

## Vorlesung



# Programmieren I und II

## Unit 2

### Grundlagen imperativer Programmierung

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 zweifelsfrei als Zitat kenntlich 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





## Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke

*Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme*

- Raum: 17-0.10
- Tel.: 0451 300 5549
- Email: [nane.kratzke@th-luebeck.de](mailto:nane.kratzke@th-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

**1. Semester**

Unit 1 Einleitung und Grundbegriffe	Unit 2 Grundlagen imperativer Programmierung	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



Kennen existierender Programmierparadigmen und Laufzeitmodelle	<b>Sicheres Anwenden grundlegender programmiersprachlicher Konzepte (Datentypen, Variable, Operatoren, Ausdrücke, Kontrollstrukturen)</b>	<b>Fähigkeit zur problemorientierten Definition und Nutzung von Routinen und Referenztypen (insbesondere Liste, Stack, Mapping)</b>	Verstehen des Unterschieds zwischen Werte- und Referenzsemantik
Kennen und Anwenden des Prinzips der rekursiven Programmierung und rekursiver Datenstrukturen	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





Datentypen	Operatoren	Kontrollstrukturen	Routinen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Werte</li> <li>Variablen</li> <li>Wertetypen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausdrücke</li> <li>Arithmetisch</li> <li>Relational</li> <li>Logisch</li> <li>Bedingte Auswertung</li> <li>Zuweisung</li> <li>Type Cast</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anweisungsfolgen wiederholen</li> <li>Bedingte Ausführung von Anweisungsfolgen</li> <li>Mehrfach-Verzweigungen</li> <li>Schleifen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parametrisierbarer Code</li> <li>Aufrufen wiederverwendbarer Funktionalität</li> </ul>

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

6

## Zum Nachlesen ...



### Kapitel 4

Grundlagen der Programmierung in JAVA

#### Abschnitt 4.3

Einfache Datentypen

#### Abschnitt 4.4

Der Umgang mit einfachen Datentypen

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

7

## Worum geht es nun?



Ganzzahlige  
Datentypen

Gleitkommatypen

Wahrheitstyp

Zeichen

Zeichenketten

Typumwandlungen

Deklaration und  
Initialisierung

Wertezuweisung  
an Variablen

Auslesen von  
Werten aus  
Variablen

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

8

## Variablen



- dienen in Programmiersprachen dazu
- Werte zu speichern
- und mittels eines Namens (symbolische Adresse) ansprechen zu können.

<i>Arbeitsspeicher</i>			
<i>symbolische Adresse</i>	<i>Adresse im Speicher</i>	<i>Inhalt der Speicherzelle</i>	<i>Typ des Inhalts</i>
	⋮	⋮	<i>ganzzahliger Wert</i>
b	94	107	
	⋮	⋮	

Quelle: Grundkurs Programmieren in Java

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

9

## Primitive Datentypen



- **JAVA kennt 8 primitive Datentypen.**

Typname	Länge (in Byte)	Wertebereich	Standardwert
boolean	1	true, false	false
char	2	Alle Unicode-Zeichen	\u0000
byte	1	$-2^7 \dots 2^7-1$	0
short	2	$-2^{15} \dots 2^{15}-1$	0
int	4	$-2^{31} \dots 2^{31}-1$	0
long	8	$-2^{63} \dots 2^{63}-1$	0
float	4	$\pm 3,402823 \dots \cdot 10^{38}$	0.0
double	8	$\pm 1,797693 \dots \cdot 10^{308}$	0.0

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

10

## Worum geht es nun?



Ganzzahlige Datentypen	Gleitkommatypen	Wahrheitstyp
Zeichen	Zeichenketten	Typumwandlungen
Deklaration und Initialisierung	Wertezuweisung an Variablen	Auslesen von Werten aus Variablen

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

11

## Ganzzahlige Datentypen `byte`, `short`, `int`, `long` (integrale Typen)



<h3>Vier ganzzahlige Datentypen</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• <code>byte</code> – 1 Byte Länge</li><li>• <code>short</code> – 2 Byte Länge</li><li>• <code>int</code> – 4 Byte Länge</li><li>• <code>long</code> – 8 Byte Länge</li></ul>	<h3>Für alle ganzzahligen Datentypen gilt:</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vorzeichenbehaftet</li><li>• Länge ist auf allen Plattformen gleich</li></ul>
--	---

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

12

## Ganzzahlige Datentypen byte, short, int, long (integrale Typen)



```
byte max = Byte.MAX_VALUE;
byte min = Byte.MIN_VALUE;
System.out.println(min);
System.out.println(max);
```

-128

127

```
short max = Short.MAX_VALUE;
short min = Short.MIN_VALUE;
System.out.println(min);
System.out.println(max);
```

-32768

32767

```
int max = Integer.MAX_VALUE;
int min = Integer.MIN_VALUE;
System.out.println(min);
System.out.println(max);
```

-2147483648

2147483647

```
long max = Long.MAX_VALUE;
long min = Long.MIN_VALUE;
System.out.println(min);
System.out.println(max);
```

-9223372036854775808

9223372036854775807

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

13

## Gleitkommatypen float, double



Zwei Datentypen für  
 Nichtganzzahlen

- **float**
  - 4 Byte Länge
  - Einfache Genauigkeit
- **Double**
  - 8 Byte Länge
  - Doppelte Genauigkeit

Für alle Fließkommatypen gilt:

- Dezimalnotation bestehend aus
  - Vorkommateil
  - Dezimalpunkt
  - einem Nachkommaanteil
  - einem Exponenten (optional)
  - einem Suffix (optional)

*Vorkomma.Nachkomma*[e*Exponent*][f|d]

Beispiele:

3.4e3d = 3.400,0 doppelte Genauigkeit (double)  
 .6 = 0,6  
 1. = 1,0  
 2f = 2,0 einfache Genauigkeit (float)

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

14

## Gleitkommatypen float, double



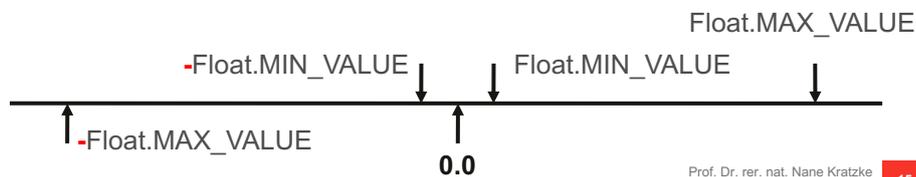
Beispiel funktioniert für double analog

```
float max_float = Float.MAX_VALUE;  
float a_float = 3.4e3f;  
float min_float = Float.MIN_VALUE;  
System.out.println(min_float);  
System.out.println(a_float);  
System.out.println(max_float);
```

1.401298464324817E-45

**3400.0**

3.4028234663852886E38



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

15

## Miniübung:



```
double a = 0.7;  
double b = 0.9;  
double x = a + 0.1;  
double y = b - 0.1;  
if (x == y) {  
    System.out.println("Ich kann rechnen.");  
} else {  
    System.out.println("Ich kann nicht rechnen.");  
}
```

Ergibt welche Ausgabe?

**Ich kann nicht rechnen.**

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

16

## Miniübung:



Sie sollten daher besser so etwas schreiben:

```
double a = 0.7;
double b = 0.9;
double x = a + 0.1;
double y = b - 0.1;
double delta = 1E-25d; // definiert Gleichheit
if (Math.abs(x - y) < delta) {
    System.out.println("Ich kann rechnen.");
} else {
    System.out.println("Ich kann nicht rechnen.");
}
```

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

17

## Wahrheitstyp (I) boolean



boolean kennt zwei  
verschiedene Werte

- true
- false
- Variablen dieses Typs dienen der Verarbeitung von Wahrheitsaussagen

Wahrheitswerte beruhen  
ausschließlich auf  
boolean

- Andere Programmiersprachen werten oft den Inhalt einer Variable ungleich null aus, was zu Unsauberheiten in der Programmierung führt
- Dies geht in JAVA nicht!

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

18

## Wahrheitstyp (II)

### boolean



```
boolean a = false;

if (a) {
    System.out.println("a war true");
} else {
    System.out.println("a war false");
}
```

Korrekter Einsatz  
eines booleschen  
Variable in JAVA.

```
int a = 0;
if (a != 0) {
    System.out.println("a war true");
} else {
    System.out.println("a war false");
}
```

Falscher Einsatz  
einer ganzzahligen  
Variable als  
boolean Ersatz in  
JAVA.

Diverse Prog-Sprachen  
erlauben so etwas.

## Zeichen

### char



Zur Verarbeitung von  
Zeichen bietet JAVA den  
Datentyp char an.

char-Literale werden in  
einfache  
Hochkommata gesetzt.

- 'a', 'b', 'c', ...

```
char zeichen = 'A';
```

Was machen Sie, wenn Sie das  
Zeichen ' ausdrücken wollen?

```
char zeichen = '';
```

Verwirrt den JAVA-Compiler, da  
er nicht mehr weiß, wo das  
Zeichen anfängt und aufhört.

```
char zeichen = '\';
```

Ausweg: Nutzung sogenannter  
ESCAPE-Sequenzen,

## Zeichentyp char – (ESC-Sequenzen)



ESC-Sequenz	Bedeutung
\b	Rückschritt (Backspace, das durch die DEL-Taste erzeugte Zeichen)
\t	Horizontaler Tabulator (das durch die TAB-Taste erzeugte Zeichen)
\n	<b>Zeilenschaltung (Newline)</b>
\f	Seitenumbruch (Formfeed)
\r	Wagenrücklauf (Carriage Return – das durch die ENTER Taste erzeugte Zeichen)
\"	Doppeltes Anführungszeichen
\'	Einfaches Anführungszeichen
\\	Backslash \

ESCAPE Zeichen werden zur Darstellung von Sonderzeichen oder nicht darstellbaren Zeichen genutzt.

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

21

## Worum geht es nun?



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

22

## Strings



- In JAVA werden Zeichenketten durch die Klasse `String` repräsentiert.
- Reihung von Elementen des Typs `char`.
- Ein String ist eine indizierte Liste von Zeichen.

D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.
D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.

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

23

## Methoden der Klasse String



- Zeichenextraktion**
- Länge
- Vergleichen
- Suchen
- Ersetzen
- Zerlegen

Jedes Zeichen eines Strings kann über einen Index angesprochen werden.  
Das erste Zeichen hat den Index 0.

```
String str = "Dies ist ein Satz.";
char c = str.charAt(5);
```

```
String substr = str.substring(9, 12);
```

```
String finstr = str.substring(13);
```

0				5				10				15					
D	i	e	s	i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.	
D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.

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

24

## Methoden der Klasse String



- Zeichenextraktion
- Länge**
- Vergleichen
- Suchen
- Ersetzen
- Zerlegen

Länge eines Strings entspricht der Anzahl an Zeichen eines Strings.

Die Länge eines leeren Strings ist 0.

```
String str = "Dies ist ein Satz.";
int length = str.length();
```

**18**

```
String empty = "";
int length = empty.length();
```

**0**

```
String empty2 = " ";
length = empty2.length();
```

**1**

0	5	10	15
D	i	e	s
i	s	t	
e	i	n	
S	a	t	z
.			

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

## Methoden der Klasse String



- Zeichenextraktion
- Länge
- Vergleichen**
- Suchen
- Ersetzen
- Zerlegen

Mit den folgenden **equals** Methoden lassen sich Strings inhaltlich auf Gleichheit vergleichen.

```
String h1 = „hallo“;
String h2 = „HALLO“;
boolean gleich = h1.equals(h2);
```

**false**

```
gleich = h1.equalsIgnoreCase(h2);
```

**true**

0	5	10	15
D	i	e	s
i	s	t	
e	i	n	
S	a	t	z
.			

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

## Methoden der Klasse String



Mit den folgenden Operatoren lassen sich Strings lexikalisch vergleichen.

- Zeichenextraktion
- Länge
- Vergleichen**
- Suchen
- Ersetzen
- Zerlegen

```
String name1 = "Müller";
String name2 = "Meier";
int res = name1.compareTo(name2);
```

> 0 – d.h. lexikalisch dahinter einzusortieren

```
res = name2.compareTo(name1);
```

< 0 – d.h. lexikalisch davor einzusortieren

```
res = name1.compareTo(name1);
```

= 0 – d.h. Zeichenketten sind gleich

0	5	10	15
D	i	e	s
i	s	t	e
e	i	n	S
a	t	z	.

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

## Methoden der Klasse String



Mit der `indexOf` Methode lassen sich Zeichenketten in Strings finden:

- Zeichenextraktion
- Länge
- Vergleichen
- Suchen**
- Ersetzen
- Zerlegen

```
String str = "Dies ist ein Satz";
int i = str.indexOf("Satz");
```

13

```
i = str.indexOf("existiert nicht");
```

-1 – d.h. Suchstring wurde nicht gefunden

```
i = str.indexOf("i");
```

1

```
i = str.indexOf("i", 3);
```

5

0	5	10	15
D	i	e	s
i	s	t	e
e	i	n	S
a	t	z	.

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

## Methoden der Klasse String



Mit den **startsWith/endsWith** Methoden lässt sich prüfen, ob eine Zeichenkette Anfang/Ende einer anderen Zeichenkette ist.

```
String str = "Dies ist ein Satz";  
boolean b = str.startsWith("Satz");  
false
```

```
String str = "Dies ist ein Satz";  
boolean b = str.endsWith("Satz");  
true
```

0                      5                      10                      15

D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.
---	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	---	---

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

29

## Methoden der Klasse String



Mit der **contains** Methode lässt sich prüfen, ob eine Zeichenkette Bestandteil einer anderen Zeichenkette ist.

```
String str = "Dies ist ein Satz";  
boolean b = str.contains("Satz");  
true
```

```
String str = "Dies ist ein Satz";  
boolean b = str.contains("kein");  
false
```

0                      5                      10                      15

D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.
---	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	---	---

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

30

## Methoden der Klasse String



Mit den folgenden Methoden lassen sich Ersetzungen in Zeichenketten vornehmen.

- Zeichenextraktion
- Länge
- Vergleichen
- Suchen
- Ersetzen**
- Zerlegen

```
String str = "Dies ist ein Satz";  
String newstr = str.toLowerCase();  
  
dies ist ein satz  
  
newstr = str.toUpperCase();  
DIES IST EIN SATZ  
  
newstr = str.replace("ist ein",  
"kein");  
Dies kein Satz
```



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

31

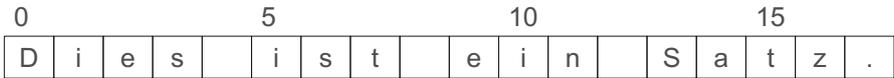
## Methoden der Klasse String



Mit den folgenden Methoden lassen sich Ersetzungen in Zeichenketten vornehmen.

- Zeichenextraktion
- Länge
- Vergleichen
- Suchen
- Ersetzen**
- Zerlegen

```
String str = " Dies ist ein Satz. ";  
String newstr = str.trim();  
  
Dies ist ein Satz.  
  
(führende und folgende Whitespaces gelöscht)
```



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

32

## Methoden der Klasse String



- Zeichenextraktion
- Länge
- Vergleichen
- Suchen
- Ersetzen
- Zerlegen**

Mit der `split` Methode lassen sich Zeichenketten in Teilzeichenketten zerlegen.

```
String str = "Dies ist ein Satz.";
String[] subs = str.split(" ");
```

D	i	e	s				i	s	t						
	e	i	n		S	a	t	z	.						

0                      5                      10                      15

D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		S	a	t	z	.
---	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	---	---

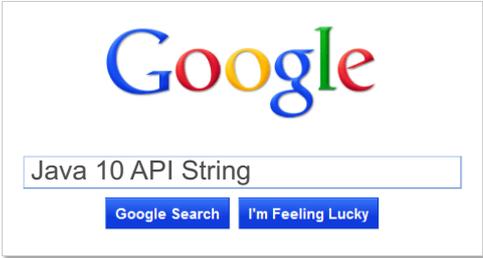
Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme

33

## Methoden der Klasse String



Weitere Methoden der Klasse `String` finden Sie hier:  
<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/String.html>



Quelle: <http://www.google.com>

0                      5                      10                      15

D	i	e	s		i	s	t		e	i	n		T	i	p	p	.
---	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	---	---

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

34

### Mini-Übung:



Schreiben Sie nun ein Programm, das einen beliebigen Satz von der Konsole einliest und bestimmt wie viele Worte dieser Satz hat.

```
Bitte geben Sie einen Satz ein:  
> Dies ist nur ein doofes Beispiel  
Der Satz 'Dies ist nur ein doofes Beispiel' hat 6 Wörter.
```

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

**35**

### Worum geht es nun?



Ganzzahlige Datentypen	Gleitkommatypen	Wahrheitstyp
Zeichen	Zeichenketten	Typumwandlungen <i>Siehe Operatoren (Typecast)</i>
<i>Haben sie - ohne es zu merken - bereits alles in Unit 1 gehört.</i> Deklaration und Initialisierung	Wertezuweisung an Variablen	Auslesen von Werten aus Variablen

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

**36**

## Variablen



Eine Variable ist ein **Speicherplatz**. Über einen **Variablennamen** (Bezeichner) kann man auf den Inhalt einer Variablen zugreifen.

Einer Variablen kann ein bestimmter Inhalt (Wert) zugewiesen und dieser später wieder ausgelesen werden.

Um Variablen zu verstehen, muss man begreifen wie

- (1) man Variablen deklariert,
- (2) Variablen Werte zuweist
- (3) und Werte aus Variablen ausliest.



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

37

## Deklaration von Variablen



Um eine Variable nutzen zu können, muss man diese einführen. Dies erfolgt durch eine **Deklaration**.

Mittels einer Deklaration kann man eine Variable **benennen** und einer Variablen einen **Datentyp** zuweisen.

```
short ziel; // Deklarationsanweisung zur Erzeugung
           // einer Variablen vom Typ short mit
           // dem Namen ziel
```

```
int zahl = 15; // Initialisierungsanweisung zu
              // Erzeugung einer Variablen vom Typ
              // int mit dem Namen zahl und dem
              // initialen Wert fünfzehn
```

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

38

## Wertezuweisung an Variablen



Um einer Variable Werte zu zuweisen, benötigt man einen **Zuweisungsoperator** =. Es können mit diesem

- Werte
- Ausdrücke oder
- Routinenrückgaben

einer Variablen zugewiesen werden.

```
double var;  
  
var = 5.0;           // Zuweisung eines Wertes  
var = 5.0 + 3;      // Zuweisung des Werts eines  
                    // Ausdrucks (hier 8)  
var = Math.sqrt(9); // Zuweisung der Rückgabe einer  
                    // Routine (hier 3, Wurzel aus 9)
```

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

39

## Lesen aus Variablen



Es gibt üblicherweise **keinen Ausleseoperator** für Variablen in Programmiersprachen. Variablen kommen in Ausdrücken vor und werden im Rahmen der Auswertung dieser Ausdrücke ausgelesen. Einer der einfachsten Ausdrücke ist einfach das Vorkommen einer Variablen. Eine Variable wird also immer dann ausgelesen, wenn sie in einem **Ausdruck** vorkommt.

```
double var = 16.0;  
  
// Auslesen und direktes Ausgeben einer Variablen  
System.out.println(var);  
  
// Auslesen, Ausdruck berechnen und Ausgeben einer  
// Variablen  
System.out.println(var + 8);  
  
// Auslesen, Wert an andere Routine übergeben und Ausgeben  
// des Routinenergebnisses  
System.out.println(Math.sqrt(var));
```

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

40

### Mini-Übung:



Sie sollen verschiedene Variablen in einem Programm deklarieren.  
Finden Sie passende und möglichst platzsparende Datentypen für eine Variable, die angibt

- (1) wie viele Menschen in Deutschland leben,
- (2) wie viele Menschen auf der Erde leben,
- (3) ob es gerade Tag ist,
- (4) wie hoch die Trefferquote eines Stürmers ist,
- (5) wie viele Semester sie zu studieren beabsichtigen,
- (6) wie viele Studierende sich für einen Studiengang gemeldet haben,
- (7) mit welchem Buchstaben ihr Name beginnt.

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

41

### Mini-Übung:



Welche der folgenden expliziten Typkonvertierungen ist unnötig,  
da Sie im Bedarfsfall implizit durchgeführt wird.

- (int) 3
- (long) 3
- (long) 3.1
- (short) 3
- (short) 31
- (double) 31
- (int) 'x'
- (double) 'x'

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

42

## Zusammenfassung

- **Einfache Datentypen**
  - Ganzzahlige Datentypen
  - Gleitkommatypen
  - Wahrheitstyp
  - Zeichen
  - Zeichenketten
  - Typumwandlungen
  
- **Variablen**
  - Deklaration und Initialisierung
  - Wertezuweisung an Variablen
  - Auslesen von Werten aus Variablen

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

43

## Themen dieser Unit

Datentypen	Operatoren	Kontrollstrukturen	Routinen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werte</li> <li>• Variablen</li> <li>• Wertetypen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdrücke</li> <li>• Arithmetisch</li> <li>• Relational</li> <li>• Logisch</li>   <li>• Bedingte Auswertung</li> <li>• Zuweisung</li>   <li>• Type Cast</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anweisungsfolgen wiederholen</li> <li>• Bedingte Ausführung von Anweisungsfolgen</li> <li>• Mehrfach-Verzweigungen</li> <li>• Schleifen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parametrisierbarer Code</li> <li>• Aufrufen wiederverwendbarer Funktionalität</li> </ul>

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

44

## Zum Nachlesen ...



### Kapitel 4

Grundlagen der Programmierung in JAVA

#### Abschnitt 4.4.2

Operatoren und Ausdrücke

#### Abschnitt 4.4.3

Allgemeine Ausdrücke

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

45

## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren	Relationale Operatoren	Logische Operatoren
Bedingte Auswertung	Zuweisungsoperatoren	String-Verkettung
Type Cast Operator	new Operator	Ausdrücke

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

46

## Operatoren



- dienen in Programmiersprachen dazu
- Werte
  - miteinander zu **verrechnen** oder
  - miteinander zu **vergleichen** oder
  - Variablen **zuzuweisen**

### Bsp.: Berechnung

```
int a = 5; int b = 2;  
  
Sys.out.println(a + b);
```

### Bsp.: Vergleich

```
int a = 5; int b = 2;  
  
Sys.out.println(a < b);
```

### Bsp.: Zuweisung

```
int a = 5; int b = 2;  
a = b;  
Sys.out.println(b);
```

### Bsp.: Zuweisung und Vergleich

```
int a = 5; int b = 2;  
boolean c = a < b;  
Sys.out.println(c);
```

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

47

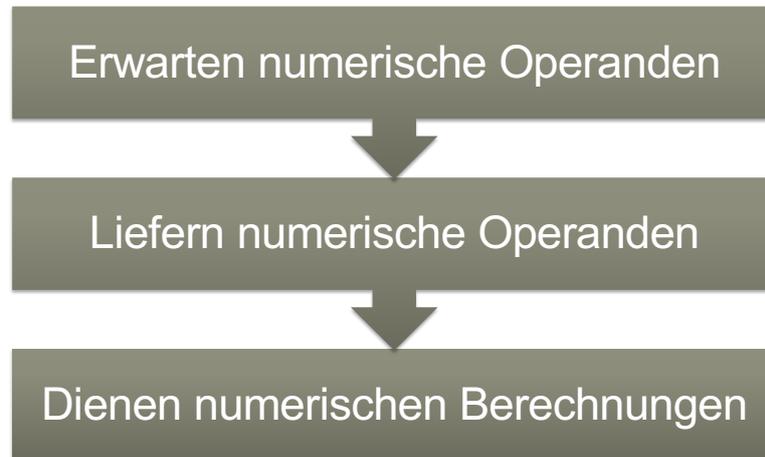
## Worum geht es nun?



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

48

## Arithmetische Operatoren



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

49

## Liste arithmetischer Operatoren



Operator	Bezeichnung	Bedeutung
+	Positives Vorzeichen	$+n = n$
-	Negatives Vorzeichen	$-n = -1 * n$
+	Summe	$a + b =$ Summe von a und b
-	Differenz	$a - b =$ Differenz von a und b
*	Produkt	$A * b =$ Produkt von a und b
/	Quotient	$a / b =$ Quotient von a und b. Bei ganzzahligen Typen handelt es sich um die Division ohne Rest.
%	Restwert (Modulo)	$a \% b =$ Rest der ganzzahligen Division von a durch b.
++	Präinkrement	++a ergibt a + 1
++	Postinkrement	a++ ergibt a + 1
--	Prädecrement	--a ergibt a - 1
--	Postdecrement	a-- ergibt a - 1

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

50

## Miniübung zu arithmetischen Operatoren



```
int ai = 5; int bi = 2;  
float af = 5.0; float bf = 2.0;
```

```
System.out.println(ai + bi);
```

 7

```
System.out.println(ai / bi);
```

 2

```
System.out.println(af / bi);
```

 2.5

```
System.out.println(ai % bi);
```

 1

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

51

## Miniübung zu arithmetischen Prä- und Postfix-Operatoren



```
int ai = 5; int bi = 2;
```

```
System.out.println(ai++);
```

 5

```
System.out.println(ai);
```

 6

```
System.out.println(--bi);
```

 1

```
System.out.println(bi);
```

 1

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

52

## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren	Relationale Operatoren	Logische Operatoren
Bedingte Auswertung	Zuweisungsoperatoren	String-Verkettung
Type Cast Operator	new Operator	Ausdrücke

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

53

## Relationale Operatoren



```
graph TD; A[Erwarten beliebige Ausdrücke] --> B[Liefern boolsche Werte]; B --> C[Dienen dem Vergleich von Ausdrücken]
```

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

54

## Liste relationaler Operatoren



Operator	Bezeichnung	Bedeutung
==	gleich	a == b ergibt true wenn a und b gleich sind. Sind a und b Referenztypen müssen sie auf dasselbe Objekt zeigen.
!=	ungleich	a != b ergibt true, wenn a und b nicht gleich sind. Sind a und b Referenztypen ergibt a != b true wenn a und b auf verschiedene Objekte zeigen.
<	kleiner	a < b ergibt true wenn a kleiner als b ist.
>	größer	A > b ergibt true wenn a größer als b ist.
<=	Kleiner gleich	a <= b ergibt true wenn a kleiner als b oder gleich b ist.
>=	größer gleich	a >= b ergibt true wenn a größer als b oder gleich b ist.

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

55

## Miniübung zu relationalen Operatoren



```
int ai = 5; int bi = 2;
```

```
System.out.println(ai == bi);
```

false

```
System.out.println(ai != bi);
```

true

```
System.out.println(ai < bi);
```

false

```
System.out.println(ai >= bi);
```

true

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

56

## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren	Relationale Operatoren	Logische Operatoren
Bedingte Auswertung	Zuweisungsoperatoren	String-Verkettung
Type Cast Operator	new Operator	Ausdrücke

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

57

## Logische Operatoren



```
graph TD; A[Erwarten boolesche Werte] --> B[Liefern boolesche Werte]; B --> C[Dienen der Formulierung logischer Bedingungen];
```

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

58

## Liste logischer Operatoren



Operator	Bezeichnung	Bedeutung
!	Logisches NICHT	!a ergibt true wenn a false ist und false, wenn a true ist.
&&	UND (short-circuit)	a && b ergibt true, wenn a und b true sind. Ist a bereits false wird b nicht mehr ausgewertet.
	ODER (short-circuit)	a    b ergibt true, wenn mindestens einer der beiden Ausdrücke a oder b wahr ist. Ist bereits a wahr wird b nicht mehr ausgewertet. (logisches Oder)
&	UND	a & b ergibt true, wenn a und b true sind.
	ODER	a   b ergibt true, wenn mindestens einer der beiden Ausdrücke a oder b wahr ist. (logisches Oder)
^	Exklusiv-ODER	a ^ b ergibt true wenn a und b einen unterschiedlichen Wahrheitswert haben (sprachliches Oder)

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

59

## Miniübung zu logischen Operatoren



```
boolean a = true;
boolean b = false;

System.out.println(!a);           false
System.out.println(!b);           true
System.out.println(a && b);        false
System.out.println(b || a);        true
System.out.println(b ^ a);         true
```

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

60

## Miniübung zu logischen Operatoren (Short Circuit Verhalten)



```
boolean a = false;  
boolean c = true;  
int x = 1;
```

```
System.out.println(a && 5 / --x == 0);
```

false

```
System.out.println(a & 5 / --x == 0);
```

Division by Zero!

```
System.out.println(c || 5 / --x == 0);
```

true

```
System.out.println(c | 5 / --x == 0);
```

Division by Zero!

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

61

## Worum geht es nun?



Arithmetische  
Operatoren

Relationale Operatoren

Logische Operatoren

Bedingte Auswertung

Zuweisungsoperatoren

String-Verkettung

Type Cast Operator

new Operator

Ausdrücke

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

62

## Bedingte Auswertung



- Der Fragezeichen Operator `?`: ist der einzige dreiwertige Operator
- Kann häufig eingesetzt werden, um if-Abfragen zu vermeiden.
- `a ? b : c`
  - Ist `a` true wird `b` zurückgeliefert
  - Ist `a` false wird `c` zurückgeliefert

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

63

## Miniübung: Bedingte Auswertung



```
int a = 6;  
System.out.println(a % 2 == 0 ? "gerade" : "ungerade");
```

**gerade**

```
String satz = "Dies ist nur ein Beispiel";  
String h = "Hello";  
String w = "World";  
System.out.println(satz.contains("kein") ? w + h : h + w);
```

**HelloWorld**

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

64

### Mini-Übung:



Schreiben Sie nun ein Programm, das einen beliebigen Satz von der Konsole einliest und bestimmt ob der Satz eine gerade Anzahl an Worten hat.

Bitte geben Sie einen Satz ein:

```
> Dies ist nur ein doofes Beispiel.
```

Der Satz hat eine gerade Anzahl an Worten.

Bitte geben Sie einen Satz ein:

```
> Dies ist nur ein Beispiel.
```

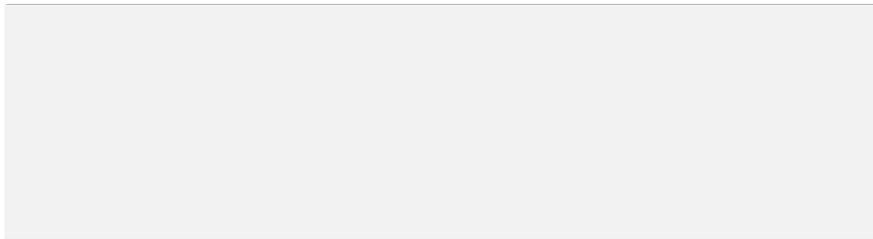
Der Satz hat eine ungerade Anzahl an Worten.

### Mini-Übung:



### Lösung:

Ganz einfach mit der bedingten Auswertung ...



## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren	Relationale Operatoren	Logische Operatoren
Bedingte Auswertung	Zuweisungsoperatoren	String-Verkettung
Type Cast Operator	new Operator	Ausdrücke

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

67

## Zuweisungs-Operatoren



Erwarten Ausdrücke

↓

Liefern Werte

↓

Dienen der Zuweisung von ausgewerteten Ausdrücken an Variablen

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

68

## Liste der Zuweisungsoperatoren



Operator	Bezeichnung	Bedeutung
=	Einfache Zuweisung	a = b weist a den Wert von b zu und liefert b als Rückgabe.
+=	Additionszuweisung	a += b weist a den Wert von a + b zu und liefert a + b als Rückgabe.
-=	Subtraktionszuweisung	Analog += Operator mit -
*=	Multiplikationszuweisung	Analog += Operator mit *
/=	Divisionszuweisung	Analog += Operator mit /
%=	Modulozuweisung	Analog += Operator mit %
&=	UND-Zuweisung	Analog += Operator mit logischem &
=	ODER-Zuweisung	Analog += Operator mit logischem
^=	XOR-Zuweisung	Analog += Operator mit ^ (XOR)

**Wichtig: Eine Zuweisung ist immer auch ein Ausdruck, d.h. sie kann in anderen Ausdrücken auftauchen.**

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

69

## Zuweisungen sind auch Ausdrücke



Da Zuweisungen in Java auch immer Ausdrücke sind, kann man dies nutzen, um derartige Zuweisungsfolgen zu formulieren.

```
int a, b, c;  
a = b = c = 5;
```

Ein Wert wird dabei mehreren Variablen zugewiesen. Die Semantik der Zuweisung wird deutlicher, wenn man sie klammert.

```
a = (b = (c = 5));
```

Eigentlich erfolgt hier nicht eine Zuweisung, sondern drei Einzelzuweisungen. Dabei wird der Wert eines Zuweisungsausdrucks immer für eine weiter links stehende Zuweisung genutzt.

```
int hc = (c = 5);  
int hb = (b = hc);  
a = hb;
```

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

70

## Miniübung zu Zuweisungs-Operatoren



```
int a = 5;  
int b, c;
```

```
System.out.println(c = b = a);
```

5 (a, b, c)

```
System.out.println(b /= 1);
```

5

```
System.out.println(c += 3);
```

8

```
System.out.println(a %= 2);
```

1

```
c -= b *= a++;  
System.out.println(a);  
System.out.println(b);  
System.out.println(c);
```

2 (a)

5 (b, Postinkrement!)

3 (c)

*Wichtig: Angaben in Klammern werden nicht mit auf der Konsole ausgegeben  
(diese dienen nur der besseren Zuordnung zu den Variablen!)*

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

71

## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren

Bedingte Anweisungen

Wiederholungsanweisungen

Spezielle  
Kontrollanweisungen

Zuweisungsoperatoren

String-Verkettung

*Nutzen wir schon die  
ganze Zeit*

Type Cast Operator

new Operator

Ausdrücke

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

72

## String Verkettung (Konkatenation)



- Der **+** Operator kann auch auf Strings angewendet werden.
- Er hat dann die Semantik einer Aneinanderreihung der Strings.

```
String a = „Nice “;  
int i = 2;  
String b = „ meet you“;  
System.out.println(a + i + b);
```

Nice 2 meet you

- Bei der Operation wird ggf. ein Nichtstring Operand in einen String gewandelt.
  - Die Stringwandlung wird bei primitiven Typen durch den Compiler vorgenommen.
  - Bei Referenztypen wird hierzu die Methode `toString()` vorher aufgerufen.

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

73

## Mini-Übung:



Was erzeugt dieser Quelltext für eine Ausgabe?

```
int a = 5;  
int b = 2;  
System.out.println(a + b + "=" + a + "+" + b);
```

7=5+2

```
int a = 5;  
int b = 2;  
System.out.println(a + "+" + b + "=" + a + b);
```

5+2=52

```
int a = 5;  
int b = 2;  
System.out.println(a + "+" + b + "=" + (a + b));
```

5+2=7

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

74

## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren	Relationale Operatoren	Logische Operatoren
Bedingte Auswertung	Zuweisungsoperatoren	String-Verkettung
Type Cast Operator	new Operator	Ausdrücke

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

75

## Typumwandlung Type Casting



Typumwandlungen sind immer dann erforderlich, wenn ein Wert einen Datentyp hat, der nicht einem Zieltyp entspricht. Hierbei wird in statisch typisierten Programmiersprachen eine implizite von einer expliziten Typumwandlung unterschieden.

**Implizite Typumwandlung:**

Ein kleinerer Zahlenbereich (z.B. `byte`) wird in einen größeren Zahlenbereich (z.B. `short`) abgebildet. Diese Fälle kann der Compiler automatisch behandeln, es können keine Datenverluste auftreten.

```
short ziel = 23; // 23 ist vom Typ byte, da < 128
```

**Explizite Typumwandlung:**

Ein größerer Zahlenbereich (z.B. `short`) wird in einen kleineren Zahlenbereich (z.B. `byte`) abgebildet. Diese Fälle kann der Compiler nicht automatisch behandeln, da Datenverluste auftreten könnten. Der Programmierer muss daher diese Fälle mit einem expliziten Cast „bestätigen“.

```
byte ziel = (byte)512; // 512 ist vom Typ short, da >= 128
```

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

76

## Implizite und explizite Typumwandlung Implicite and explicit type casting



Typname	größter Wert	kleinster Wert	Länge
<b>byte</b>	127	-128	8 Bits
<b>short</b>	32767	-32768	16 Bits
<b>int</b>	2147483647	-2147483648	32 Bits
<b>long</b>	9223372036854775807	-9223372036854775808	64 Bits

Quelle: Programmieren in Java

Typname	größter positiver Wert	kleinster positiver Wert	Länge
<b>float</b>	$\approx 3.4028234663852886E+038$	$\approx 1.4012984643248171E-045$	32 Bits
<b>double</b>	$\approx 1.7976931348623157E+308$	$\approx 4.9406564584124654E-324$	64 Bits

Quelle: Programmieren in Java

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

77

### Miniübung:

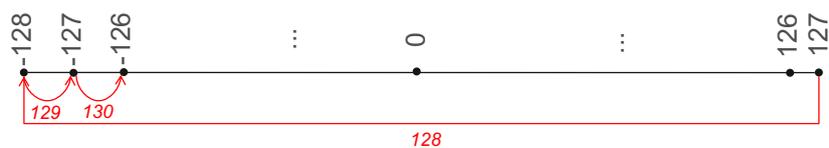


Typname	größter Wert	kleinster Wert	Länge
<b>byte</b>	127	-128	8 Bits
<b>short</b>	32767	-32768	16 Bits
<b>int</b>	2147483647	-2147483648	32 Bits
<b>long</b>	9223372036854775807	-9223372036854775808	64 Bits

```
short a = 130;
byte b = (byte)a;
System.out.println(a + " = " + b);
```

Ergibt welche Ausgabe?

130 = -126



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

78

## Worum geht es nun?



Arithmetische Operatoren	Relationale Operatoren	Logische Operatoren
Bedingte Auswertung	Zuweisungsoperatoren	String-Verkettung
Type Cast Operator	Kommt in Unit 3 new Operator	 Ausdrücke

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

79

## Ausdrücke



Ausdrücke setzen sich in Programmiersprachen üblicherweise aus Operatoren und Operanden zusammen und werden für **numerische Berechnungen, Vergleiche** oder **logische Bedingungen** benötigt. Die Operanden selbst können dabei wieder

- **Variablen**
- **Geklammerte Ausdrücke** oder
- **Methodenaufrufe** sein.

Der einfachste Ausdruck ist einfach die Angabe einer Variablen.

Sind beide Operanden einer Operation wieder Ausdrücke, wird immer erst der linke und dann der rechte Operand berechnet, d.h. die **Auswertung** eines Ausdrucks erfolgt (*üblicherweise*) **von links nach rechts** gem. der Operatorbindungsstärke.

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

80

## Vorrangregeln



**Kennen Sie noch die Regel:  
 Punktrechnung vor  
 Strichrechnung?**

Java kennt dasselbe mit ein paar mehr zu berücksichtigenden Gruppen.

## Vorrangregeln Operatorgruppen



Gruppe	Operatoren	Bezeichnung
1	++, --, !, (type)	Inkrement, Dekrement, Nicht, Type Cast
2	*, /, %	Multiplikation, Division, Modulo
3	+, -	Addition, Subtraktion
5	<, <=, >, >=,	Kleiner, Kleiner-Gleich, Größer, Größer-Gleich
6	==, !=	Gleich, Ungleich
7	&	Logisches Und
8	^	XOR
9		Logisches Oder
10	&&	Logisches Und (short circuit)
11		Logisches Oder (short circuit)
12	?:	Bedingte Auswertung
13	=, +=, -=, *=, ...	Zuweisungen

Steigende Bindung der Operatoren

## Veranschaulichung



```
int a = 5; int b = 3;  
int e = a - b * a - b;
```

```
int e = a - 3 * 5 - b;
```

```
int e = a - 15 - b;
```

```
int e = 5 - 15 - b;
```

```
int e = -10 - b;
```

```
int e = -10 - 3;
```

```
int e = -13;
```

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

83

## Veranschaulichung



```
int a = 5; int b = 3;  
int e = (a - b) * (a - b);
```

```
int e = (5 - 3) * (a - b);
```

```
int e = 2 * (a - b);
```

```
int e = 2 * (5 - 3);
```

```
int e = 2 * 2;
```

```
int e = 4;
```

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

84

## Veranschaulichung



```
int a = 5; int b = 3;  
int e = Math.pow(a,2) - 2*a*b + Math.pow(b,2);
```

```
int e = Math.pow(a,2) - 2*5*b + Math.pow(b,2);
```

```
int e = Math.pow(a,2) - 10*b + Math.pow(b,2);
```

```
int e = Math.pow(a,2) - 10*3 + Math.pow(b,2);
```

```
int e = Math.pow(a,2) - 30 + Math.pow(b,2);
```

```
int e = Math.pow(5,2) - 30 + Math.pow(b,2);
```

```
int e = 25 - 30 + Math.pow(b,2);
```

```
int e = -5 + Math.pow(b,2);
```

```
int e = -5 + Math.pow(3,2);
```

```
int e = -5 + 9;
```

```
int e = 4;
```

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

85

## Miniübung



Welche Ausgabe erzeugt?

```
int a = 5; int b = 3;  
System.out.println(  
    (a - b) * (a - b) == a*a - 2*a*b + b*b  
);
```

true

Binomische Formel!

$$(a - b)(a - b) = a^2 - 2ab + b^2$$

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

86

## Miniübung



Wird dieser Ausdruck zu true oder false ausgewertet?

```
5 * 3 + 4 < 20 && true & false | 1 + 2 * 3 > 2
```

Gruppe 2: `15 + 4 < 20 && true & false | 1 + 6 > 2`

Gruppe 3: `19 < 20 && true & false | 7 > 2`

Gruppe 5: `true && true & false | true`

Gruppe 7: `true && false | true`

Gruppe 9: `true && true`

Gruppe 10: `true`

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

87

## Miniübung:



Gegeben ist folgender Ausdruck:

```
b = Math.sqrt(3.5 + x) * 5 / 3 - (x + 10) * (x - 4.1) < 0;
```

Zerlegen sie diesen gem. der Operatorprioritäten so in Zwischenergebnisse wie nachfolgend begonnen. Beginnen Sie dabei von links nach rechts:

```
z1 = 3.5 + x;  
z2 = Math.sqrt(z1);
```

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

88

## Zusammenfassung

A+



- **Klassische Operatoren**
  - Arithmetisch
  - Relational
  - Logisch
  - Zuweisung
  - bedingte Auswertung ( $x ? A : B$ )
- **Weitere Operatoren**
  - Stringkonkatenation
  - Type Cast (`type`)
  - new Operator
- **Ausdrücke**
  - Vorrang- und Auswerteregeln für Operatoren



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

89

## Programmieren trainieren

Ergänzende Aufgaben zum Trimm-Dich-Pfad



### Kapitel 3

(Variablen, Datentypen, Operatoren, Ausdrücke)

- W3.1: Einfache Rechenaufgaben
- W3.3: Blutalkoholkonzentration
- W3.4: Stoffwechselrate
- W3.5: Baumstammvolumen
- W3.6: Körperoberfläche
- W3.7: RGB nach CYMK

Nur eingeschränkt zu empfehlen

- W3.2 (Processing Framework erforderlich)

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

90

## Themen dieser Unit

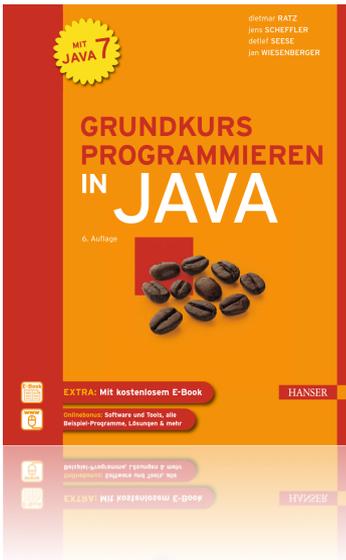


Datentypen	Operatoren	Kontrollstrukturen	Routinen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Werte</li><li>• Variablen</li><li>• Wertetypen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ausdrücke</li><li>• Arithmetisch</li><li>• Relational</li><li>• Logisch</li><li>• Bedingte Auswertung</li><li>• Zuweisung</li><li>• Type Cast</li></ul>	 <ul style="list-style-type: none"><li>• Anweisungsfolgen wiederholen</li><li>• Bedingte Ausführung von Anweisungsfolgen</li><li>• Mehrfach-Verzweigungen</li><li>• Schleifen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parametrisierbarer Code</li><li>• Aufrufen wiederverwendbarer Funktionalität</li></ul>

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

91

## Zum Nachlesen ...



**Kapitel 4**  
Grundlagen der Programmierung in JAVA

**Abschnitt 4.5**  
Anweisungen und Ablaufsteuerung

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

92

## Worum geht es nun?



Anweisungen und Blöcke	Bedingte Anweisungen
Wiederholungsanweisungen	Spezielle Kontrollanweisungen

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

93

## Anweisungen



- Imperative Programme setzen sich primär aus einer oder mehreren Anweisungen zusammen.
- Eine **Anweisung** stellt eine in der Syntax einer Programmiersprache formulierte einzelne Vorschrift dar, die **im Rahmen der Abarbeitung** des Programms **auszuführen** ist und für die Ausführung des Programms eine spezifische Bedeutung hat.
- Beispiele für solche Anweisungen können sein:
  - **Deklaration von Variablen**
  - **Zuweisungen**
  - Aber auch **Entscheidungsanweisungen** (if, switch)
  - oder **Wiederholungsanweisungen**
  - Aufruf von **Unterprogrammen** (Methoden)

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

94

## Anweisungsfolgen

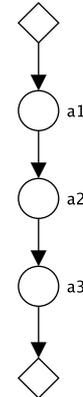


- Ein Semikolon schließt jeweils eine Anweisung ab.
- Aufeinander folgende Anweisungen werden nacheinander abgearbeitet.

```
a1;  
a2;  
a3;
```

### Beispiel:

```
int x = 6;  
int y = 7;  
System.out.println(x * y);
```



## Blöcke { }



- In der Programmiersprache Java bezeichnet ein Block eine **Folge von Anweisungen**, die durch **{** und **}** geklammert sind.
- Solch ein Block kann immer dort, wo eine einzelne Anweisung erlaubt ist, verwendet werden, da ein Block im Prinzip eine zusammengesetzte Anweisung ist.
- Blöcke können geschachtelt werden.
- Blöcke dienen auch der logischen Gliederung von Quelltexten.

## Blöcke (Beispiel)



```
{ // Anfang des aeußeren Blocks
  int x = 5; // Deklarationsanweisung und Zuweisung
  x++; // Postfix-Inkrement-Anweisung
  { // Anfang des ersten inneren Blocks
    long y; // Deklarationsanweisung
    y = x + 123456789; // Zuweisung
    System.out.println(y); // Ausgabeanweisung/Methodenaufruf
    ; // Leere Anweisung
  } // Ende des ersten inneren Blocks
  System.out.println(x); // Ausgabeanweisung/Methodenaufruf
  { // Anfang des zweiten inneren Blocks
    double d; // Deklarationsanweisung
    d = x + 1.5; // Zuweisung
    System.out.println(d); // Ausgabeanweisung/Methodenaufruf
  } // Ende des zweiten inneren Blocks
} // Ende des aeußeren Blocks
```

Quelle: Programmieren in Java

**Achtung:** Variablen, die in einem Block definiert sind, sind immer nur bis zum Ende des Blocks gültig sind. Man spricht in diesem Zusammenhang auch vom Gültigkeitsbereich der Variablen.

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

97

## Worum geht es nun?



Anweisungen und  
Blöcke

  
Bedingte  
Anweisungen

Wiederholungs-  
anweisungen

Spezielle  
Kontrollanweisungen

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

98

## Verzweigungen if-Abfrage



- Verzweigungen dienen dazu bestimmte Programmteile nur beim Eintreten vorgegebener Bedingungen auszuführen.

If Variante

```
if (ausdruck)  
  anweisung;
```

If Else Variante

```
if (ausdruck)  
  anweisung;  
else  
  anweisung;
```

If Block Variante

```
if (ausdruck) {  
  Block von anweisungen;  
}
```

If Else Block Variante

```
if (ausdruck) {  
  Block von Anweisungen;  
} else {  
  Block von Anweisungen;  
}
```

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

99

## Syntax und Kontrollflussgraph der if Anweisung

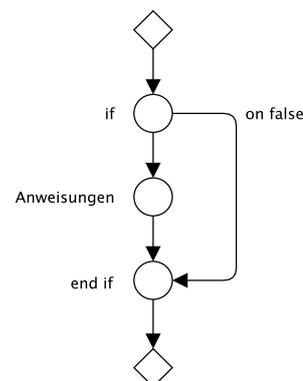


Syntaxregel:

```
if (test) {  
  anweisung;  
}
```

Beispiel:

```
int i = 5;  
if (i < 2) {  
  System.out.println("Kleiner 2");  
}
```



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

100

## Syntax und Kontrollflussgraph der if else Anweisung

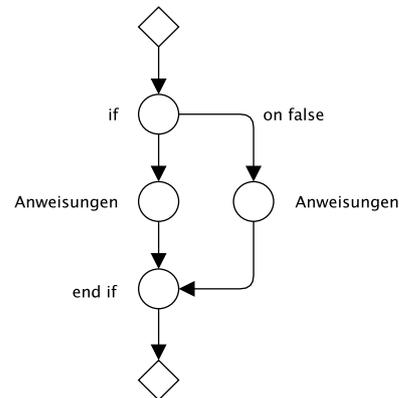


### Syntaxregel:

```
if (test) {
    anweisung;
} else {
    anweisung;
}
```

### Beispiel:

```
int i = 5;
if (i < 2) {
    System.out.println("Kleiner 2");
} else {
    System.out.println("Größer oder gleich 2");
}
```



Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
 Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 101

## Geschachtelte ifs und „dangling else“



- Es können mehrere if und if-else Anweisungen geschachtelt werden.

### Beispiel:

```
if (bed1)
    if (bed2)
        if (bed3)
            anweisung;
```

### Dangling Else:

```
if (bed1)
    if (bed2)
        if (bed3)
            anweisung;
    else
        anweisung;
```

### Zu welchem if gehört das else?

```
if (bed1)
    if (bed2)
        if (bed3)
            anweisung;
    else
        anweisung;
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
 Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 102

## Mini-Übung if Strukturen Raten (I)



```
boolean a = true; boolean b = false; boolean c = true;
```

```
if (a)
    System.out.println("A");
else
    System.out.println("B");
```

A

```
if (b)
    System.out.println("A");
else
    System.out.println("B");
```

B

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 103

## Mini-Übung if Strukturen Raten (II)



```
boolean a = true; boolean b = false; boolean c = true;
```

```
if (a)
    if (!b)
        if (c)
            System.out.println("A");
        else
            System.out.println("B");
```

A

```
if (a)
    if (c)
        if (b)
            System.out.println("A");
        else
            System.out.println("B");
```

B

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 104

## Mini-Übung if Strukturen Raten (III)



```
boolean a = true; boolean b = false; boolean c = true;
```

```
if (b)
    System.out.println("A");
else {
    if (!a) System.out.println("B");
    if (!c)
        if (b) System.out.println("C");
    else
        System.out.println("D");
}
```

Keine Ausgabe  
Be aware of  
dangling else

## Mini-Übung if Strukturen Raten (IV)



```
boolean a = true; boolean b = false; boolean c = true;
```

```
if (b) {
    System.out.println("A");
} else {
    if (!a) {
        System.out.println("B");
    }
    if (!c) {
        if (b) {
            System.out.println("C");
        }
    }
    else {
        System.out.println("D");
    }
}
```

D  
Sie sollten der  
Konvention folgen  
ifs und elses  
grundsätzlich  
einen  
geklammerten  
Block folgen zu  
lassen.

## Verzweigungen Switch-Anweisung



- Switch Anweisung ist eine Mehrfachverzweigung.
- sie wertet einen im Ergebnis ganzzahligen Ausdruck aus
- und springt einen case Zweig oder den default Zweig an.

### Syntax:

```
switch (ausdruck) {  
  case Konstante: anweisung;  
  ...  
  default: anweisung;  
}
```

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

107

## Verzweigungen Switch-Anweisung (Beispiel)



Welche Ausgabe erzeugt dieser Code?

```
int i = 4;  
  
switch (i % 3) {  
  case 1: System.out.println(„Rest 1“);  
  case 2: System.out.println(„Rest 2“);  
  case 3: System.out.println(„Rest 3“);  
  default: System.out.println(„Rest 0“);  
}
```

- |        |  |   |
|--------|--|---|
| Rest 1 | Achtung: Nachdem ein case- oder default-Label angesprungen wurde, werden alle dahinter stehenden Anweisungen ausgeführt. |   |
| Rest 2 |  |   |
| Rest 3 |  | Will man das nicht, muss man das Label mit einer break Anweisung dazu zwingen, am Ende der switch-Anweisung fortzusetzen. |
| Rest 0 |  |   |

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

108

## Verzweigungen Switch-Anweisung (Beispiel)



Welche Ausgabe erzeugt dieser Code?

```
int i = 4;

switch (i % 3) {
  case 1: System.out.println("Rest 1"); break;
  case 2: System.out.println("Rest 2"); break;
  case 3: System.out.println("Rest 3"); break;
  default: System.out.println("Rest 0");
}
```

**Rest 1** Die ergänzende break Anweisung realisiert die Semantik der switch Anweisung, wie man sie intuitiv erwarten würde.

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 109

## Worum geht es nun?



Anweisungen und  
Blöcke

Bedingte  
Anweisungen

  
Wiederholungs-  
anweisungen

Spezielle  
Kontrollanweisungen

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 110

## Abweisende Schleife



### Syntax:

```
while (ausdruck) {  
    anweisung;  
}
```

- Prüfen des Ausdrucks
- Solange dieser True ist, wird der Anweisungsblock oder Einzelanweisung ausgeführt
- Ist der Ausdruck bereits zu Beginn false wird der Anweisungsblock nicht ausgeführt, daher **abweisende Schleife**.

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

111

## Syntax und Kontrollflussgraph der while Anweisung

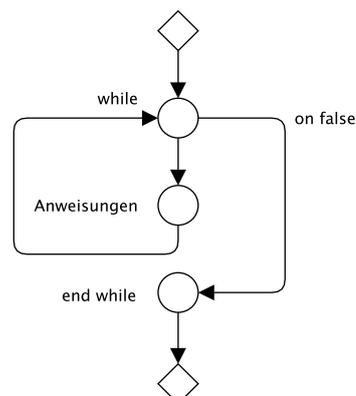


### Syntaxregel:

```
while (test) {  
    anweisung;  
    ...  
}
```

### Beispiel:

```
int i = 1;  
while (i < 5) {  
    System.out.println(i);  
    i++;  
}
```



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

112

## Abweisende Schleife

### Mini-Übung: while Schleifen



```
int i = 0;
while (i < 4) System.out.print(i++ + " ");
```

0 1 2 3

```
int i = 0;
while (i < 0) System.out.println(i++);
```

Keine Ausgabe

```
int i = 0;
while (i <= 0)
    System.out.println(--i);
```

-1  
-2  
-3  
... endet nie!

## Nicht abweisende Schleife



### Syntax:

```
do {
    anweisung;
} while (ausdruck);
```

- Der Anweisungsblock wird mindestens einmal ausgeführt, daher **nicht abweisende Schleife**.
- Prüfen des Ausdrucks
  - Ist dieser True, wird der Anweisungsblock oder Einzelanweisung wieder ausgeführt
  - Ist dieser false wird die Programmausführung hinter dem while Ausdruck fortgesetzt.

## Syntax und Kontrollflussgraph der do while Anweisung

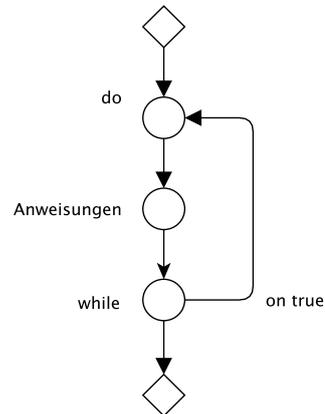


### Syntaxregel:

```
do {
    anweisung;
    ...
} while (test);
```

### Beispiel:

```
int i = 1;
do {
    System.out.println(i);
    i++;
} while (i < 5);
```



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

115

## Nicht abweisende Schleife Mini-Übung: do while Schleifen



```
int i = 0;
do
    System.out.println(i++);
while (i < 4);
```

0  
1  
2  
3

```
int i = 0;
do {
    System.out.println(++i);
    System.out.println(--i);
} while (i < 4);
```

1  
0  
1  
0  
... endet nie!

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

116

## Zählschleife for – klassische Variante



### Syntax:

```
for (init; test; update) {  
    anweisung;  
}
```

#### Init Ausdruck

- Aufruf einmalig **vor Start** der Schleife
- Optional
- mehrere kommaseparierte Ausdrücke mögl.
- Variablendeklaration möglich

#### Test Ausdruck

- Aufruf **jew. am Anfang** einer Schleife
- Optional, wenn nicht angegeben wird true gesetzt
- Schleife wird nur ausgeführt, wenn Ausdruck true

#### Update Ausdruck

- Aufruf **jew. am Ende** der Schleife
- Optional
- Mehrere kommaseparierte Ausdrücke möglich
- Dient dazu den Schleifenzähler zu ändern

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

117

## Syntax und Kontrollflussgraph der for Anweisung

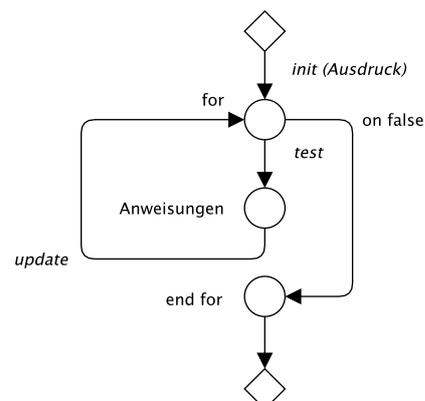


### Syntaxregel:

```
for (init; test; update) {  
    anweisung;  
}
```

### Beispiel:

```
for (int i = 1; i < 5; i++) {  
    System.out.println(i);  
}
```



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

118

## Zählschleife for – klassische Variante (Beispiele)



```
for (int i = 1; i <= 3; i++) System.out.println(i);
```

1  
2  
3

```
int i = 1;  
for (;;) {  
    if (!(i <= 3)) break;  
    System.out.println(i);  
    i++;  
}
```

1 //init-Ausdruck – einmalig  
2 //test-Ausdruck – vor Schleifenlauf  
3 //Update-Ausdruck – am Ende

Jede for-Schleife kann nach diesem Muster umformuliert werden.

## Zählschleife for – klassische Variante (Beispiele)



```
for (int i = 1; i <= 3; i++) System.out.print(i);
```

123

```
for (int i = 7; i > 0; i -= 2) {  
    System.out.println(i);  
}
```

7  
5  
3  
1

```
int[] xs = {7, 5, 3, 1};  
for (int i = 0; i < xs.length; i++) {  
    System.out.println(xs[i]);  
}
```

7  
5  
3  
1

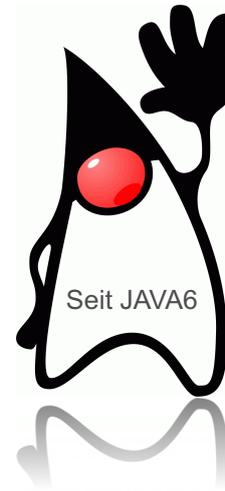
## Zählschleife foreach Variante



### Syntax:

```
for (object : collection) {  
    anweisung;  
}
```

- Object ist ein „Laufobjekt“ oder eine „Zählvariable“
- Collection ist eine Instanz des Typs Iterable oder ein Array
- Zu lesen ist dieser Ausdruck als **for object in collection**, d.h.
  - es werden aus einer Collection alle Elemente elementweise durchlaufen,
  - daher auch **foreach** Variante



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

121

## Foreach Schleife Mini-Übung: foreach Schleifen



```
int[] is = {7, 5, 3, 1};  
for (int i : is)  
    System.out.println(i);
```

7  
5  
3  
1

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

122

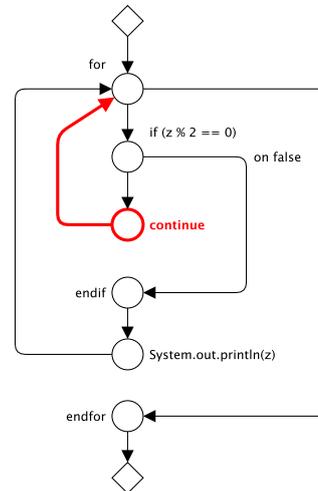
## Rest einer Schleife überspringen continue



- Die `continue` Anweisung springt an den Kopf der Schleife in der die `continue` Anweisung steht.
- Alle auf `continue` folgenden Anweisungen werden übersprungen.

```
// Nur ungerade Zahlen
for (int z = 0; z <= 10; z++) {
    if (z % 2 == 0) continue;
    System.out.print(z);
}
```

1 3 5 7 9



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

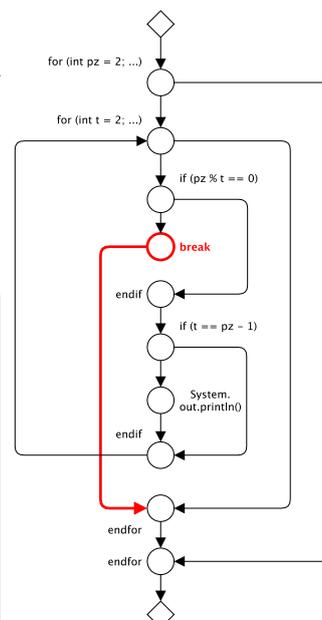
123

## Schleife abbrechen break

- Die `break` Anweisung springt an das Ende der Schleife in der die `break` Anweisung steht.
- Durch `break` wird die komplette Schleife abgebrochen.

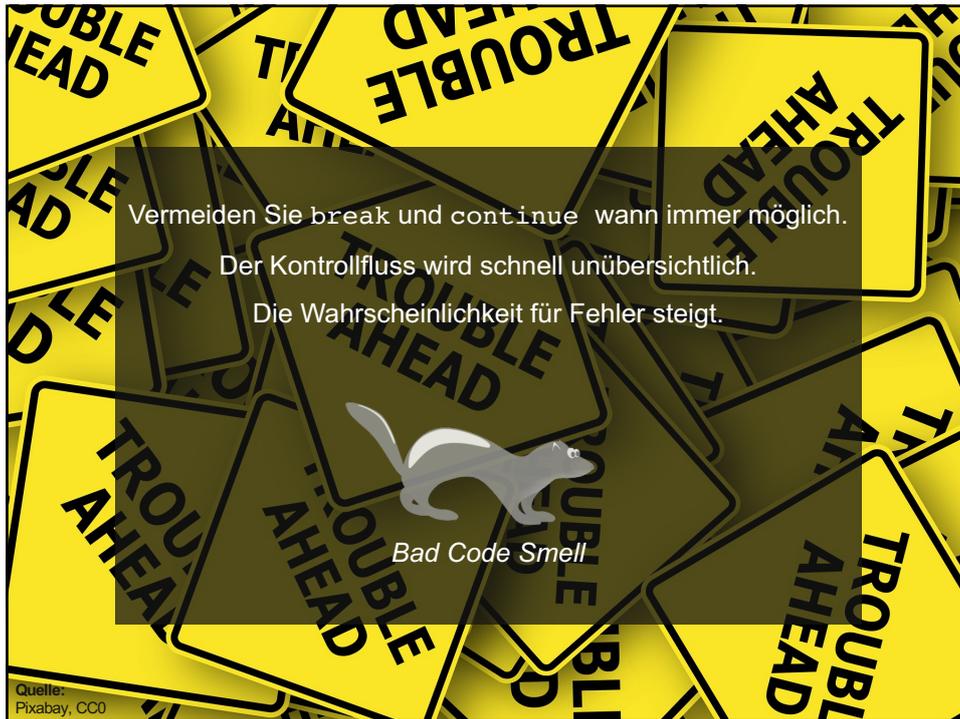
```
// Primzahlen
for (int pz = 2; pz <= 20; pz++) {
    for (int t = 2; t < pz; t++) {
        if (pz % t == 0) break;
        if (t == pz - 1) {
            System.out.print(pz + " ");
        }
    }
}
```

3 5 7 11 13 17 19



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

124



**Mini-Übung:**    

Bestimmen Sie jetzt pro Wort eines eingegebenen Satzes, ob dieses eine gerade oder ungerade Länge hat.

Bestimmen sie ergänzend die durchschnittliche Wortlänge.

```
Bitte geben Sie einen Satz ein:  
> Dies ist nur ein doofes Beispiel.  
Dies: gerade  
ist: ungerade  
nur: ungerade  
ein: ungerade  
doofes: gerade  
Beispiel.: ungerade  
Die durchschnittliche Wortlänge beträgt: 4.666666666666667
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 126

**Mini-Übung:**   

**Lösung:**

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

127

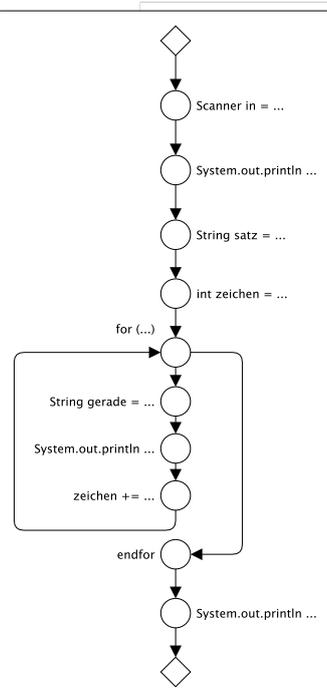
**Mini-Übung:**  

Geben sie nun für diesen Quelltext den Kontrollflussgraphen an:

```
Scanner in = new Scanner(System.in);
System.out.println("Bitte einen Satz eingeben: ");
String satz = in.nextLine();
String[] worte = satz.split(" ");

int zeichen = 0;
for (String wort : worte) {
    String gerade = wort.length() % 2 == 0 ? "gerade" : "ungerade";
    System.out.println(wort + ": " + gerade);
    zeichen += wort.length();
}

System.out.println(
    "Die durchschnittliche Wortlänge beträgt: " +
    ((double)zeichen / worte.length)
);
```



## Worum geht es nun?



Anweisungen und Blöcke	Bedingte Anweisungen
Wiederholungsanweisungen	Spezielle Kontrollanweisungen

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

129

## Exceptions



Exceptions sind ein Mechanismus zur strukturierten Behandlung von Fehlern die zur Laufzeit eines Programms auftreten

- Das Auslösen einer Ausnahme wird „throwing“ genannt
- Das Behandeln einer Ausnahme wird „catching“ genannt

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

130

## Grundprinzip des Exception Mechanismus



- Laufzeitfehler oder vom Entwickler gewollte Bedingung löst Exception aus
- Behandlung in ein einem Programmteil oder Weitergabe
- Bei Weitergabe hat der Empfänger erneut die Möglichkeit die Exception zu behandeln oder weiterzugeben
- Wird die Ausnahme von keinem Programmteil behandelt, führt sie zum Abbruch der Applikation

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

131

## Behandlung von Exceptions **try-catch** Anweisung



### Syntax:

```
try {  
    anweisung;  
} catch (Ausnahmetyp ex) {  
    anweisung;  
}
```

- Der **try-Block** enthält eine oder mehrere Anweisungen, bei deren Ausführung Exceptions entstehen können.
- In diesem Fall wird die normale Programmausführung unterbrochen und die Anweisungen im **catch-Block** zur Behandlung der Exception ausgeführt.

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

132

## Behandlung von Exceptions Beispiel (OutOfBounds)



```
try {
    int[] list = { 42 };
    int i = list[1];
    System.out.println("Dies wird nicht mehr ausgegeben.");
} catch (Exception e) {
    System.out.println("Exception: " + e.getClass());
    System.out.println("Message: " + e.getMessage());
}
System.out.println("Weiter - als wäre nichts gewesen.");
```

In diesem Beispiel löst der Zugriff auf das erste Element von `list` eine `IndexOutOfBoundsException` aus, die in der `catch` Klausel gefangen und behandelt wird.

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 133

## Exception-spezifische catch Klauseln



- Ausnahmen werden durch die `Exception` Klasse oder davon abgeleitete Unterklassen repräsentiert.
- Hierdurch ist es möglich mehrere Exceptionarten durch mehrere `catch` Blöcke abzufangen und spezifisch zu behandeln.
- Z.B. Division by Zero anders als IO Exceptions bei Dateioperationen

```
try {
    ...
}
catch (ArrayOutOfBoundsException e) { ... }
catch (NumberFormatException e) { ... }
catch (IndexOutOfBoundsException e) { ... }
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 134

## Die finally Klausel



- Mit der optionalen `finally` Klausel kann ein Block definiert werden, der immer aufgerufen wird, wenn der zugehörige `try` Block betreten wurde.
- Der `finally` Block wird aufgerufen, wenn
  - Das normale Ende des `try`-Blocks erreicht wurde
  - Eine Ausnahme aufgetreten ist, die durch eine `catch` Klausel gefangen wurde
  - Wenn eine Ausnahme aufgetreten ist, die nicht durch eine `catch` Klausel gefangen wurde
  - Der `try`-Block durch ein `break` oder `return` Sprunganweisung verlassen werden soll.

```
try { ... }  
catch (Exception e) { ... }  
finally { ... }  
}
```

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

135

## Ausnahmen erzeugen



- Mit Hilfe der `throw`-Anweisung können Exceptions erzeugt werden.
- Methoden in denen dies erfolgen kann, müssen dies in ihrer Signatur mittels `throws` deutlich machen.
- Die Behandlung solcher Ausnahmen folgt den gezeigten Regeln.

```
public boolean isPrim(int n) throws ArithmeticException {  
    if (n <= 0) throw new ArithmeticException(„n < 0“);  
    if (n == 1) return false;  
    for (int i = 2; i <= n/2; i++)  
        if (n % i == 0)  
            return false;  
    return true;  
}
```

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

136

## Mini-Übung: Exception Raten



Welche der roten Strings werden ausgegeben?

```
try {
    boolean prim = isPrim(3);
    System.out.println("isPrim 3 passed");
    prim = isPrim(-1);
    System.out.println("isPrim -1 passed");
} catch (Exception e) {
    System.out.println("catch passed.");
} finally {
    System.out.println("Finally passed.");
}
```

isPrim 3 passed  
Catch passed.  
Finally passed.

```
try {
    boolean prim = isPrim(3);
} catch (Exception e) {
    System.out.println("catch passed.");
} finally {
    System.out.println("Finally passed.");
}
```

Finally passed.

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

137

## Assertions



### Assertions

- Dienen dazu Program Zustände sicherzustellen
- Hierzu werden Invarianten formuliert.
- Eine Invariante ist eine logische Bedingung die immer wahr ist und zu jedem Zeitpunkt einer Programmausführung gelten muss.
- Gilt sie nicht ist das Programm nicht korrekt.

### Assertionhandling

- kann über einen Schalter in der JVM
- ein oder ausgeschaltet werden
- Können so nur in einer Testphase aktiviert werden

### Einsatz als

- **Preconditions** – Sicherstellung korrekter Eingabewerte
- **Postconditions** – Sicherstellung korrekter Ausgabewerte und Zustände
- **Schleifeninvarianten** – Bedingungen zu Beginn und Ende von (besonders komplexen) Schleifen

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

138

## Assertions



### Syntax:

```
assert bedingung [ : "Fehlertext" ] ;
```

- Das Programm überprüft bei eingeschaltetem Assertion-Handling (-enableassertions) der JVM die Bedingung.
- Ist sie `true` wird die Programmausführung fortgesetzt, andernfalls wird ein `AssertionError` ausgelöst.

## Beispiel: Pre- und Postconditions bei einem Sortieralgorithmus



```
public void bubbleSort(int[] xs) {  
    assert xs.length >= 0 : "Negative Array Länge";  
  
    boolean unsorted=true; int temp;  
  
    while (unsorted) {  
        unsorted = false;  
        for (int i=0; i < xs.length-1; i++) {  
            if (!(xs[i] < xs[i+1])) {  
                temp = xs[i]; xs[i] = xs[i+1]; xs[i+1] = temp;  
                unsorted = true;  
            }  
        }  
    }  
  
    for (int i = 0; i < xs.length - 1; i++)  
        assert xs[i] <= xs[i+1] : "Fehlerhafte Sortierung";  
}
```

Precondition  
Invariante

Postcondition  
Invariante

Miniübung:



Gegeben sei folgender Ausschnitt aus einem Programm:

```
int i = 20;
while (i > 0) {
    System.out.println(i);
    i -= 2;
}
```

Was bewirkt die Schleife? Wie sähe eine for-Schleife mit gleicher Ausgabe aus?

20  
18  
16  
..  
2

```
for (int i = 20; i > 0; i -= 2) {
    System.out.println(i);
}
```

Miniübung:



Sie wollen ein Schachbrett nummerieren in der Form

Konsole

```
1 2 3 4 5 6 7 8
2 3 4 5 6 7 8 9
3 4 5 6 7 8 9 10
4 5 6 7 8 9 10 11
5 6 7 8 9 10 11 12
6 7 8 9 10 11 12 13
7 8 9 10 11 12 13 14
8 9 10 11 12 13 14 15
```

Formuliere die Ausgabe

```
for (int t = 1; t <= 8; t++) {
    for (int j = t; j < 8 + t; j++) {
        if (j <= 9) System.out.print(" ");
        System.out.print(j + " ");
    }
    System.out.println();
}
```

Quelle: Programmieren in Java

## Zusammenfassung

A+



- Anweisung und Blöcke
- Entscheidungsanweisung
  - if
  - switch
- Wiederholungsanweisung
  - while
  - do while
  - for
  - for (each)
- Spezielle Kontrollanweisungen
  - Exceptions
  - Assertions (nur zur Information)



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

143

## Programmieren trainieren

Ergänzende Aufgaben zum Trimm-Dich-Pfad



### Kapitel 4 (Kontrollstrukturen)

- W4.1: Maximum bestimmen
- W4.2: Summe berechnen
- W4.3: Tippspiel
- W4.4: PIN-Code-Generator
- W4.5: Dominosteine
- W4.11: Schachbrett (bitte abwandeln als einfache Konsolenausgabe)
- W4.13: Zahlenpalindrom

Nur eingeschränkt zu empfehlen

- W4.6 bis 4.10, 4.12, 4.14

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

144

## Programmieren trainieren

Ergänzende Aufgaben zum Trimm-Dich-Pfad



### Kapitel 7 (Strings)

- W7.1: String-Kompression
- W7.2: Split-Funktion
- W7.3: Geldschein-Blütencheck
- W7.4: Starkes Passwort
- W7.5: E-Mail-Check
- W7.6: Prüfen auf korrekte Klammerung
- W7.7: Sternchenmuster
- W7.8: URL-Encoding
- W7.11: IMDB-Einträge verarbeiten
- W7.12: Geheimsprache
- W7.13: Ähnlich klingende Worte
- W7.14: Textrahmen
- ...

Nur eingeschränkt zu empfehlen

- W7.9, 7.10, 7.15, 7.16

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

145

## Themen dieser Unit



Datentypen	Operatoren	Kontrollstrukturen	Routinen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werte</li> <li>• Variablen</li> <li>• Wertetypen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdrücke</li> <li>• Arithmetisch</li> <li>• Relational</li> <li>• Logisch</li> <li>• Bedingte Auswertung</li> <li>• Zuweisung</li> <li>• Type Cast</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anweisungsfolgen wiederholen</li> <li>• Bedingte Ausführung von Anweisungsfolgen</li> <li>• Mehrfach-Verzweigungen</li> <li>• Schleifen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parametrisierbarer Code</li> <li>• Aufrufen wiederverwendbarer Funktionalität</li> </ul>

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

146

## Zum Nachlesen ...



### Kapitel 6 Methoden, Unterprogramme

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

147

## Worum geht es nun?



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

148

## Was sind Methoden? Unterprogramme



- Durch Methoden wird ausführbarer Code unter einem Namen zusammengefasst.
- Dieser Code kann parametrisiert, d.h. mit Platzhaltern versehen, werden.
- Methoden können von anderen Stellen in einem Programm aufgerufen werden und kapseln so wieder verwendbare Funktionalität.
- Methoden dienen dazu Programme in sinnvolle Teilabschnitte zu gliedern.

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

149

## Methoden



### Syntax:

```
{Modifier} Typ Name ([Parameter]) {  
    // Anweisungen der  
    // Methode  
}
```

- Definieren das Verhalten von Objekten
- Pendant zu Funktionen, Prozeduren, Routinen in anderen prozeduralen Programmiersprachen
- Es gibt keine von Klassen unabhängigen Methoden in JAVA
- Methoden haben Zugriff auf Daten des Objekts

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

150

## Methoden Beispiel



```
public class EchoWords {  
  
    public static String echo(String word1,  
                             String word2,  
                             String word3)  
    {  
        return word1 + word2 + word3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        System.out.println(echo("Hello", " ", "World"));  
    }  
}
```

(Zugriffs-  
)modifizier

Datentyp  
der  
Rückgabe

Methoden-  
name

Aufruf-  
parameter

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

151

## Methoden Beispiel



```
public class EchoWords {  
  
    public static String echo(String word1,  
                             String word2,  
                             String word3)  
    {  
        return word1 + word2 + word3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        System.out.println(echo("Hello", " ", "World"));  
    }  
}
```

(Zugriffs-  
)modifizier

Datentyp  
der  
Rückgabe

Methoden-  
name

Aufruf-  
parameter

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

152

## Methoden Beispiel



```
public class EchoWords {  
  
    public static String echo(String word1,  
                              String word2,  
                              String word3)  
    {  
        return word1 + word2 + word3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        System.out.println(echo("Hello", " ", "World"));  
    }  
}
```

(Zugriffs-  
)modifizier

Datentyp  
der  
Rückgabe

Methoden-  
name

Aufruf-  
parameter

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

153

## Methoden Beispiel



```
public class EchoWords {  
  
    public static String echo(String word1,  
                              String word2,  
                              String word3)  
    {  
        return word1 + word2 + word3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        System.out.println(echo("Hello", " ", "World"));  
    }  
}
```

(Zugriffs-  
)modifizier

Datentyp  
der  
Rückgabe

Methoden-  
name

Aufruf-  
parameter

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

154

## Methoden Beispiel



```
public class EchoWords {  
  
    public static String echo(String word1,  
                             String word2,  
                             String word3)  
    {  
        return word1 + word2 + word3;  
    }  
  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        System.out.println(echo("Hello", " ", "World"));  
    }  
}
```

(Zugriffs-  
)modifizier

Datentyp  
der  
Rückgabe

Methoden-  
name

Aufruf-  
parameter

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

155

## Methoden Variable Parameterlisten



```
public static String echovar(String... words)  
{  
    String ret = "";  
    for(String w : words) {  
        ret += w;  
    }  
    return ret;  
}
```

- Der letzte Parameter kann variabel gehalten werden.
- Hier zu muss ein **...** an den Parameter gehängt werden.
- Es können beliebig viele Parameter an eine Methode übergeben werden.
- Der Parameter wird wie ein Array (Liste von Werten, siehe Unit 3) des angegebenen Typs behandelt.

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

156

## Worum geht es nun?



Methoden definieren

Methodenaufruf und Methodenrückgabe

Besonderheiten (z.B. Methoden überladen)

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

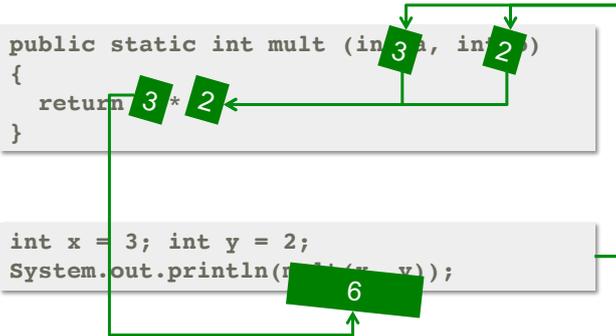
157

## Methodenaufruf und -rückgabe



```
public static int mult (int a, int b)
{
    return a * b;
}

int x = 3; int y = 2;
System.out.println(mult(x, y));
```



Bei einem Methodenaufruf werden die Parameter der Methode (ebenso wie die lokalen Variablen) für jeden Aufruf neu erzeugt und mit den Aufrufwerten beschrieben.

Die Methode liefert ein Ergebnis zurück (return) welches anstelle des Methodenaufrufs im aufrufenden Ausdruck verwendet wird.

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

158

Mini-Übung:



Schreiben Sie nun eine Methode, die die durchschnittliche Wortlänge eines Satzes bestimmt und wie folgt aufgerufen werden kann.

```
System.out.println(  
    averageWordLength("Dies ist ein Beispiel.")  
);
```

```
4.75
```

Mini-Übung:



Lösung:

Mini-Übung:



Schreiben Sie nun eine Methode, die die durchschnittliche Wortlänge mehrerer Sätze bestimmt und wie folgt aufgerufen werden kann.

```
System.out.println(  
    averageWordLength(  
        "Dies ist ein Beispiel.",  
        "Dies ist noch ein Beispiel.",  
        "Und hier ein weiteres Beispiel.",  
        "Die Methode soll beliebig viele Sätze",  
        "verarbeiten können."  
    )  
);
```

```
5.409090909090909
```

Mini-Übung:



Lösung:

## Worum geht es nun?



Methoden definieren

Methodenaufruf und Methodenrückgabe

Besonderheiten (Methoden überladen, CBR, CBV)

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

163

## Überladen von Methoden



Jede Methode muss einen Namen haben. Zwei Methoden können jedoch denselben Namen haben, sofern sich ihre Parametrisierung unterscheidet, man nennt dies eine Methode **überladen**.

```
public static int max(int a, int b)
{
    return (a > b) ? a : b;
}

public static double max(double a, double b)
{
    return (a > b) ? a : b;
}
```

JAVA **unterscheidet** Methoden gleichen Namens

- anhand der **Zahl** der Parameter
- anhand des **Typs** der Parameter
- anhand der **Position** der Parameter

JAVA **unterscheidet** Methoden gleichen Namens **nicht** nach

- **Namen** der Parameter
- dem **Rückgabotyp** der Methode

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

164

**Miniübung:**   



Gegeben sei folgende Methodendefinition, welche Überladungen sind dann zulässig?

```
public static int max(int a, int b)
{
    return (a > b) ? a : b;
}
```

<code>public static int max(int x, int y) { ... }</code>	Nicht nach Namen
<code>public static double max(int a, int b) { ... }</code>	Nicht nach Rückgabe
<code>public static int max(double a, int b) { ... }</code>	Typ der Argumente
<code>public static int max(int a, int b, int c) { ... }</code>	Anz. der Argumente

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
 Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 165

**Methoden**  
**Call by reference vs. Call by value**



- Es gibt in gängigen Programmiersprachen grundsätzlich zwei Arten Parameter an eine Routine zu übergeben

<p><b>Call by reference</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Es wird ein Zeiger auf eine Variable übergeben.</li> <li>Innerhalb der Routine wird über den Zeiger auf der Variable außerhalb der Routine gearbeitet.</li> <li>Der <b>Inhalt der Variable</b> außerhalb der Routine wird verändert.</li> </ul>	<p><b>Call by value</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Der Wert einer Variable wird in die Parametervariable kopiert.</li> <li>Innerhalb der Routine wird auf der Kopie gearbeitet.</li> <li>Der <b>Inhalt der Variable</b> außerhalb der Routine wird nicht verändert.</li> </ul>
--	--

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
 Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 166

## Methoden

### Call by value in JAVA (I)



In JAVA werden  
werden alle  
Parameter nach Call  
by value übergeben

ABER!

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

167

## Methoden

### Call by value in JAVA (II)



- In JAVA gibt es zwei Arten von Datentypen (Variablen)

Primitive Datentypen	Referenztypen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Logische (boolean)</li><li>• Zeichentyp (char, String)</li><li>• Ganzzahlen (byte, short, int, long)</li><li>• Fließkommazahlen (float, double)</li><li>• Strings</li><li>• Hier wird der Inhalt in der Variable als Wert gespeichert</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alle anderen Variablen sind Referenztypen und beinhalten lediglich Verweise auf die eigentlichen Inhalte irgendwo im Hauptspeicher</li><li>• Dies gilt z.B:<ul style="list-style-type: none"><li>• Arrays (siehe Unit 3)</li><li>• alle Klassen (siehe Unit 3)</li></ul></li></ul>

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

168

## Methoden Call by value in JAVA (III)



- Dies bedeutet für JAVA

### Call by value mit primitiven Datentypen

- Logische Typen (bool)
- Zeichentypen (char)
- Ganzzahlen (int, etc)
- Fließkommazahlen (float, etc)
- Zeichenketten (Strings)
- funktioniert in der **Call by value** Semantik

### Call by value mit Referenztypen

- Arrays
- Klassen
- funktioniert dennoch in der **Call by reference** Semantik

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

169

## Methoden Call by value Beispiele (I)



### Methodenaufruf mit primitiven Datentypen

```
void add_var1(int a, int b) {  
    String result = a + " + " + b + " = " + (a+b);  
    System.out.println(result);  
    a = 0;  
    b = 0;  
}
```

### Der folgende Aufruf erzeugt

```
int a = 5;  
int b = 3;  
add_var1(a, b);  
add_var1(a, b);
```

### welche Ausgabe?

```
5 + 3 = 8  
5 + 3 = 8
```

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

170

## Methoden Call by value Beispiele (II)



### Methodenaufruf mit Referenztypen

```
void add_var2(int[] xs) {  
    String result = xs[0] + " + " + xs[1] + " = " +  
        (xs[0] + xs[1]);  
    System.out.println(result);  
    xs[0] = 0;  
    xs[1] = 0;  
}
```

### Der folgende Aufruf erzeugt

```
int[] xs = {5, 3};  
  
add_var2(xs);  
add_var2(xs);
```

### welche Ausgabe?

```
5 + 3 = 8  
0 + 0 = 0
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 171

## Methoden Call by value Beispiele (III)



### Methodenaufruf mit variabler Anzahl primitiver Datentypen

```
void add_var3(int... xs) {  
    String result = xs[0] + " + " + xs[1] + " = " +  
        (xs[0] + xs[1]);  
    System.out.println(result);  
    xs[0] = 0;  
    xs[1] = 0;  
}
```

### Der folgende Aufruf erzeugt

```
int a = 5;  
int b = 3;  
add_var3(a, b);  
add_var3(a, b);
```

### welche Ausgabe?

```
5 + 3 = 8  
5 + 3 = 8
```

Prof. Dr. rer. nat. Nane Kratzke  
Praktische Informatik und betriebliche Informationssysteme 172

## Methoden Call by value Beispiele (IV)



Methodenaufruf mit Referenztypen und erzwungenem CBV Verhalten:

```
void add_var2(int[] xs) {  
    String result = xs[0] + " + " + xs[1] + " = " +  
        (xs[0] + xs[1]);  
    System.out.println(result);  
    xs[0] = 0;  
    xs[1] = 0;  
}
```

Der folgende Aufruf erzeugt

```
int[] xs = {5, 3};  
  
add_var2(xs.clone());  
add_var2(xs.clone());
```

welche Ausgabe?

```
5 + 3 = 8  
5 + 3 = 8
```

## Methoden Call by value mittels der clone-Methode



### clone()

- erzeugt ein Duplikat eines Objekts im Hauptspeicher
- und kann dazu genutzt werden,
- die Call by value Semantik
- auch bei Referenztypen sicherzustellen.



## Methoden Call by value Beispiele (V)



Methodenaufwurf mit unterbundenem CBR Verhalten:

```
void add_var2(final int[] xs) {
    String result = xs[0] + " + " + xs[1] + " = " +
        (xs[0] + xs[1]);
    System.out.println(result);

    xs[0] = 0; // Diese beiden Zeilen würden dann
    xs[1] = 0; // gar nicht erst kompiliert werden.
}
```

Das Schlüsselwort **final** vor einem Parameter sagt dem Compiler, dass er keine schreibenden Zugriffe auf Parameter gestatten darf.

Bspw. verlangt der SUN Coding Standard, dass alle Parameter einer Methode mit dem Schlüsselwort final zu deklarieren sind.

Noch schöner wäre wenn Java alle Parameter automatisch als final behandeln würde und änderbare bspw. mit einem Schlüsselwort *changeable* deklariert werden könnten.

## Überblick über die Eigenschaften von Datentypen in JAVA



Strings und Arrays sind etwas zwischen primitiven Datentypen und Referenztypen

	Primitiver Datentyp	Referenzdatentyp	Objektcharakter	Wertesemantik	Referenzsemantik
Ganze Zahlen (byte, short, int, long)	X			X	
Boolesche Werte (boolean)	X			X	
Fließkommazahlen (float, double)	X			X	
Zeichenketten (String)			X	X	
Array			X		X
Klassen (alles von Object abgeleitete)		X	X		X

Miniübung:



Schreiben Sie eine Methode, die den Tangens einer **double**-Zahl, die als Parameter übergeben wird, berechnet. Implementieren Sie den Tangens gemäß der Formel  $\tan(x) = \sin(x) / \cos(x)$ . Sie dürfen die Methoden `Math.sin` und `Math.cos` zur Berechnung von Sinus und Cosinus verwenden, jedoch innerhalb der Methode keine einzige Variable vereinbaren.

```
public static double tan(double x) {  
    return Math.sin(x) / Math.cos(x);  
}
```

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

177

Miniübung:



Schreiben Sie nun eine Methode `reverse`, die einen String umdreht und zurückgibt.

Folgende Zeile:

```
System.out.println(reverse("Hello"));
```

soll dies ausgeben:

olleH

```
public static String reverse(String s) {  
    String ret = "";  
    for (char c : s.toCharArray()) {  
        ret = c + ret;  
    }  
    return ret;  
}
```

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

178

## Zusammenfassung

A+



- **Methodendefinition**
  - Zugriffsmodifikator
  - Rückgabetyt
  - Name
  - Parameter (inkl. variabler Anzahl an Parametern)
- **Methodenaufruf und -rückgabe**
- **Besonderheiten bei Methoden**
  - Überladen von Methoden
  - Call by Value/Call by Reference
  - Primitive Datentypen als Parameter
  - Referenzdatentypen als Parameter



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

179

## Programmieren trainieren

Ergänzende Aufgaben zum Trimm-Dich-Pfad



### Kapitel 5 (Funktionen)

- W5.1: Endliches Produkt
- W5.2: Fakultät
- W5.3: Konfektionsgröße
- W5.4: Schaltjahr Prüfung
- W5.5: Literzahlen umwandeln
- W5.6: LKW-Maut
- W5.7: Analoges Uhrzeiger
- W5.8: Körperoberfläche 2.0
- W5.9: Sportwetten
- W5.10: GPS-Luftlinie
- W5.11: IBAN-Generator
- W5.12: Sanduhr

Nur eingeschränkt zu empfehlen

- W5.13 bis 5.16

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

180