

Vorlesung



Programmieren I und II

Unit 5

Rekursive Programmierung und rekursive Datenstrukturen,
Lambda-Ausdrücke und Streams



Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

1

Disclaimer



Zur rechtlichen Lage an Hochschulen:

Dieses Handout und seine Inhalte sind durch den Autor selbst erstellt. Aus Gründen der Praktikabilität für Studierende lehnen sich die Inhalte stellenweise im Rahmen des Zitatrechts an Lehrwerken an.

Diese Lehrwerke sind explizit angegeben.

Abbildungen sind entweder selber erstellt, als Zitate kenntlich gemacht oder unterliegen einer Lizenz, die nicht die explizite Nennung vorsieht. Sollten Abbildungen in Einzelfällen aus Gründen der Praktikabilität nicht explizit als Zitate kenntlich gemacht sein, so ergibt sich die Herkunft immer aus ihrem Kontext: „Zum Nachlesen ...“.

Creative Commons:

Und damit andere mit diesen Inhalten vernünftig arbeiten können, wird dieses Handout unter einer Creative Commons Attribution-ShareAlike Lizenz (CC BY-SA 4.0) bereitgestellt.



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

2


FACH HOCHSCHULE LÜBECK
University of Applied Sciences



**Prof. Dr. rer. nat.
Nane Kratzke**
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

- Raum: 17-0.10
- Tel.: 0451 300 5549
- Email: kratzke@fh-luebeck.de


@NaneKratzke
Updates der Handouts auch über Twitter #prog_inf und #prog_itd

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

3

Units


FACH HOCHSCHULE LÜBECK
University of Applied Sciences

1. Semester	Unit 1 Einleitung und Grundbegriffe	Unit 2 Grundelemente imperativer Programme	Unit 3 Selbstdefinierbare Datentypen und Collections	Unit 4 Einfache I/O Programmierung
	Unit 5 Rekursive Programmierung, rekursive Datenstrukturen, Lambdas	Unit 6 Objektorientierte Programmierung und UML	Unit 7 Konzepte objektorientierter Programmiersprachen, Klassen vs. Objekte, Pakete und Exceptions	Unit 8 Testen (objektorientierter) Programme
2. Semester	Unit 9 Generische Datentypen	Unit 10 Objektorientierter Entwurf und objektorientierte Designprinzipien	Unit 11 Graphical User Interfaces	Unit 12 Multithread Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

4

Abgedeckte Ziele dieser UNIT

FACH HOCHSCHULE LÜBECK
 University of Applied Sciences

Kennen existierender Programmierparadigmen und Laufzeitmodelle	Sicheres Anwenden grundlegender programmiersprachlicher Konzepte (Datentypen, Variable, Operatoren, Ausdrücke, Kontrollstrukturen)	Fähigkeit zur problemorientierten Definition und Nutzung von Routinen und Referenztypen (insbesondere Liste, Stack, Mapping)	Verstehen des Unterschieds zwischen Werte- und Referenzsemantik
Kennen und Anwenden des Prinzips der rekursiven Programmierung und rekursiver Datenstrukturen, sowie Lambda Funktionen	Kennen des Algorithmusbegriffs, Implementieren einfacher Algorithmen	Kennen objektorientierter Konzepte Datenkapselung, Polymorphie und Vererbung	Sicheres Anwenden programmiersprachlicher Konzepte der Objektorientierung (Klassen und Objekte, Schnittstellen und Generics, Streams, GUI und MVC)
Kennen von UML Klassendiagrammen, sicheres Übersetzen von UML Klassendiagrammen in Java (und von Java in UML)	Kennen der Grenzen des Testens von Software und erste Erfahrungen im Testen (objektorientierter) Software	Sammeln erster Erfahrungen in der Anwendung objektorientierter Entwurfsprinzipien	Sammeln von Erfahrungen mit weiteren Programmiermodellen und -paradigmen, insbesondere Multithread Programmierung sowie funktionale Programmierung

Am Beispiel der Sprache JAVA

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
 Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

5

Themen dieser Unit

FACH HOCHSCHULE LÜBECK
 University of Applied Sciences

 <h3>Rekursive Routinen</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Rekursiv definierte Methoden • Beispiele für rekursive Methoden • Formulierung rekursiver Methoden 	<h3>Rekursive Algorithmen und Datenstrukturen</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmus • Rekursive Datenstrukturen (Binärbäume) • BubbleSort (imperativ) vs BinSort (rekursiv) 	<h3>Lambdas</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Anonyme Funktionen • Streams • Filter • Map • Reduce
--	--	---

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
 Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

6

Zum Nachlesen ...



Kapitel 6

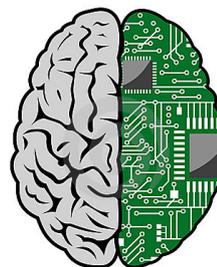
Methoden und Unterprogramme

Abschnitt 6.2

Rekursiv definierte Methoden

Rekursive Routinen

- Methoden, die sich selber aufrufen.
- Rekursionen können dazu genutzt werden, um Kontrollanweisungen (insb. Schleifen) zu vermeiden und durch Aufrufstrukturen abzubilden.
- Diverse Funktionen und Strukturen der Mathematik sind rekursiv definiert.
- Einige komplexe Probleme (z.B. Türme von Hanoi) lassen sich erstaunlich einfach rekursiv formulieren und lösen.
- Die Entwicklung rekursiver Methoden fördert ferner das **Computational Thinking** und ist so wertvoll im Rahmen der Informatikausbildung.



Beispiel: Fakultät – eine rekursiv definierte mathematische Funktion



- Die Fakultät von 0 ist 1.
- Die Fakultät einer positiven Zahl n ist n multipliziert mit der Fakultät von $n-1$.

$$n! = \begin{cases} 1 & \text{falls } n = 0 \\ n \cdot (n-1)! & \text{falls } n \neq 0 \end{cases}$$

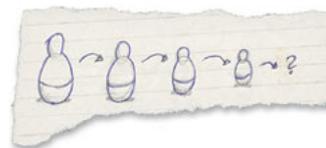
- Die Fakultät einer Zahl n ist also das Produkt aller ganzen Zahlen von 1 bis zu dieser Zahl n .

$$n! = n * (n-1) * (n-2) * \dots * 1$$

Exkurs: Rekursion Beispiel – Fakultät in JAVA (I)



```
public int fac(int n) {  
    if (n == 0) return 1;  
    return fac(n-1) * n;  
}
```



- $fac(3) =$
 - $fac(2) * 3 =$
 - $fac(1) * 2 * 3 =$
 - $fac(0) * 1 * 2 * 3 =$
 - $1 * 1 * 2 * 3 =$
 - 6
- | | |
|------------|--------------------------------|
| $fac(1) =$ | $1 * fac(0)$ |
| $fac(2) =$ | $2 * fac(1 * fac(0))$ |
| $fac(3) =$ | $3 * fac(2 * fac(1 * fac(0)))$ |

Exkurs: Rekursion Beispiel – Fakultät in JAVA (II)

```
public int fac(int n) {  
    if (n == 0) return 1;  
    return fac(n-1) * n;  
}
```

- Die Anzahl der Multiplikationen wird also in der dynamischen Aufrufstruktur der Methode `fac` abgebildet und nicht explizit codiert
- Iterativ kann das wie folgt durch eine `for`-schleife ausgedrückt werden.

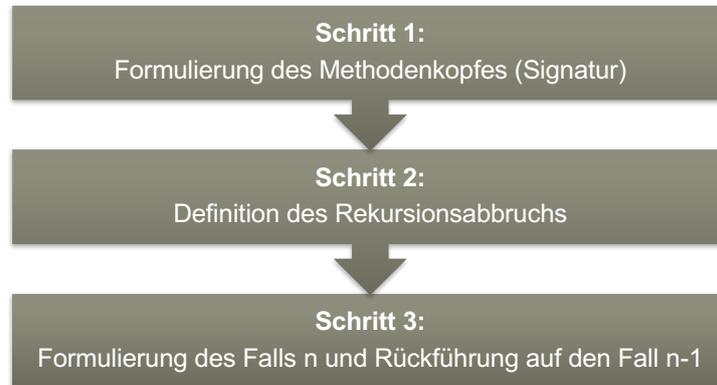
```
public int facit(int n) {  
    int ret = 1;  
    for (int i = n; i > 0; i--)  
        ret *= i;  
    return ret;  
}
```

Rekursionsabbruch

- Bei rekursiv definierten Methoden ist es wesentlich, sicherzustellen, dass die Rekursion endet.
- Die Bedingung die hierfür zuständig ist, nennt man **Rekursionsabbruchbedingung**
- Sie sollte beim Programmieren als erster Problembestandteil formuliert werden und stellt zumeist den einfachsten Fall
 - trivialen
 - aber häufig übersehenen Sonderfall
- dar.



Entwicklung einfacher rekursiver Methoden



Beispiel: Rekursive Summe (I)

Rekursive Implementierung der Addition der Zahlen 0 bis n.

$$sum(n) = \sum_{i \in 0..n} i = 0 + 1 + 2 + \dots + n$$
$$sum(n) = \begin{cases} 0 & \text{falls } n = 0 \\ n + sum(n-1) & \text{falls } n > 0 \end{cases}$$

Formulierung des Methodenkopfes
(Signatur)

Definition des Rekursionsabbruchs

Formulierung des Falls n und
Rückführung auf den Fall n-1

```
public static int sum(int n) {  
  
}  
}
```

Beispiel: Rekursive Summe (II)

Rekursive Implementierung der Addition der Zahlen 0 bis n.

$$sum(n) = \sum_{i \in 0..n} i = 0 + 1 + 2 + \dots + n$$
$$sum(n) = \begin{cases} 0 & \text{falls } n = 0 \\ n + sum(n-1) & \text{falls } n > 0 \end{cases}$$

Formulierung des Methodenkopfes
(Signatur)

Definition des Rekursionsabbruchs

Formulierung des Falls n und
Rückführung auf den Fall n-1

```
public static int sum(int n) {  
    if (n == 0) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Beispiel: Rekursive Summe (III)

Rekursive Implementierung der Addition der Zahlen 0 bis n.

$$sum(n) = \sum_{i \in 0..n} i = 0 + 1 + 2 + \dots + n$$
$$sum(n) = \begin{cases} 0 & \text{falls } n = 0 \\ n + sum(n-1) & \text{falls } n > 0 \end{cases}$$

Formulierung des Methodenkopfes
(Signatur)

Definition des Rekursionsabbruchs

Formulierung des Falls n und
Rückführung auf den Fall n-1

```
public int sum(int n) {  
    if (n == 0) {  
        return 0;  
    } else {  
        return n + sum(n-1);  
    }  
}
```

Beispiel: Rekursive Summe (IV)



Rekursive Implementierung der Addition der Zahlen 0 bis n.

$$sum(n) = \sum_{i \in 0..n} i = 0 + 1 + 2 + \dots + n$$
$$sum(n) = \begin{cases} 0 & \text{falls } n = 0 \\ n + sum(n-1) & \text{falls } n > 0 \end{cases}$$

```
// Ich schreibe Rekursionen gerne auch so ...  
// Vergleiche mit mathematischer Definition oben!  
// else ist häufig unnötig.  
public int sum(int n) {  
    if (n == 0) return 0; // Rekursionsabbruch  
    return n + sum(n-1); // Rekursion  
}
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

17

Beispiel: Rekursive Summe (V)



Rekursive Implementierung der Addition der Zahlen 0 bis n.

$$sum(n) = \sum_{i \in 0..n} i = 0 + 1 + 2 + \dots + n$$
$$sum(n) = \begin{cases} 0 & \text{falls } n = 0 \\ n + sum(n-1) & \text{falls } n > 0 \end{cases}$$

```
// Und man kann das natuerlich auch elegant  
// mit einem einzigen Ausdruck formulieren.  
public int sum(int n) {  
    return n == 0 ? 0 : n + sum(n-1);  
}
```

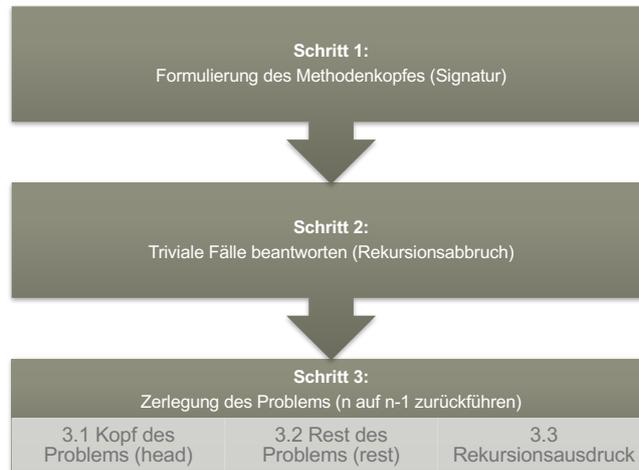
Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

18

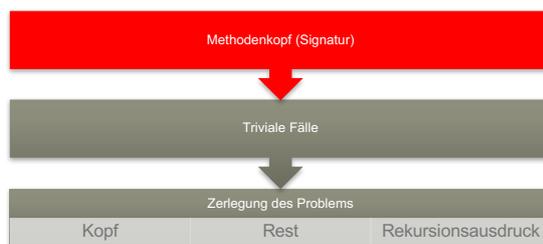
Entwicklung rekursiver Methoden bei sequenzbasierten Problemstellungen



Bei Problemen, die Sequenzen von Werten verarbeiten, bietet es sich häufig an, im Schritt 3 den Kopf der Sequenz vom Rest der Sequenz zu trennen.



Beispiel: Anzahl eines Zeichens in einer Zeichenkette bestimmen (rekursiv)

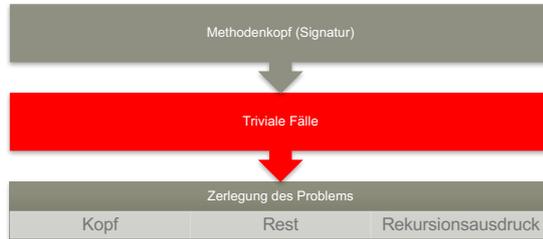


```

public static int count(String s, char c) {

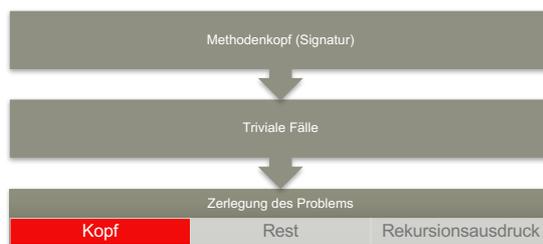
}
    
```

Beispiel: Anzahl eines Zeichens in einer Zeichenkette bestimmen (rekursiv)



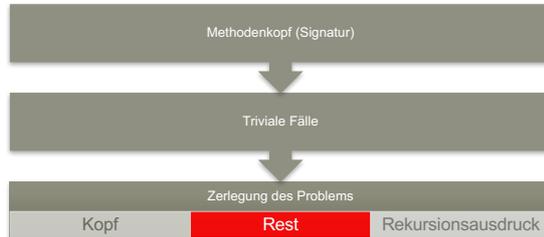
```
public static int count(String s, char c) {  
    if (s.isEmpty()) return 0;  
  
}
```

Beispiel: Anzahl eines Zeichens in einer Zeichenkette bestimmen (rekursiv)



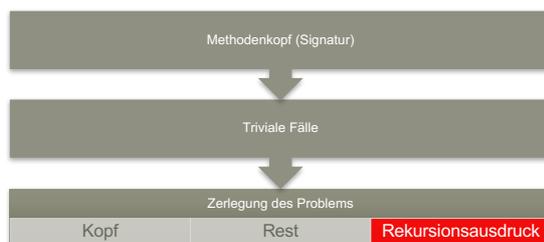
```
public static int count(String s, char c) {  
    if (s.isEmpty()) return 0;  
  
    char head = s.charAt(0);  
  
}
```

Beispiel: Anzahl eines Zeichens in einer Zeichenkette bestimmen (rekursiv)



```
public static int count(String s, char c) {  
    if (s.isEmpty()) return 0;  
  
    char head = s.charAt(0);  
    String rest = s.substring(1);  
  
}
```

Beispiel: Anzahl eines Zeichens in einer Zeichenkette bestimmen (rekursiv)



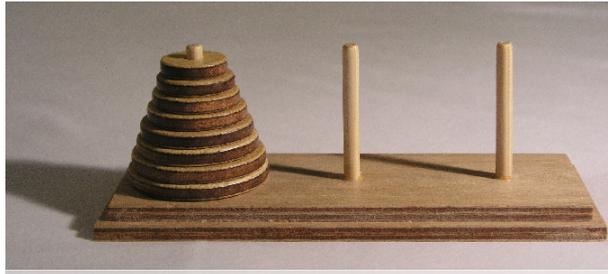
```
public static int count(String s, char c) {  
    if (s.isEmpty()) return 0;  
  
    char head = s.charAt(0);  
    String rest = s.substring(1);  
  
    return (c == head ? 1 : 0) + count(rest, c);  
  
}
```

Komplexe Probleme mit einfachen Rekursionen lösen



University of Applied Sciences

Wie bekommen Sie alle Scheiben von dem linken Stab auf den rechten Stab, wenn nur kleinere Scheiben auf größeren Scheiben auf den Stäben liegen dürfen und pro Zug nur ein Stein bewegt werden darf?



Quelle: Wikipedia

Das sogenannte „Türme von Hanoi“-Problem

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

25

Geschichte der Türme von Hanoi



University of Applied Sciences

- Nach dem franz. Mathematiker **Eduard Lucas** (1842 - 1891) geht das Problem angeblich auf indische Mönche im großen Tempel zu Benares (im vermeintlichen Mittelpunkt der Welt) zurück, die einen Turm aus 64 goldenen Scheiben versetzen müssen. Wenn Ihre Arbeit vollendet ist, ist das Ende der Welt gekommen.



Quelle: Wikipedia

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

26

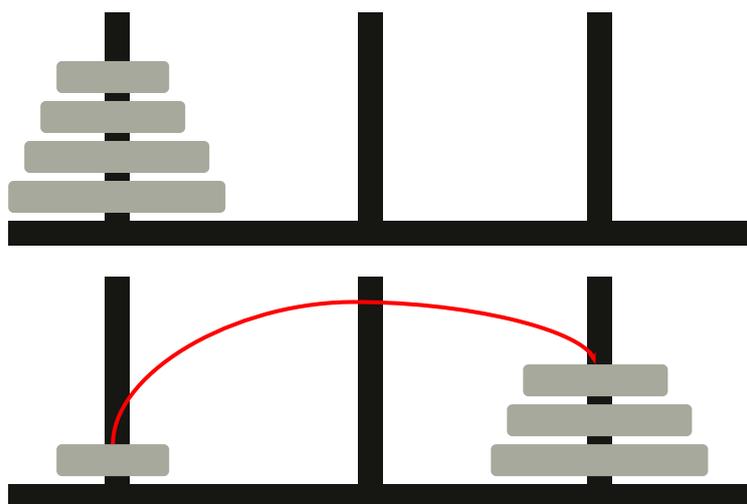
Die Strategie der Mönche

- Der älteste Mönch erhält die Aufgabe, den Turm aus 64 Scheiben zu versetzen.
- Da er die komplexe Aufgabe nicht bewältigen kann, gibt er dem zweitältesten Mönch die Aufgabe, die oberen 63 Scheiben auf einen Hilfsplatz zu versetzen.
- Er selbst (der Älteste) würde dann die große letzte Scheibe zum Ziel bringen.
- Dann könnte der Zweitälteste wieder die 63 Scheiben vom Hilfsplatz zum Ziel bringen.
- Der zweitälteste Mönch fühlt sich der Aufgabe ebenfalls nicht gewachsen.
- So gibt er dem drittältesten Mönch den Auftrag, die oberen 62 Scheiben zu transportieren, und zwar auf den endgültigen Platz.
- Er selbst (der Zweitälteste) würde dann die zweitletzte Scheibe an den Hilfsplatz bringen.
- Schließlich würde er wieder den Drittltesten beauftragen, die 62 Scheiben vom Zielfeld zum Hilfsplatz zu schaffen.
- Dies setzt sich bis zum 64. Mönch (dem Jüngsten) fort, der die obenauf liegende kleinste Scheibe alleine verschieben kann.

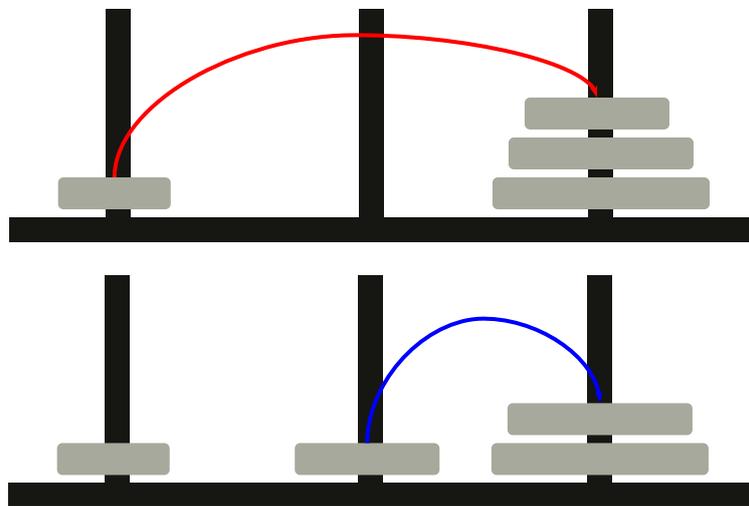


Quelle: Pixabay

Die Problemlösung aus Sicht des ersten Mönchs



Die Problemlösung aus Sicht des zweiten Mönchs (usw. usw.)



Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

29

Die Strategie der Mönche als Algorithmus (I)



- Der Algorithmus besteht im Wesentlichen aus einer Funktion *bewege*
 - Parameter *i* ist die Anzahl der zu verschiebenden Scheiben bezeichnet,
 - Parameter *a* ist der Stab von dem verschoben werden soll,
 - mit *b* der Stab, der als Zwischenziel dient und
 - mit *c* der Stab, auf den die Scheiben verschoben werden sollen.



Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

30

Die Strategie der Mönche als Algorithmus (II)



- Die Funktion `bewege` löst ein Teilproblem dadurch, dass es dieses in drei einfachere Probleme aufteilt.
- Die drei Teilprobleme werden sequentiell ausgeführt.
 - Zunächst wird der um eine Scheibe kleinere Turm von `a` auf das Zwischenziel `b` verschoben. Die Stäbe `b` und `c` tauschen dabei ihre Rollen.
 - Anschließend wird die einzig verbliebene Scheibe von `a` nach `c` verschoben.
 - Zum Abschluss wird der zuvor auf `b` verschobene Turm auf seinen Bestimmungsort `c` verschoben, wobei hier `a` und `b` die Rollen tauschen



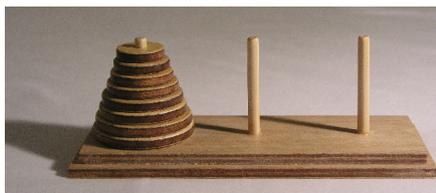
Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

31

Die Strategie der Mönche als JAVA-Methode



```
public void bewege(int i, Stack a, Stack b, Stack c)
{
    if (i == 0) return; // Rekursionsabbruch
    bewege(i - 1, a, c, b); // nächster Mönch
    c.push(a.pop()); // Setze deinen Stein
    bewege(i - 1, b, a, c); // nächster Mönch
}
```



Quelle: Wikipedia

Das Problem der Türme von Hanoi ist also mit einem rekursiven Vier-Zeiler zu lösen!

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

32

Die Türme von Hanoi



WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie



Sie finden eine Menge Hinweise zu den Türmen von Hanoi, z.B. unter Wikipedia:

http://de.wikipedia.org/wiki/Türme_von_Hanoi

pssst...

Tipp: Bei Rekursionen dreist sein.

dreist

Bedeutung: frech, unverschämt; recht ungeniert und ohne Hemmungen sich etwas herausnehmend

Herkunft: aus dem Niederdeutschen < mittelniederdeutsch drīste, drīstic = **beherzt, kühn, frech**

Quelle: Duden

Erkenntnis des Tages

Lösen sie nur Triviales.

Überlassen Sie den Rest der Rekursion.

Quelle: Pixabay

Miniübung:



Gegeben sei folgende Liste:

```
List v = new LinkedList();  
for (int i = 0; i < 10; i++) v.add(i);
```

Entwickeln Sie nun eine Methode `rekprint`, um eine `Liste` oben angegebener Art in folgender Form als `String` zurückzugeben:

0-1-2-3-4-5-6-7-8-9

Miniübung:



Gegeben sei folgendes Array:

```
int[] as = { 1, 2, 3, 4, 5, 6 };
```

Entwickeln Sie nun eine Methode `rekprinta`, um ein Array oben angegebener Art in folgender Form als `String` zurückzugeben:

1-2-3-4-5-6

Zusammenfassung



- **Rekursive Methoden**
 - Rufen sich selber auf
 - Komplexe Probleme einfach ausdrücken (Türme von Hanoi)
 - Ersetzen Kontrollanweisungen durch Aufrufstrukturen
- **Beispiele für Rekursionen**
 - Fakultät (einfach)
 - Summe von 0 bis n (einfach)
 - Türme von Hanoi (komplex)
- **Formulierung einer rekursiven Methode**
 - Definiere die Signatur (Methodenkopf)
 - Implementiere die Abbruchbedingung(en)
 - Implementiere den Fall n unter Rückgriff auf den Fall n-1 bzw. n+1



Themen dieser Unit



Zum Nachlesen ...



WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

Algorithmus

<http://de.wikipedia.org/wiki/Algorithmus>

Binärbaum

<http://de.wikipedia.org/wiki/Binärbaum>

BubbleSort

<http://de.wikipedia.org/wiki/Bubblesort>

BinSort

<http://de.wikipedia.org/wiki/Binarytreesort>

Algorithmen

- Ein Algorithmus ist eine aus endlich vielen Schritten bestehende eindeutige Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems
- **Eigenschaften eines Algorithmus**
 - Das Verfahren muss in einem endlichen Text **eindeutig beschreibbar** sein (Finitheit)
 - Jeder Schritt des Verfahrens muss tatsächlich **ausführbar** sein (Ausführbarkeit)
 - Das Verfahren darf zu jedem Zeitpunkt nur **endlich viel Speicherplatz** benötigen (Dynamische Finitheit)
 - Das Verfahren darf nur **endlich viele Schritte** benötigen (terminierend)
- **Oftmals wird gefordert, dass ein Algorithmus deterministisch ist**
 - Der Algorithmus muss bei denselben Voraussetzungen das gleiche Ergebnis liefern (Determiniertheit des Ergebnisses)
 - Die nächste anzuwendende Regel im Verfahren ist zu jedem Zeitpunkt eindeutig definiert (Determinismus des Verfahrens)

Ein Beispiel für einen natürlichsprachigen Algorithmus zum Sortieren



University of Applied Sciences

Sie haben eine Liste von Zahlen und sollen diese in eine aufsteigende Reihenfolge bringen.

Ein **Verfahrensanweisung** hierfür könnte bspw. so aussehen:

1. Gehe davon aus, dass die Liste nicht sortiert ist.
2. Ist die Liste sortiert? Wenn ja Springe zu Schritt 6.
3. Behaupte ab sofort die Liste sei sortiert (denn das sollen die folgenden Schritte bezwecken).
4. Durchlaufe die Liste in aufsteigender Richtung Element für Element. Pro Schritt tue das folgende
 1. Betrachte immer zwei benachbarte Elemente
 2. Stehen diese in falscher Ordnung vertausche die Elemente
 3. Behaupte die Liste ist nicht sortiert (ein Fehler wurde ja gefunden)
5. Springe zu Schritt 2
6. Beende den Algorithmus (denn die Liste ist nun sortiert).

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

41

BubbleSort Prinzip am Beispiel



6 5 3 1 8 7 2 4



WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

42

Der Algorithmus in JAVA (bubbleSort)



```
public static void bubbleSort(int[] xs) {
    boolean unsorted=true;
    while (unsorted) {
        unsorted = false;
        for (int i=0; i < xs.length-1; i++) {
            if (xs[i] > xs[i+1]) {
                int dummy = xs[i];
                xs[i] = xs[i+1];
                xs[i+1] = dummy;
                unsorted = true;
            }
        }
    }
}
```

Schritt 1: Behaupte Liste sei unsortiert

Schritt 2: Ist die Liste sortiert?

Schritt 3: Behaupte Liste wird sortiert sein

Schritt 4:
Listendurchlauf

Schritt 4.1: Betrachte ben. Elemente

Schritt 4.2: Wenn in falscher Ordnung
tausche

Schritt 4.3: Liste war doch nicht sortiert

Schritt 5: Springe zu Schritt 2

Schritt 6: Ende des Algorithmus

43

Miniübung:



Geben Sie den **Listenzustand** nach Ausführung von **bubbleSort** Durchläufen an:

Ausgangsliste:

- 5
- 4
- 1
- 7
- 6
- 3
- 2
- 8

Nach 1. Durchlauf:

Nach 2. Durchlauf:

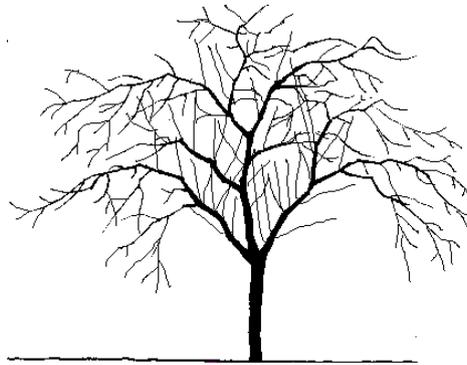
Nach 3. Durchlauf:

Nach 4. Durchlauf:

Nach 5. Durchlauf:

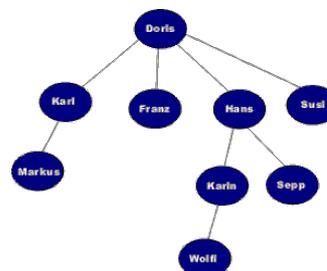
44

Von Listen und Bäumen



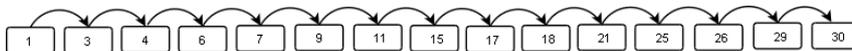
Die Datenstruktur Baum

- Unter einem Baum versteht man in der Informatik eine Datenstruktur, die ausgehend von einem Wurzelknoten, einen oder mehrere Kindknoten haben kann, die wiederum weitere Kindknoten haben können.
- Bäume gehören zu häufig genutzten Datenstrukturen in der Informatik
- Bekannte Anwendungen von Bäumen sind z.B.
 - Dateisysteme (Verzeichnishierarchien)
 - Webseiten (Der HTML Code wird als Baum eingelesen und durch Webbrowser dargestellt)



Algorithmen zur rekursiven Datenstruktur Baum

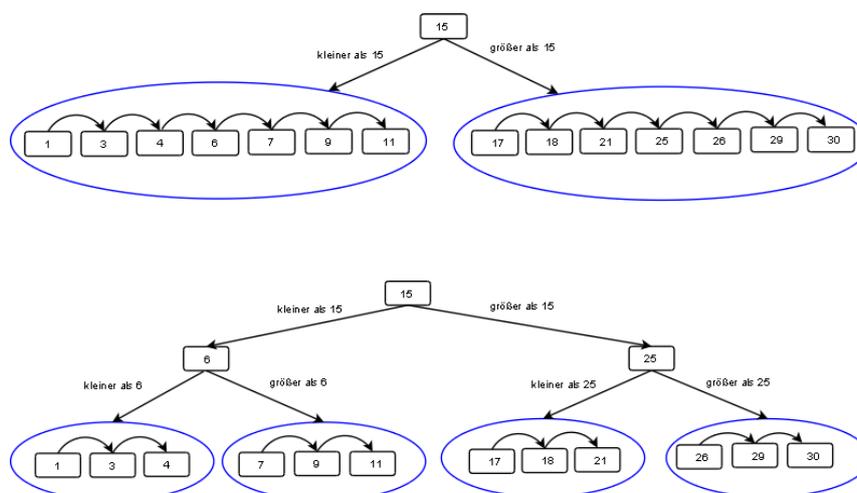
Von der Liste zum Baum:



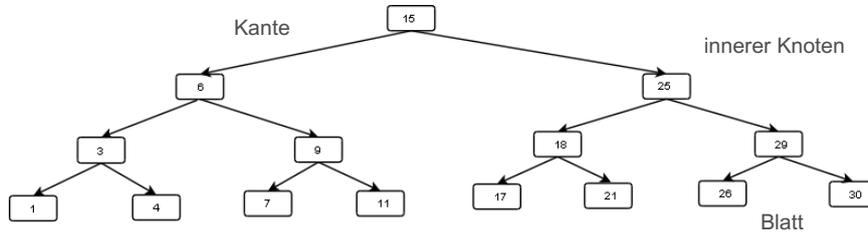
In einer sortierten Liste erscheint das Suchen eines bestimmten Elements sehr einfach:

- Sucht man beispielsweise das Element 9 in obiger Liste, wird die Liste durchlaufen und man erhält das Element nach 6 Vergleichen.
- Sucht man das Element 10, sind 7 Vergleiche notwendig.
- Ist das gesuchte Element jedoch am Ende der Liste sind sehr viele Vergleichsoperationen notwendig, für das Element 30 benötigt man 15 Vergleiche.
- Bei großen Listen (z.B. ein Wörterbuch) hat eine solche Suche ein sehr schlechtes Zeitverhalten.
- Die Laufzeit der Suche ist bei dieser Suche linear von n abhängig.
- Die Suche wird effizienter, wenn man die Liste in der Mitte teilt.

Von der Liste zum Baum



Sortierter Binärbaum



Ein solcher Baum heißt **Binärbaum**.

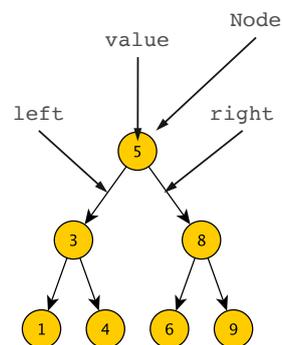
- Bei den Knoten unterscheidet man zwischen **inneren Knoten** (mit Nachfolger) und **Blätter** (kein Nachfolger).
- Die Referenzen zwischen den Knoten nennt man **Kanten**.
- Die **Tiefe** eines Knotens ist die Anzahl der Kanten + 1, die beim Durchlauf von der Wurzel bis zum Knoten beschriftet werden.
- Der oberste Knoten heißt **Wurzel** und hat die Tiefe 1.
- Alle Knoten mit der gleichen Tiefe beschreiben eine **Ebene** des Baumes.
- Die **Höhe** des Baumes ist festgelegt durch die größtmögliche Tiefe.

JAVA Referenztyp Knoten eines Baums

```
class Node {
    public Node left;
    public Node right;
    public int value;

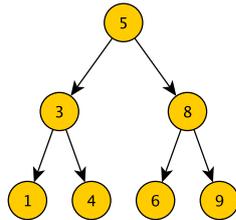
    public Node(int v, Node l, Node r) {
        value = v;
        left = l;
        right = r;
    }

    public String toString() {
        return value + " ";
    }
}
```



Ausdrücken eines Baums in JAVA

Dieser Baum lässt sich in folgender Form
in JAVA ausdrücken:



```
Node tree = new Node(5,  
    new Node(3,  
        new Node(1, null, null),  
        new Node(4, null, null)  
    ),  
    new Node(8,  
        new Node(6, null, null),  
        new Node(9, null, null)  
    )  
);
```

Baumdurchlauf

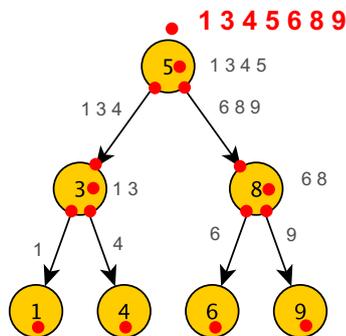
Möchte man alle Elemente eines Baumes ausgeben, muss man sich Strategien überlegen, in welcher Reihenfolge der Baum durchlaufen wird. Hierzu existieren Algorithmen, die beim Durchlaufen eines Baumes jeden Knoten genau einmal besuchen und auswerten. Folgende drei (rekursive) Algorithmen existieren hierzu:

- **inorder-Durchlauf (Merke: L K R)**
 - Beauftrage den linken Teilbaum des Knotens k mit inorder-Durchlauf
 - Besuche den Knoten k selbst
 - Beauftrage den rechten Teilbaum des Knotens k mit inorder-Durchlauf
- **preorder-Durchlauf (Merke: K L R)**
 - Besuche den Knoten k selbst
 - Beauftrage den linken Teilbaum des Knotens k mit preorder-Durchlauf
 - Beauftrage den rechten Teilbaum des Knotens k mit preorder-Durchlauf
- **postorder-Durchlauf (Merke: L R K)**
 - Beauftrage den linken Teilbaum des Knotens k mit postorder-Durchlauf
 - Beauftrage den rechten Teilbaum des Knotens k mit postorder-Durchlauf
 - Besuche den Knoten k selbst

Baumdurchlauf

Beispiel: inorder Ausgabe eines Binärbaums

Inorder: Linker Ast – Knoten – Rechter Ast



```
public static String inorder(Node n) {  
    if (n == null) return "";  
    return inorder(n.left) +  
        n +  
        inorder(n.right);  
}
```

Oder als Einzeiler:

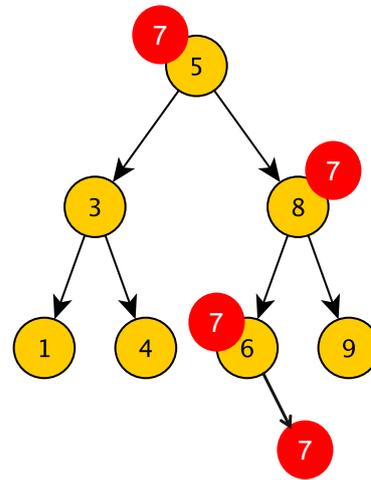
```
public static String inorder(Node n) {  
    return n == null ? "" : inorder(n.left) + n + inorder(n.right);  
}
```

Einfügen in sortierte Binärbäume

- Um einen sortierten Binärbaum erweitern oder schrittweise erzeugen zu können, benötigt man eine insert Methode
- Auch diese Methode kann rekursiv definiert werden.
- Zunächst muss geprüft werden, ob der Baum leer ist. Für diesen Fall ist das einzufügende Element die Wurzel des Baumes.
- Ist der Baum nicht leer, wird ausgehend von der Wurzel zunächst geprüft, ob das einzufügende Element mit dem Knoten übereinstimmt. Ist dies der Fall, wird das Element nicht eingefügt.
- Ist das einzufügende Element kleiner als der aktuelle Knoten und hat einen linken Teilbaum, wird die insert Methode für diesen linken Teilbaum aufgerufen.
- Ist es größer und existiert ein rechter Teilbaum, wird sie für den rechten Teilbaum aufgerufen.
- Hat der aktuelle Knoten keinen Nachfolger, kann das Element als Abbruchbedingung der Rekursion eingefügt werden.

Insert Operation auf einem sortierten Binärbaum

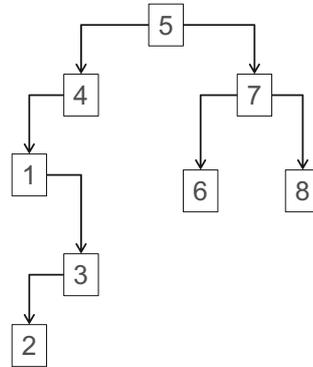
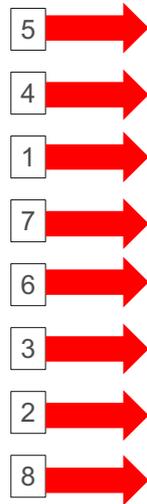
```
void insert(int v, Node tree) {  
    if (tree == null) return;  
    if (tree.value == v) return;  
  
    if (v < tree.value) {  
        if (tree.left == null) {  
            tree.left = new Node(v,  
                null, null);  
        } else  
            insert(v, tree.left);  
    }  
  
    if (v > tree.value) {  
        if (tree.right == null) {  
            tree.right = new Node(v,  
                null, null);  
        } else  
            insert(v, tree.right);  
    }  
}
```



Mit Binärbäumen sortieren

- Durchlaufe eine unsortierte Liste Element für Element von vorne nach hinten
- Füge jedes Element mittels der `insert` Operation in einen Binärbaum ein
- Man erhält einen sortierten Binärbaum
- Durchlaufe diesen Binärbaum in in-order Durchlauf
- Man erhält eine sortierte Liste

Mit Binärbäumen sortieren Veranschaulichung

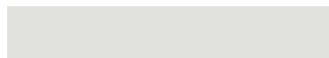
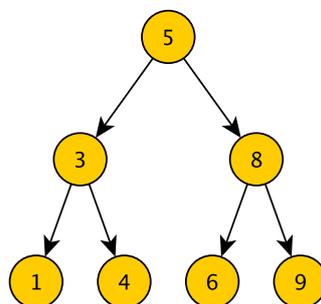


Inorder Durchlauf ergibt:
1-2-3-4-5-6-7-8

Miniübung:



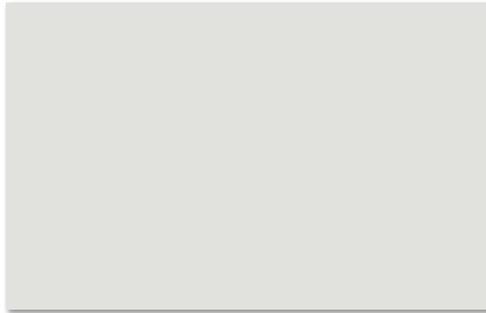
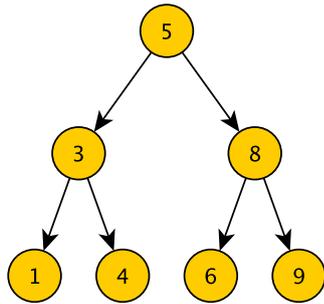
Geben Sie die **postorder** Ausgabe unten stehenden Baumes an:



Miniübung:



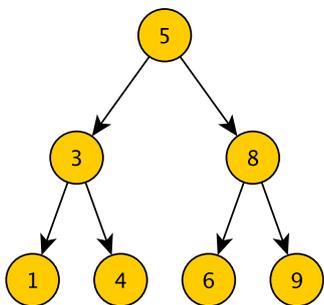
Drücken Sie unten stehenden Baum in JAVA aus. Nutzen Sie dabei den Node Referenztyp wie er in der VL definiert wurde.



Miniübung:



Gegeben sei ein Baum. Bestimmen Sie die Anzahl der Knoten dieses Baums (und beliebiger anderer) mit einer Funktion nodes ().

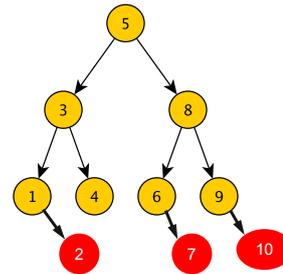
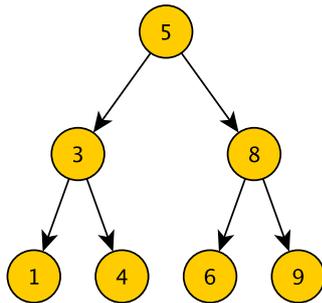


Miniübung:



Gegeben ist folgender Baum tree. Es werden die folgenden insert Operationen auf tree ausgeführt.

```
insert(7, tree);
insert(2, tree);
insert(10, tree);
```



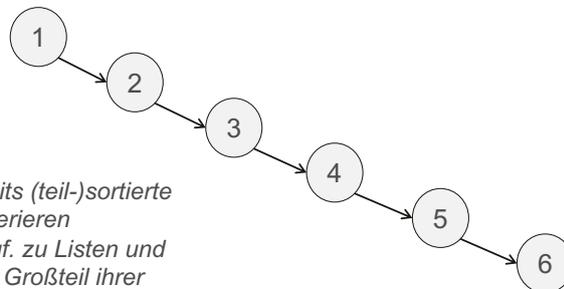
Miniübung:



Gegeben ist folgende Liste:

1-2-3-4-5-6

Überführen Sie diese in einen Binärbaum indem Sie diese sequentiell von vorne nach hinten durchlaufen und mit der insert Operation in einen Binärbaum speichern.



Hinweis:

Existieren bereits (teil-)sortierte Liste so degenerieren Binärbäume ggf. zu Listen und verlieren einen Großteil ihrer Effizienz

Zusammenfassung



- **Algorithmus**
 - Eigenschaften
 - Determinismus
- **BubbleSort**
 - Verfahrensanweisung
 - JAVA Implementierung
- **Rekursive Datenstruktur (Binär)Bäume**
 - Knotendefinition als Referenztyp
 - In-/pre-/post-order Durchläufe
 - Insert in sortierten Binärbaum
- **BinSort**
 - Aufbau eines sortierten Baums mittels insert
 - Inorder Durchlauf



Themen dieser Unit

Rekursive Routinen

- Rekursiv definierter Methoden
- Beispiele für rekursive Methoden
- Formulierung rekursiver Methoden

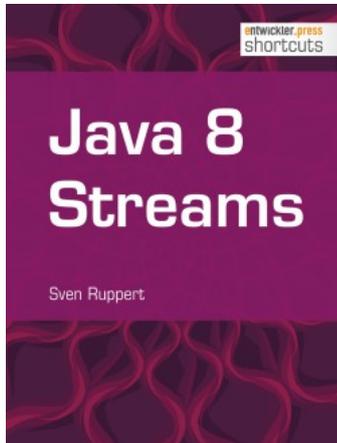
Rekursive Algorithmen und Datenstrukturen

- Algorithmus
- Rekursive Datenstrukturen (Binärbäume)
- BubbleSort vs BinSort

Lambdas

- Anonyme Funktionen
- Funktionstypen
- Streams
- Filter
- Map
- Reduce

Wo können Sie es nachlesen?



Kapitel 2

Core Methods

- 2.1 forEach
- 2.2 map
- 2.3 filter
- 2.5 reduce
- 2.6 limit/skip
- 2.7 distinct
- 2.9 allMatch/anyMatch/noneMatch/count

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/stream/Stream.html>

Streams

- Pipeline für Datenströme (bitte nicht mit I/O Streams aus Unit 4 verwechseln!)
- Streams sind für den Einsatz von Lambdas konzipiert worden
- Streams ermöglichen keinen wahlfreien Zugriff, nur auf das erste Element
- Streams sind **lazy**, sie liefern Elemente erst, wenn eine Operation auf einem Element angewendet werden soll
- Streams können **unendlich** sein. Mittels Generatorfunktionen können Streams die permanente Lieferung von Daten generieren.
- Streams lassen sich gut parallelisieren (dazu mehr im 2. Semester)



Erzeugen von Streams



Üblicherweise erzeugt man Streams aus Collections mittels der `stream()` Methode.

```
List<String> list = Arrays.asList("Ich", "bin", "ein", "Beispiel");  
Stream<String> s1 = list.stream();
```

Es geht aber auch mit der `Stream.of(T...)` Methode

```
Stream<String> s2 = Stream.of("Noch", "ein", "Beispiel");
```

Oder so ...

```
Stream<String> s3 = Stream.of("Noch,ein,Beispiel".split(", "));
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

67

Unendliche Streams (I)



Klingt komisch (*Jeder Rechner ist letztlich endlich, wie soll da etwas Unendliches hineinpassen?*). Geht aber.

Hier mal ein Beispiel für einen Stream, der unendlich viele ganzzahlige Zufallswerte zwischen 0 und 1000 erzeugt.

```
Stream<Integer> rand = Stream.generate(() -> (int)(Math.random() * 1000));
```

Der Trick ist, dass man in der Programmierung natürlich nicht unendliche Streams komplett ausliest ;-)

Wir wollen hier nur einmal die ersten 100 davon ausgeben (es werden also 100 angefordert) und mit jeder Anforderung wird dann (lazy) eine Zufallszahl erzeugt.

```
rand.limit(100).forEach(r -> {  
    System.out.println(r);  
});
```

```
278  
400  
25  
...
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

68

Unendliche Streams (II)



Mittels `iterate(T, UnaryOperator<T>)` kann man auch Streams mittels eines Generatorlambdas generieren.

Hier mal ein Beispiel für einen Stream, der unendlich viele ganzzahlige Werte beginnend ab 1 in Dreierschritten erzeugt.

```
Stream<Integer> incs = Stream.iterate(1, x -> x + 3);
```

```
incs.limit(100).forEach(r -> {  
    System.out.println(r);  
});
```

```
1  
4  
7  
10  
13  
16  
...
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

69

Wie machen wir aus Streams wieder Collections?



Streams sind gut um Daten zu verarbeiten. Aber irgendwann brauchen wir die Daten wieder in einem „direkteren“ Zugriff (zumindest in Java).

So können wir bspw. eine Liste mit 10 Zufallszahlen erzeugen.

```
Stream<Integer> rand = Stream.generate(() -> (int)(Math.random() * 1000));  
List<Integer> rs = rand.limit(10)  
    .collect(Collectors.toList());  
System.out.println(rs);
```

```
[978, 323, 331, 583, 484, 421, 916, 296, 476, 525]
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

70

Wie machen wir aus Streams einen String?



Insbesondere für Konsolenausgaben ist es hilfreich, einen Stream in einen String konvertieren zu können.

So lässt sich bspw. eine Liste mit 10 kommaseparierten Zufallszahlen erzeugen und ausgeben.

```
Stream<Integer> rand = Stream.generate(() -> (int)(Math.random() * 1000));  
String out = rand.limit(10)  
    .map(i -> "" + i) // Integer -> String  
    .collect(Collectors.joining(", "));  
System.out.println(out);
```

```
978, 323, 331, 583, 484, 421, 916, 296, 476, 525
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

71

Wie machen wir aus Streams ein Mapping?



Mappings sind Key-Value Paare. Insbesondere wenn Sie in Streams nach Gruppen von Elementen suchen, sind Mappings ggf. ein geeignetes „Zwischenformat“ für ihre Verarbeitung.

Wollen wir z.B. in einem Stream von ganzzahligen Zufallswerten [0..1000] bestimmen, welche Zufallszahlen im Bereich von [0..333[(Gruppe „small“), welche im Bereich von [333..666[(Gruppe „medium“) und welche im Bereich [666..1000] (Gruppe „big“) liegen, so könnte man dies wie folgt machen.

```
Stream<Integer> rand = Stream.generate(() -> (int)(Math.random() * 1000));  
Map<String, List<Integer>> map = rand.limit(10)  
    .collect(Collectors.groupingBy(r ->  
        if (r >= 0 && r < 333) return "small";  
        if (r >= 333 && r < 666) return "medium";  
        return "big";  
    }));  
System.out.println(map);
```

```
{small=[73, 178, 234], big=[947, 843, 774, 976], medium=[625, 359, 605]}
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

72

Miniübung:



Bestimmen Sie aus einem Stream von 1.000.000 ganzzahligen Zufallszahlen zwischen 0 und 100 wie viele Zufallszahlen in den Bereichen

[0..19], [20..39], [40..59], [60..79], [80..100]

anteilig (bezogen auf alle gezogenen Zufallszahlen) liegen.

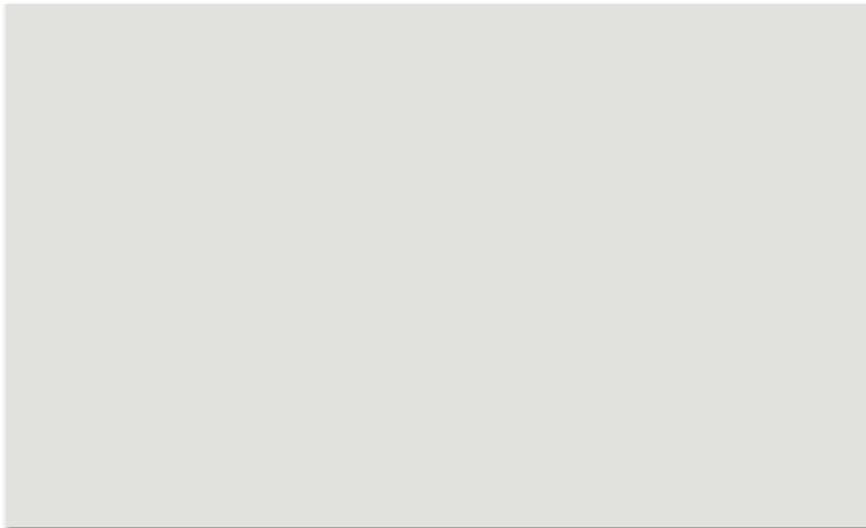
Sie sollen etwa folgenden Konsolenoutput erzeugen und nur Lambdas und Streams nutzen:

```
[ 80..100 ]: 19.9497%
[ 60..79 ]: 20.0396%
[ 20..39 ]: 19.9402%
[ 40..59 ]: 20.0571%
[ 0..19 ]: 20.0134%
```

Miniübung:



Lösung:



Lambda Funktionen (I)

Uns ist in den letzten Beispielen eine \rightarrow Notation über den Weg gelaufen.

```
String out = rand.limit(10)
    .map(i -> "" + i) // Integer -> String
    .collect(Collectors.joining(", "));
```

Diese Notation definiert eine anonyme Funktion (oder auch Ad hoc Funktion, Lambda Ausdruck).

Wir hätten für $i \rightarrow "" + i$ auch folgendes schreiben können

```
String int2String(int i) {
    return "" + i;
}
```

Hinweis: Aber dann hätten wir uns einen Namen ausdenken müssen, der nur an einer Stelle genutzt wird und außerdem Typparameter rumschleppen müssen.

und (wenn Java konsequent wäre) folgendes schreiben können.

```
String out = rand.limit(10)
    .map(int2String) // Integer -> String
    .collect(Collectors.joining(", "));
```

Hinweis: Leider ist Java nicht konsequent und die Notation geht aus Gründen der Abwärts-kompatibilität nicht. Andere Sprachen können so etwas.

Lambda Funktionen (II)

Um Lambda-Ausdrücke zu formulieren, gehen wir wie folgt vor.

```
(Typ1 n1, Typ2 n2, Typ3 n3, ...) -> { anweisungen; }
```

Hinweis: Allgemeinste und verboseste Form. Üblicherweise werden vereinfachte Formen genutzt (siehe unten).

Beispiel: Lambda-Ausdruck zum Multiplizieren.

```
(int x, int y) -> { return x * y; }
```

Auf Typen kann aber dank Typinferenz verzichtet werden.

```
(x, y) -> { return x * y; }
```

Hinweis: Typinferenz bedeutet, dass der Datentyp aus der Verwendung des Lambda-Ausdrucks abgeleitet werden kann.

Besteht die rechte Seite nur aus einer Anweisung kann auf die Klammer verzichtet werden.

Ferner kann auf `return` verzichtet werden, wenn der Anweisungsblock nur dazu dient einen Ausdruck auszuwerten.

```
(x, y) -> x * y
```

Hinweis: Aufgrund dieser kompakten Notation, ist dies die präferierte Form wie Lambda-Ausdrücke genutzt werden.

Lambda Funktionen (III)



Hat ein Lambda-Ausdruck nur einen Parameter, so kann auch noch die Klammer um die Parameter auf der linken Seite weggelassen werden.

```
x -> x * x
```

Hinweis: Einfacher geht es jetzt aber wirklich nicht mehr :-)

Hat ein Lambda-Ausdruck keinen Parameter, so kann dies wie folgt notiert werden.

```
() -> System.out.println("Hello World")
```

```
() -> 10
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

77

Funktionen an Funktionen übergeben



Was soll das alles?

Mit Java 8 können sie nun auch (über den Umweg neuer Funktionstypen) Funktionen (also ausführbare Logik!) als Parameter für Methoden definieren.

Oder anders gesagt:

Man kann einer Methode eine „Methode“ übergeben.

Klingt komisch, klingt innovativ, ist es aber nicht.

Nur Java konnte das jahrelang nicht!



Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

78

Funktionen an Funktionen übergeben

Die Stream-Klasse definiert eine Reihe von Methoden, die Lambda-Funktionen (also Code!) als Parameter erwarten.

Es gibt dabei unterschiedliche Arten von Funktionen, hier eine Auswahl, die mit Java 8 definiert worden sind.



Name	Beschreibung
<code>Predicate<T></code>	Prüft einen Parameter des Typs <code>T</code> auf eine Eigenschaftserfüllung (liefert Boolean)
<code>BiPredicate<R, S></code>	Prüft zwei Parameter des Typs <code>R</code> und <code>S</code> darauf, ob sie in einer Relation zueinander stehen oder nicht (liefert Boolean)
<code>Function<T, R></code>	Funktionen die Parameter des Typs <code>T</code> auf Ergebnisse des Typs <code>R</code> abbildet. Bspw. Länge einer Zeichenkette <code>T == String</code> , <code>R == Integer</code>
<code>UnaryOperator<T></code>	Ein Operator der Parameter des Typs <code>T</code> in Ergebnisse desselben Typs umrechnet. Bspw. Kann die Fakultät als unärer Operator angesehen werden. <code>3! = 6 (int -> int)</code>
<code>BinaryOperator<T></code>	Ein Operator der zwei Parameter des Typs <code>T</code> in Ergebnisse desselben Typs umrechnet. Bspw. <code>+ . 4 + 3 = 7 (int, int) -> int</code>
<code>BiFunction<T, U, R></code>	Funktionen die zwei Parameter des Typs <code>T</code> und <code>U</code> auf Ergebnisse des Typs <code>R</code> abbilden. Bspw. Funktion zum Suchen der Häufigkeit eines Zeichens in einer Zeichenkette (<code>String, Character</code>) -> <code>Integer</code>

Miniübung:



Definieren sie eine Lambda-Funktionen und weisen sie diese einem geeigneten Funktionstyp zu.

Prüfen ob eine ganzzahlige Zahl gerade ist.

`even.test(5) == false`

Bestimmen der Länge einer Zeichenkette.

`length.apply(„Hello“) == 5`

Quadrieren einer Fließkommazahl.

`sqr.apply(5.0) == 25.0`

Bestimmung des Divisionsrests (Modulo) zweier ganzzahliger Zahlen.

`modulo.apply(5, 2) == 1`

Miniübung:



Bestimmung der Anzahl eines Zeichens in einer Zeichenkette.

```
count.apply('o', "Hello World") == 2
```

Stream::forEach()

Streams bieten nun eine Reihe von Methoden an, die solche Funktionstypen als Parameter nutzen.

Möchte man bspw. einen Stream einfach Element für Element durchgehen und für jedes Element Anweisungen ausführen, so geht dies mittels `forEach()`

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);  
  
Consumer<Integer> print = i -> System.out.println("- " + i);  
stream.forEach(print);
```

Oder auch kürzer:

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);  
  
stream.forEach(i -> System.out.println("- " + i));
```

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 0

Stream::map()



Möchte man in einem Stream auf jedem Element eine Funktion ausführen, so geht dies mittels `map()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);
```

```
Function<Integer, String> toString = i -> "" + i + "";
```

```
Stream<String> is = stream.map(toString);
```

```
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

```
['1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '0']
```

Hinweis:

Die Langformen werden hier nur angegeben, um den Funktionstyp explizit zu machen.

Oder auch in dieser Form:

```
Stream<String> is = stream.map(i -> "" + i + "");
```

```
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

Hinweis:

Die kürzeren Formen sind gebräuchlicher und auch flexibler einsetzbar.

Stream::sorted()



Möchte man einen Stream sortieren, so geht dies mittels `sorted()`.

```
Stream<String> strings =
```

```
Stream.of("Dies", "ist", "ein", "Beispiel");
```

```
Comparator<String> byLength = (s1, s2) -> s1.length() - s2.length();
```

```
Stream<String> sorted = strings.sorted(byLength);
```

```
sorted.forEach(s -> System.out.println(s));
```

```
ist  
ein  
Dies  
Beispiel
```

Hinweis:

Ein Comparator vergleicht zwei Werte w_1 und w_2 .

Liefert der Comparator für w_1 , w_2 etwas kleiner als Null so steht w_1 vor w_2 in der Ordnung (ist kleiner).

Liefert der Comparator für w_1 , w_2 etwas größer als Null so steht w_1 hinter w_2 in der Ordnung (ist größer).

Liefert der Comparator für w_1 , w_2 Null so steht w_1 und w_2 in derselben Ordnung (ist gleich).

Mittels `sorted` können Sie also eine beliebige Ordnung definieren (vgl. Informatik I) und anhand dieser sortieren.

Stream::filter()



Möchte man in einem `Stream` Elemente herausfiltern, die einer Bedingung genügen (z.B. nur ungerade Werte), geht dies mittels `filter()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);
```

```
Predicate<Integer> odd = i -> i % 2 != 0;
```

```
Stream<Integer> is = stream.filter(odd);
```

```
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

```
[1, 3, 5, 7, 9]
```

Hinweis:

Die Langformen werden hier nur angegeben, um den Funktionstyp explizit zu machen.

Oder auch in dieser Form:

```
Stream<Integer> is = stream.filter(i -> i % 2 != 0);
```

```
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

Hinweis:

Die kürzeren Formen sind gebräuchlicher und auch flexibler einsetzbar.

Stream::limit()



Möchte man in einem `Stream` nur die ersten n Elemente verarbeiten, so geht dies mittels `limit()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);
```

```
Stream<Integer> is = stream.limit(4);
```

```
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

```
[1, 2, 3, 4]
```

Hinweis:

Ist n größer als Elemente in dem `Stream` m vorhanden sind, wird ein `Stream` der Länge $m < n$ zurückgeliefert.

Stream::skip()



Möchte man in einem `Stream` die ersten n Elemente **nicht** verarbeiten, so geht dies mittels `skip()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);
```

```
Stream<Integer> is = stream.skip(4);  
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

```
[5, 6, 7, 8, 9, 0]
```

Hinweis:

Ist n größer als Elemente in dem `Stream` m vorhanden sind, wird ein leerer `Stream` zurückgeliefert.

Stream::distinct()



Möchte man in einem `Stream` nur unterschiedliche Elemente verarbeiten, so geht dies mittels `distinct()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 5, 4, 3, 2, 1);
```

```
Stream<Integer> is = stream.distinct();  
System.out.println(is.collect(Collectors.toList()));
```

```
[1, 2, 3, 4, 5]
```

Hinweis:

Hierbei wird die Wertgleichheit herangezogen, nicht die Referenzgleichheit. D.h. die Elemente innerhalb des `Streams` werden mittels `equals()` und nicht mittels `==` verglichen!

Miniübung:



Bestimmen Sie wie viele gleiche Zufallszahlen in folgendem Stream im Bereich der Zufallszahlen 100 bis 200 (jeweils inklusive) gezogen wurden.

```
Stream<Integer> rands = Stream.generate(() -> (int)(Math.random() * 100));
```

Miniübung:



Gegeben sei folgende for-Schleife.

```
for(int i = 10; i <= 100; i += 3) {  
    System.out.println(i);  
}
```

Übersetzen sie diese in einen Lambdalausdruck mit demselben Verhalten.

Stream::reduce()

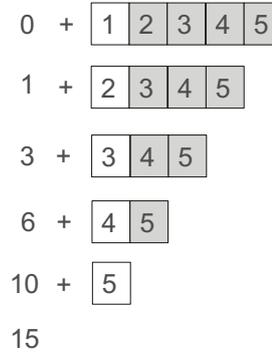
Möchte man alle Werte in einem Stream auf einen Wert „zusammenrechnen“ so geht dies mittels `reduce()`.

`reduce(id, op)` hat dabei zwei Parameter.

1. Der initiale Wert `id` mit dem die Reduktion begonnen wird (das neutrale Element `id` der Reduktionsoperation `op`, d.h. $x \text{ op } id == x$)
2. Die Reduktionsoperation `op`, diese muss assoziativ sein (d.h. $(x \text{ op } y) \text{ op } z == x \text{ op } (y \text{ op } z)$)

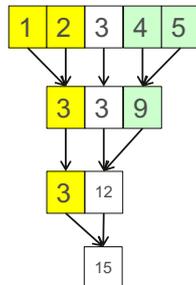
`op` sei die Addition, d.h. `+`

`id` für `+` ist 0



Stream::reduce()

Da die Reduktionsoperation assoziativ ist, kann das ganze auch in einer beliebig anderen Reihenfolge (und auch **parallel**) erfolgen.



Hinweis:

Initiale Operation mit neutralem Element aus Gründen der Anschaulichkeit weggelassen!

Hinweis:

Das geht natürlich auch in einer beliebigen anderen Reduktionsabfolge, vorausgesetzt die Reduktionsoperation ist assoziativ!

Stream::reduce()



Möchte man alle Werte in einem Stream auf einen Wert „zusammenrechnen“ so geht dies mittels `reduce()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0);
```

```
BinaryOperator<Integer> plus = (x, y) -> x + y;  
int sum = stream.reduce(0, plus);  
System.out.println(sum);
```

45

Hinweis:

Die Langformen werden hier nur angegeben, um den Funktionstyp explizit zu machen.

Oder auch in dieser Form:

```
int sum = stream.reduce(0, (x, y) -> x + y);  
System.out.println(sum);
```

Hinweis:

Die kürzeren Formen sind gebräuchlicher und auch flexibler einsetzbar.

Miniübung:



Gegeben ist folgender Stream von Zeichenketten.

```
Stream<String> strings = Stream.of("Hello", "functional", "crazy", "World");
```

Verknüpfen sie diesen Stream (und beliebige andere) zu einer Zeichenkette in der jedes Element durch ein Leerzeichen getrennt ist. Nutzen sie ausschließlich die `reduce()` Methode.

"Hello functional crazy World"

Miniübung:



Gegeben ist folgender Stream von Integerwerten.

```
Stream<Integer> rands = Stream.generate(() -> (int)(Math.random() * 1000));
```

Bestimmen sie aus den ersten 100 Einträgen des Streams das Maximum.

Nutzen sie zur Reduktion nur die `reduce()` Funktion.

Miniübung:



Gegeben ist folgender Stream von Integerwerten.

```
Stream<Integer> rands = Stream.generate(() -> Math.random(1000));
```

Geben sie die ersten 10 Einträge in folgender Form

[877, 567, 678, 400, 300, 177, 999, 675, 444, 666]

als Zeichenkette aus.

Nutzen sie zur Reduktion nur die `reduce()` Funktion.

Stream::count()

Möchte man in einem `Stream` die Anzahl vorhandener Elemente bestimmen, so geht dies mittels `count()`.

```
Stream<Integer> stream = Stream.of(1, 2, 3, 4, 5, 5, 4, 3, 2, 1);  
  
long quantity = stream.count();  
System.out.println(quantity);
```

```
10
```

Hinweis:

Achtung der Rückgabetype von `count()` ist `long`. D.h. es wird von der Möglichkeit seeeeeehr langer Streams ausgegangen ;-)

Die Länge eines unendlich langen Streams, dauert unendlich lange zu berechnen (irgendwie logisch). Unten stehende Zeile wird also nie terminieren ...

```
long nr = Stream.iterate(1, x -> x + 1).count(); // terminiert nie!
```

Stream::all/any/noneMatch()

Möchte man in einem `Stream` alle Elemente gegen eine Bedingung prüfen, so geht dies mit den Methoden

1. boolean
`allMatch(Predicate<T>)` alle Elemente genügen einer Bedingung
2. boolean
`anyMatch(Predicate<T>)` mindestens ein Element genügt einer Bedingung
3. boolean
`noneMatch(Predicate<T>)` kein Element genügt einer Bedingung



Quelle: Pixabay

Stream::all/any/noneMatch()

Gegeben sei folgende Liste und folgende Prädikate:

```
List<Integer> is = Arrays.asList(1, 2, 3, 4, 5);  
Predicate<Integer> even = i -> i % 2 == 0;  
Predicate<Integer> isZero = i -> i == 0;
```

Geben Sie bitte an, welche Ausdrücke zu false und welche zu true ausgewertet werden.

```
is.stream().allMatch(even) // false
```

```
is.stream().anyMatch(even) // true
```

```
is.stream().noneMatch(even) // false
```

```
is.stream().allMatch(isZero) // false
```

```
is.stream().anyMatch(isZero) // false
```

```
is.stream().noneMatch(isZero) // true
```

Miniübung:



Gegeben sei folgende (klassische) Methode zur Erzeugung von Primzahlen bis n .

```
public static List<Integer> erathostenes(int n) {  
    boolean[] deleted = new boolean[n + 1];  
    List<Integer> primes = new LinkedList<>();  
  
    for (int i = 2; i < Math.sqrt(n); i++) {  
        if (!deleted[i]) primes.add(i);  
        for (int j = i * i; j <= n; j += i) deleted[j] = true;  
    }  
  
    for (int i = (int)Math.sqrt(n) + 1; i <= n; i++)  
        if (!deleted[i]) primes.add(i);  
  
    return primes;  
}
```

Miniübung:



Für kryptografische Anwendungen benötigen Sie eine einfache Methode Primzahlen zu erzeugen. Sie stoßen bei Wikipedia

<https://de.wikipedia.org/wiki/Primzahlgenerator>

auf die folgenden Funktionen, die auf Euler zurück gehen sollen (Euler gilt im Allgemeinen ja als verlässliche Quelle), die beide jeweils nur Primzahlen erzeugen sollen.

$$p_1(n) = n^2 + n + 17 \quad \text{Euler 1}$$

$$p_2(n) = n^2 - n + 41 \quad \text{Euler 2}$$

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

101

Miniübung:



Sie können die Methode `List<Integer> eratosthenes(int)` als korrekt annehmen.

Prüfen Sie Euler 1 und Euler 2 für die ersten 20 generierten Primzahlen auf Korrektheit.

Geben Sie im Falle fehlerhafter Primzahlen falsch generierte Primzahlen für Euler 1 und Euler 2 aus.

Was passiert, wenn Sie Euler 2 für die ersten 100 generierten Primzahlen prüfen?

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

102

Und nun HTML mit Lambdas erzeugen zu sein wird



Um zu prüfen, ob verstanden Du hast ...

Quelle: Pixabay

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

103

Miniübung:



Gegeben sind Strings folgenden Formats:

```
String students =  
    "Mustermann, Max" + '\n' +  
    "Musterfrau, Maren" + '\n' +  
    "Hilflos, Holger" + '\n' +  
    "Loniki, Tessa";
```

Wandeln Sie Strings in HTML Zeichenketten, so dass sie in einem HTML Browser als Tabelle dargestellt würden.

```
<table>  
<tr><td>Max</td><td>Mustermann</td></tr>  
<tr><td>Maren</td><td>Musterfrau</td></tr>  
<tr><td>Holger</td><td>Hilflos</td></tr>  
<tr><td>Tessa</td><td>Loniki</td></tr>  
</table>
```

Nutzen sie ausschließlich Lambdas, um dies zu realisieren.

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

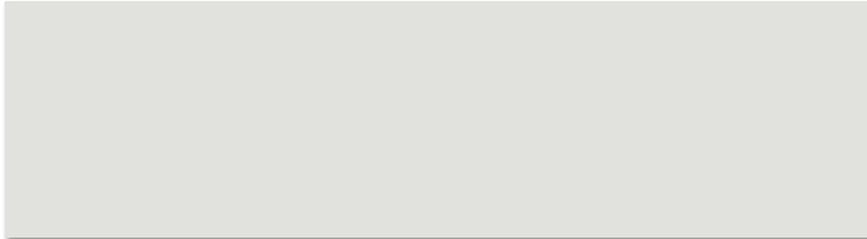
104

Miniübung:



```
String students =  
    "Mustermann, Max" + '\n' +  
    "Musterfrau, Maren" + '\n' +  
    "Hilflos, Holger" + '\n' +  
    "Loniki, Tessa";
```

Lösung:



Zusammenfassung



- **Streams**
 - Erzeugen mittels `.stream()` oder `Stream.of()`
 - Mittels `.collect()` in Collections wandeln
- **Lambda Funktionen**
 - Anonyme Funktionen
 - `(a, b, c) -> expression(a, b, c)`
- **Funktionsstypen**
 - Predicate
 - Function, BiFunction
 - UnaryOperator, BinaryOperator
- **Streammethoden**
 - `forEach()`
 - `map()` und `reduce()`
 - `filter()`, `distinct()` und `sorted()`
 - `limit()`, `skip()`
 - `allMatch()`, `anyMatch()`, `noneMatch()`
 - `count()`

