

# Einführung in die Informatik

## Objekte

---

Referenzen, Methoden, Klassen, Variablen

*Wolfram Burgard*

# Verwendung von `PrintStream`-Objekten

---

Wenn wir die Nachricht

```
println("something to display")
```

an das durch `System.out` referenzierte `PrintStream`-Objekt senden, führt das zur Ausgabe des entsprechenden Textes auf dem Bildschirm.

Jedes weitere Zeichen danach wird am Beginn der nächsten Zeile ausgegeben.

# Die Nachrichten `print` und `println()`

---

Alternative:

```
print("something to display")
```

Bei Verwendung von `print` erscheint das nächste gedruckte Zeichen in der gleichen Zeile:

```
System.out.print("JA");
```

```
System.out.print("VA");
```

ergibt die Ausgabe

```
JAVA.
```

Eine Variante der `println`-Nachricht ist `println()`. Die Nachricht

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

bewirkt, dass nachfolgende Ausgaben in der nächsten Zeile beginnen.

# Referenzen

---

- Eine **Referenz** in Java ist jede Phrase, die sich auf ein Objekt bezieht.
- Referenzen werden verwendet, um dem entsprechenden Objekt eine Nachricht zu schicken.
- Streng genommen ist `System.out` kein Objekt sondern nur eine Referenz.

**Bezeichnung:** Das `System.out`-Objekt

# Ausführen von Nachrichten

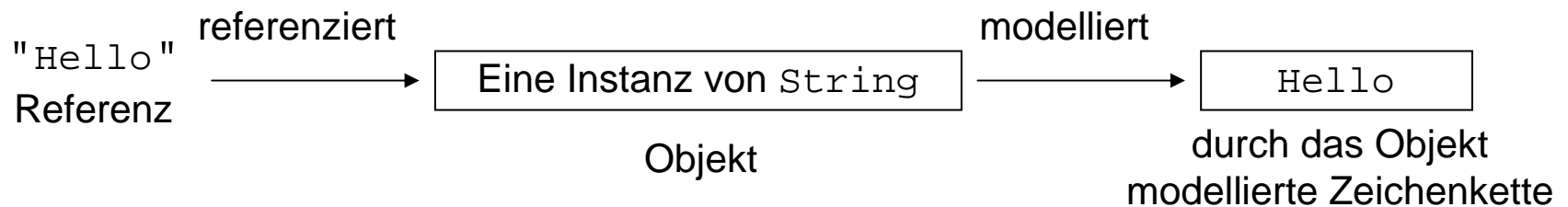
---

- Java-Statements werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie im Programm stehen.
- Wenn eine **Message** an ein Objekt (den Empfänger) geschickt wird, wird der Code des Senders unterbrochen, bis der Empfänger die Nachricht erhalten hat.
- Der Empfänger führt die durch die Nachricht spezifizierte Methode aus. Dies nennen wir „*Aufrufen einer Methode*“.
- Wenn der Empfänger die Ausführung seines Codes beendet hat, *kehrt die Ausführung zum Code des Senders zurück*.

# Die `String`-Klasse

---

- `String` ist eine vordefinierte Klasse.
- Sie modelliert **Folgen von Zeichen (Characters)**.
- Zu den zulässigen Zeichen gehören Buchstaben, Ziffern, Interpunktionssymbole, Leerzeichen und andere, spezielle Symbole.
- In Java werden alle Folgen von Zeichen, die in Hochkommata eingeschlossen sind, als **Referenzen auf Zeichenketten** interpretiert.



# Die String-Methode toUpperCase

---

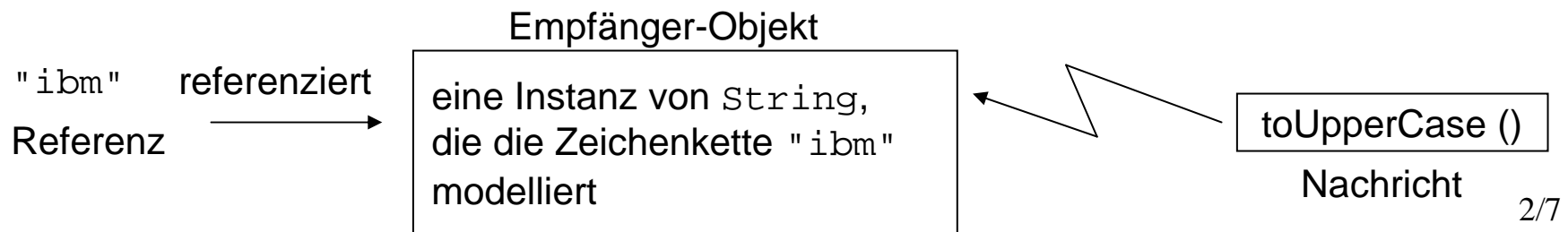
Eine Methode, die von der `String`-Klasse zur Verfügung gestellt wird, ist `toUpperCase`, welche keine Argumente hat.

Um eine **Nachricht** an die `String`-Klasse zu senden, verwenden wir die übliche Notation:

*Referenz .Methodenname (Argumente )*

**Anwendungsbeispiel:** `"ibm".toUpperCase()`

**Der Empfänger der `toUpperCase`-Nachricht ist das `String`-Objekt, welches durch `"ibm"` referenziert wird.**



# Effekte von `String`-Methoden

---

- Eine Methode der Klasse `String` ändert nie den Wert des Empfängers.
- Stattdessen liefert sie als Ergebnis eine Referenz auf ein neues Objekt, an welchem die entsprechenden Änderungen vorgenommen wurden.

## Beispiel:

- `"ibm".toUpperCase()` sendet nicht nur die `toUpperCase`-Nachricht an das `"ibm"`-Objekt.
- Der Ausdruck liefert auch eine Referenz auf ein neues `"IBM"`-Objekt.
- Wir sagen: „Der **Return-Wert** von `"ibm".toUpperCase()` **ist eine Referenz.**“

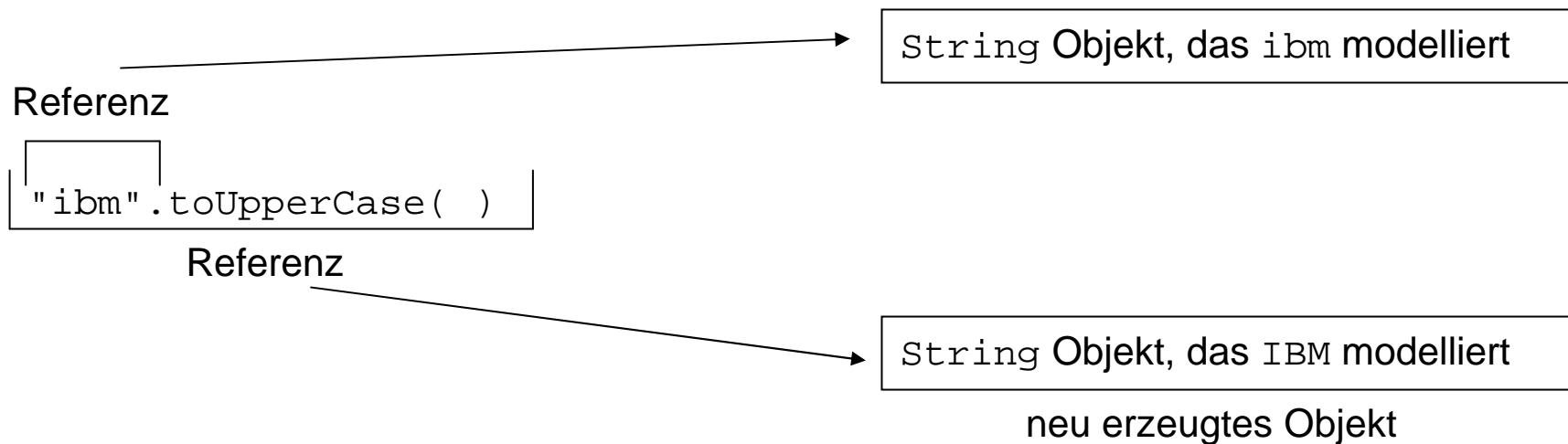


# Beispiel

---

Da die `println`-Methode der Klasse `PrintStream` eine Referenz auf ein `String`-Objekt verlangt, können wir schreiben:

```
System.out.println("ibm".toUpperCase());
```



# Methoden, Argumente und Return-Werte

---

Klasse	Methode	Return-Wert	Argumente
PrintStream	println	kein	kein
PrintStream	println	kein	Referenz auf ein <code>String</code> -Objekt
PrintStream	print	kein	Referenz auf ein <code>String</code> -Objekt
String	toUpperCase	<code>String</code> -Objekt	kein

**Signatur einer Methode:** Bezeichnung der Methode plus Beschreibung seiner Argumente

**Prototyp einer Methode:** Signatur + Beschreibung des Return-Wertes

# Methoden ohne Return-Wert

---

- Viele Methoden liefern eine Referenz auf ein Objekt zurück.
- Das gilt insbesondere für Methoden, die ein Ergebnis liefern, wie z.B. die `String`-Methode `toUpperCase()`, die eine Referenz auf ein `String`-Objekt liefert.
- Aber welchen Typ sollen Methoden wie `println()` haben, die kein Ergebnis liefern?
- Wir sagen: „Methoden ohne Ergebnis haben den Typ `void`.“

# Referenz-Variablen

---

- Eine **Variable** ist ein Bezeichner, dem ein Wert zugewiesen werden kann, wie z.B. sei  $x=5$ .
- Sie wird Variable genannt, weil sie zu verschiedenen Zeitpunkten verschiedene Werte annehmen kann.
- Eine **Referenz-Variable** ist eine Variable, deren Wert eine **Referenz** ist.
- Angenommen `line` ist eine **string-Referenz-Variable** auf ein `String`-Objekt welches folgende Zeichenkette repräsentiert:  
`xx`
- Folgende Anweisungen geben zwei Zeilen von x-en aus:  
`System.out.println(line);`  
`System.out.println(line);`
- Möglich ist auch:  
`System.out.println(line.toUpperCase());`

# Deklaration von Referenz-Variablen und Wertzuweisungen

---

- Um in Java eine **Referenz-Variable** zu **deklarieren**, geben wir die Klasse und den Bezeichner an und schließen mit einem Semikolon ab:

```
String      greeting; // Referenz auf einen Begruessungs-String
PrintStream output;  // Referenz auf dasselbe PrintStream-
                    // Objekt wie System.out
```

- Um einer Variable einen Wert zu geben, verwenden wir eine so genannte **Wertzuweisung**:

**Variable = Wert;**

Beispiele:

```
output = System.out;
greeting = "Hello";
```

Wir können jetzt schreiben:

```
output.println(greeting.toUpperCase());
```

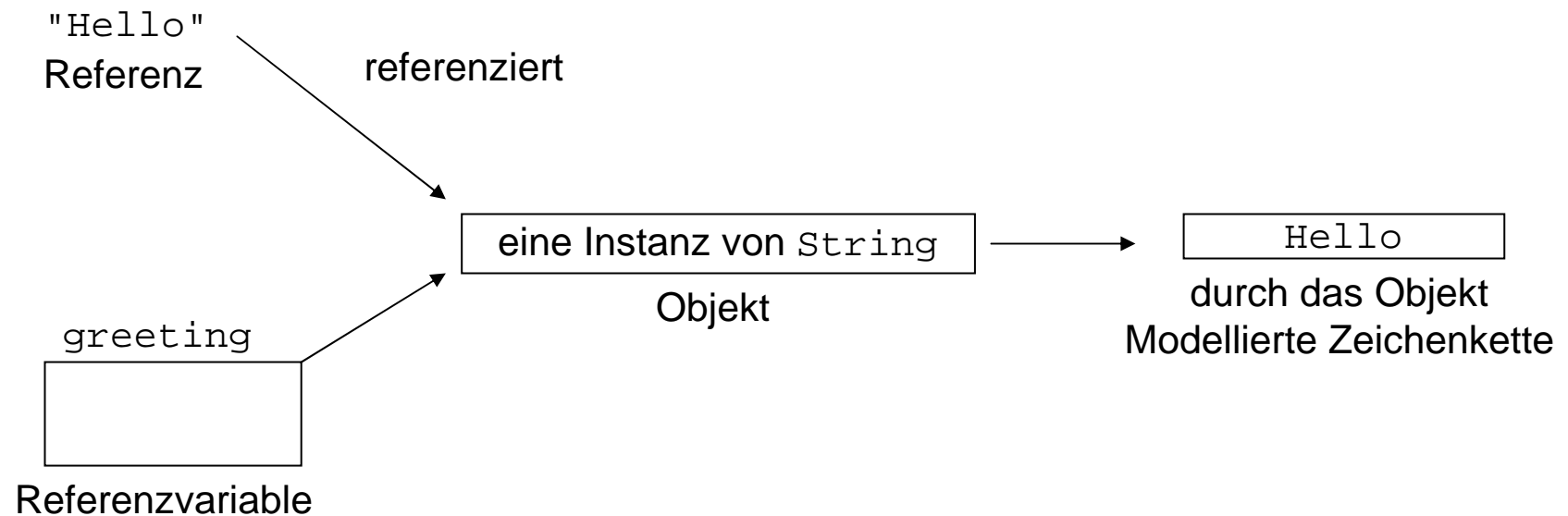
# Effekt einer Wertzuweisung an eine Referenz-Variable

---

Nach

```
greeting = "Hello";
```

referenzieren "Hello" und greeting **dasselbe** Objekt.



# Wertzuweisung versus Gleichheit

---

- Betrachte  
t = "Springtime";  
t = "Wintertime";
- **Eine Wertzuweisung ordnet einer Variablen den Wert auf der rechten Seite des Statements zu.**
- **Der bisherige Wert der Variablen geht verloren.**
- Nach der ersten Zuweisung ist der Wert von t die Referenz auf das durch "Springtime" referenzierte String-Objekt.
- Nach der zweiten Zuweisung ist der Wert von t die Referenz auf das "Wintertime"-Objekt.
- Wir sagen: „**Eine Wertzuweisung ist *imperativ*.**“
- **Variablen enthalten immer nur den letzten, ihnen zugewiesenen Wert.**

# Rollen von Variablen

---

- Je nachdem, wo Variablen auftreten, können sie
  1. Informationen speichern oder
  2. den in ihnen gespeicherten Wert repräsentieren.
- Beispiele:

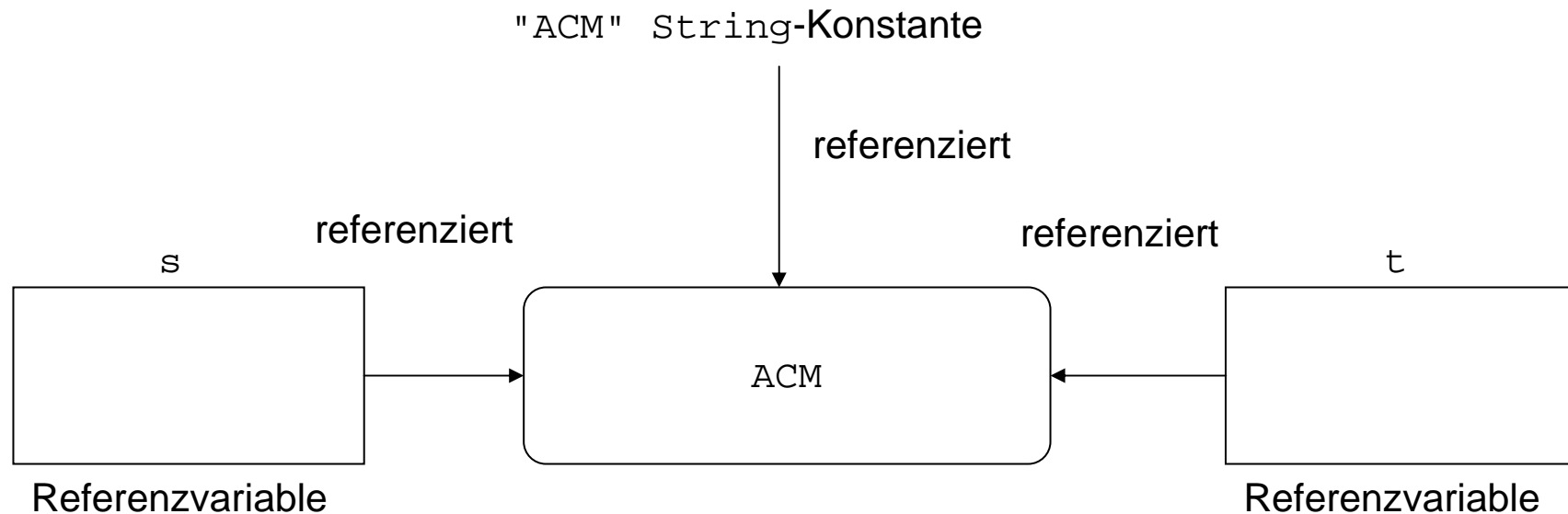
```
String s, t;  
s = "Springtime";  
t = s;
```
- Die Erste Zuweisung speichert in `s` die Referenz auf das "Springtime"-Objekt (**Fall 1**).
- Die zweite Zuweisung bewirkt, dass `t` und `s` **dasselbe** Objekt referenzieren (**Fall 1 für `t` und Fall 2 für `s`**).



# Mehrere Referenzen auf dasselbe Objekt

---

```
String s, t;  
s = "ACM";  
t = s;
```



# Unabhängigkeit von Variablen

---

```
String s;  
String t;  
s = "Inventory";  
t = s;
```

- Nach der Anweisung `t = s` referenziert `t` dasselbe Objekt wie `s`.
- Wenn wir anschließend `s` einen neuen Wert zuweisen, z.B. mit `s = "payroll"`, ändert das den Wert für `t` nicht.
- Durch `t = s` wird lediglich der Wert von `s` in `t` kopiert.
- **Eine Wertzuweisung realisiert keine permanente Gleichheit.**
- **Variablen sind unabhängig voneinander**, d.h. ihre Werte können unabhängig voneinander geändert werden.

# Reihenfolge von Statements (erneut) (1)

---

```
String greeting;  
String bigGreeting;  
greeting = "Yo, World";  
bigGreeting = greeting.toUpperCase();  
System.out.println(greeting);  
System.out.println(bigGreeting);
```

**Ausgabe:**

Yo, World

YO, WORLD

# Reihenfolge von Statements (erneut) (2)

---

- Alternativ dazu hätten wir auch die folgende Reihenfolge verwenden können:

```
String greeting;  
greeting = "Yo, World";  
System.out.println(greeting);  
String bigGreeting;  
bigGreeting = greeting.toUpperCase();  
System.out.println(bigGreeting);
```

- **Deklarationen** können an jeder Stelle auftauchen, vorausgesetzt sie **gehen jedem anderen Vorkommen der deklarierten Variablen voraus.**
- Deklarationen können auch so genannte **Initialisierungen** enthalten:  

```
String greeting = "Yo, World";
```

# Methoden, Argumente und Return-Werte

---

Methoden	Return-Wert	Argumente
toUpperCase	String-Objekt-Referenz	keine
toLowerCase	String-Objekt-Referenz	keine
length	eine Zahl	keine
trim	String-Objekt-Referenz	keine
concat	String-Objekt-Referenz	String-Objekt-Referenz
substring	String-Objekt-Referenz	eine Zahl
substring	String-Objekt-Referenz	zwei Zahlen

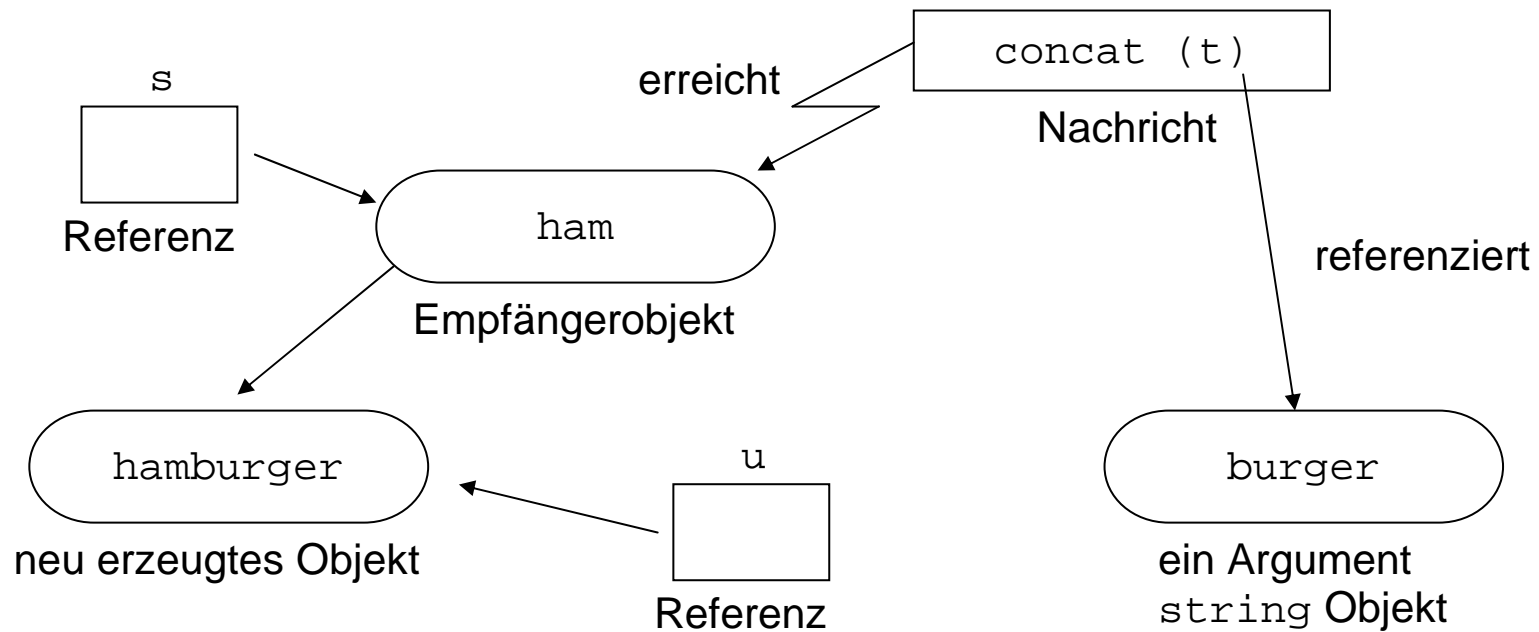
# Eigenschaften dieser Methoden

---

- `length` gibt die Anzahl der Zeichen Empfängerobjekt zurück.  
`"Hello".length()` ist der Wert 5.
- `trim` liefert eine Referenz auf ein String-Objekt, welches sich durch das Argument dadurch unterscheidet, dass führende oder nachfolgende Leer- oder Tabulatorzeichen fehlen.  
`" Hello ".trim()` ist eine Referenz auf `"Hello"`.
- `concat` liefert eine Referenz auf ein String-Objekt, welches sich durch das Anhängen des Argumentes an das Empfängerobjekt ergibt.  
`"ham".concat("burger")` ist eine Referenz auf `"hamburger"`.

# Wirkung der Methode concat

```
String s, t, u;  
s = "ham";  
t = "burger";  
u = s.concat(t);
```



# Die Varianten der Methode `substring`

---

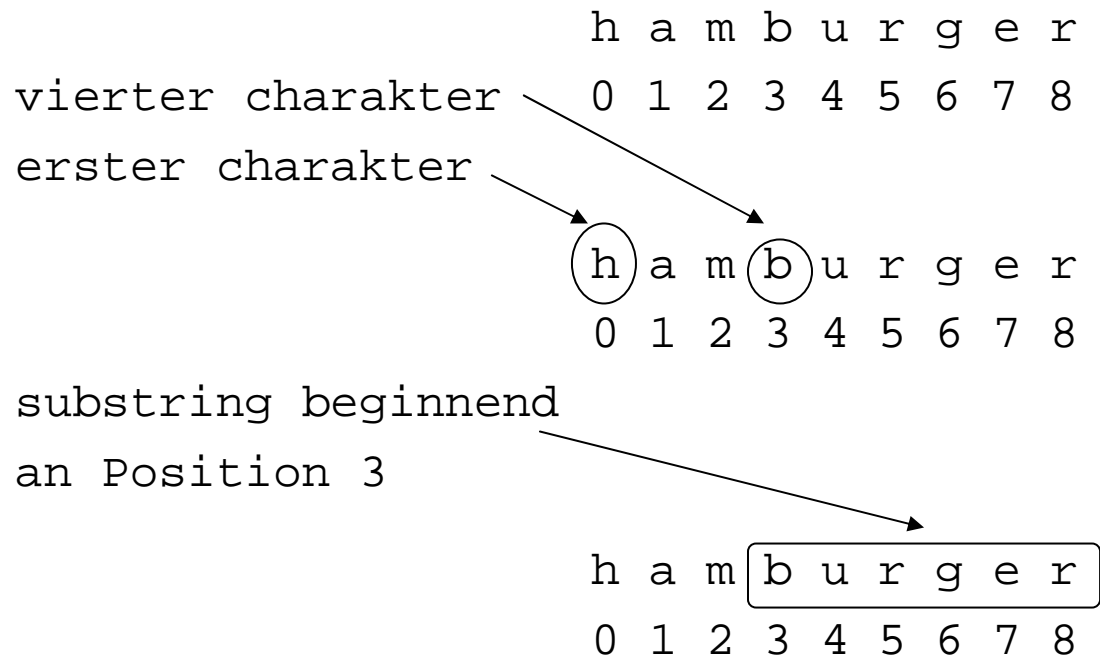
- `substring` erzeugt eine Referenz auf eine Teilsequenz der Zeichenkette des Empfängerobjekts.
- **In Java startet die Nummerierung bei 0 .**
- Die Variante **mit einem Argument** gibt eine **Referenz** auf den **Teilstring** zurück, der an der durch den Wert des **Argumentes spezifizierten Position beginnt**.
- Die Version mit **zwei Argumenten** gibt eine **Referenz** auf den **Teilstring**, der an der durch den Wert des **ersten Argumentes gegebenen Position beginnt** und **unmittelbar vor** der durch das **zweite Argument gegebenen Position endet**.



# Funktion der Methode substring mit einem Argument

---

```
String s, t;  
s = "hamburger";  
t = s.substring(3);
```

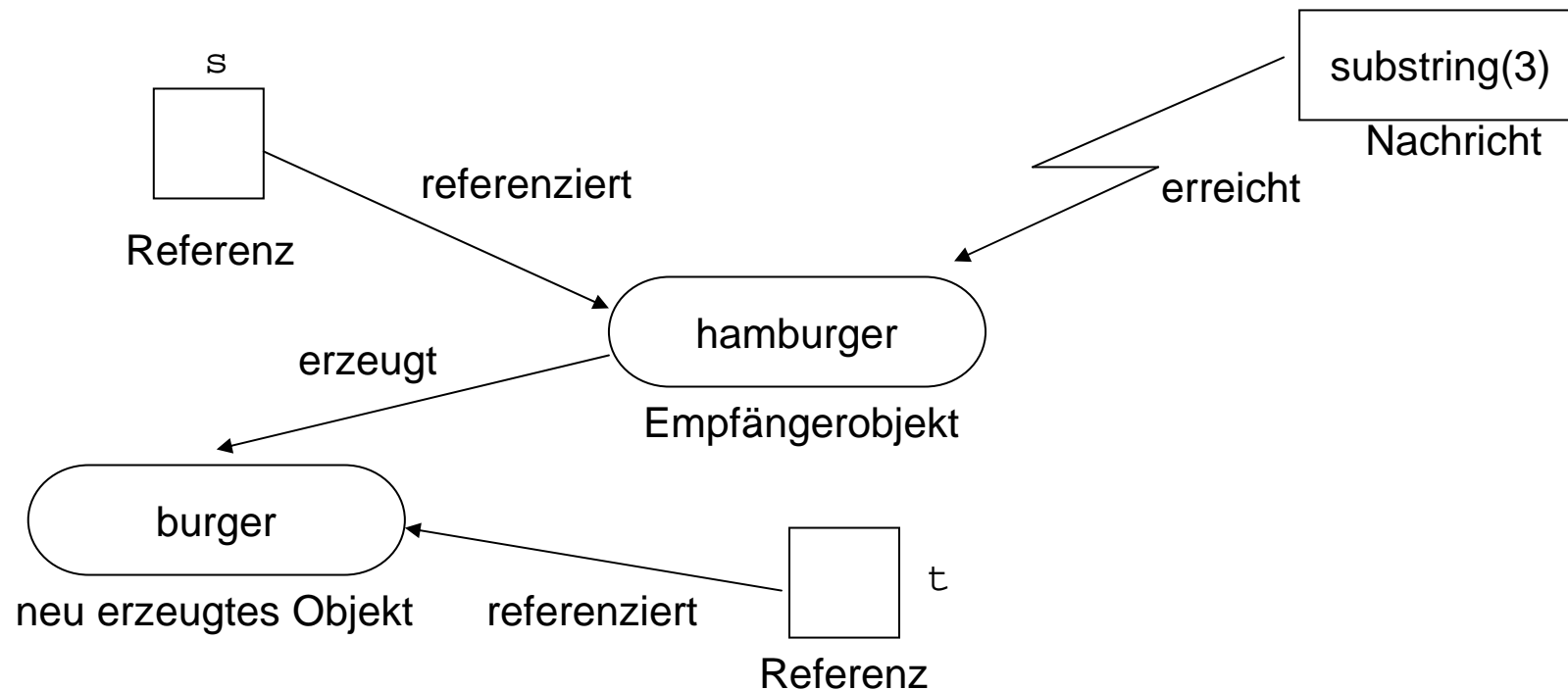


# Funktion der Methode `substring` mit einem Argument

```
String s, t;
```

```
s = "hamburger";
```

```
t = s.substring(3);
```



# Funktion der Methode `substring` mit zwei Argumenten

---

```
String s, t;
```

```
s = "hamburger";
```

```
t = s.substring(3,7);
```

```
"hamburger".substring(3,7)
```

hamburger, from 3 to 7

substring endet hier

substring beginnt hier

h a m (b) u r (g) e r

0 1 2 3 4 5 6 7 8

# Beispiel: Finden des mittleren Zeichens einer Zeichenkette

---

```
String word = "antidisestablishmentarianism";
```

Zur Berechnung der mittleren Position des Wortes verwenden wir

$$\text{word.length()} / 2$$

Das mittlere Zeichen berechnen wir dann mit:

```
word.substring(word.length()/2, word.length()/2 + 1);
```

# Das komplette Programm

---

```
import java.io.*;

class Program2 {
    public static void main(String[] arg) {
        String word = "antidisestablishmentarianism";
        String middle;
        middle = word.substring(word.length()/2,
                                word.length()/2 + 1);
        System.out.println(middle);
    }
}
```

Ausgabe des Programms:

s

# Überladung/Overloading

---

- Die `String`-Klasse hat **zwei Methoden** `substring`.
- Beide Methoden haben verschiedene **Signaturen**, denn sie unterscheiden sich in den Argumenten, die sie benötigen.
- Und sie haben unterschiedliche Funktionalität.
- **Methoden mit gleichem Namen und unterschiedlichen Signaturen** heißen **überladen** bzw. **overloaded**.
- Der Technik, Klassen mit mehreren Methoden gleichen Namens zu entwerfen, heißt **Überladung** bzw. **Overloading**.

# Kaskadieren von Methodenaufrufen

---

```
String s1 = "ham", s2 = "bur", s3 = "ger", s4;
```

Um eine Referenz auf die Verkettung der drei durch `s1`, `s2`, und `s3` referenzierten `String`-Objekte zu erzeugen, müssten wir schreiben:

```
s4 = s1.concat(s2);  
s4 = s4.concat(s3);
```

Dies geht jedoch einfacher mit `s4 = s1.concat(s2).concat(s3);`

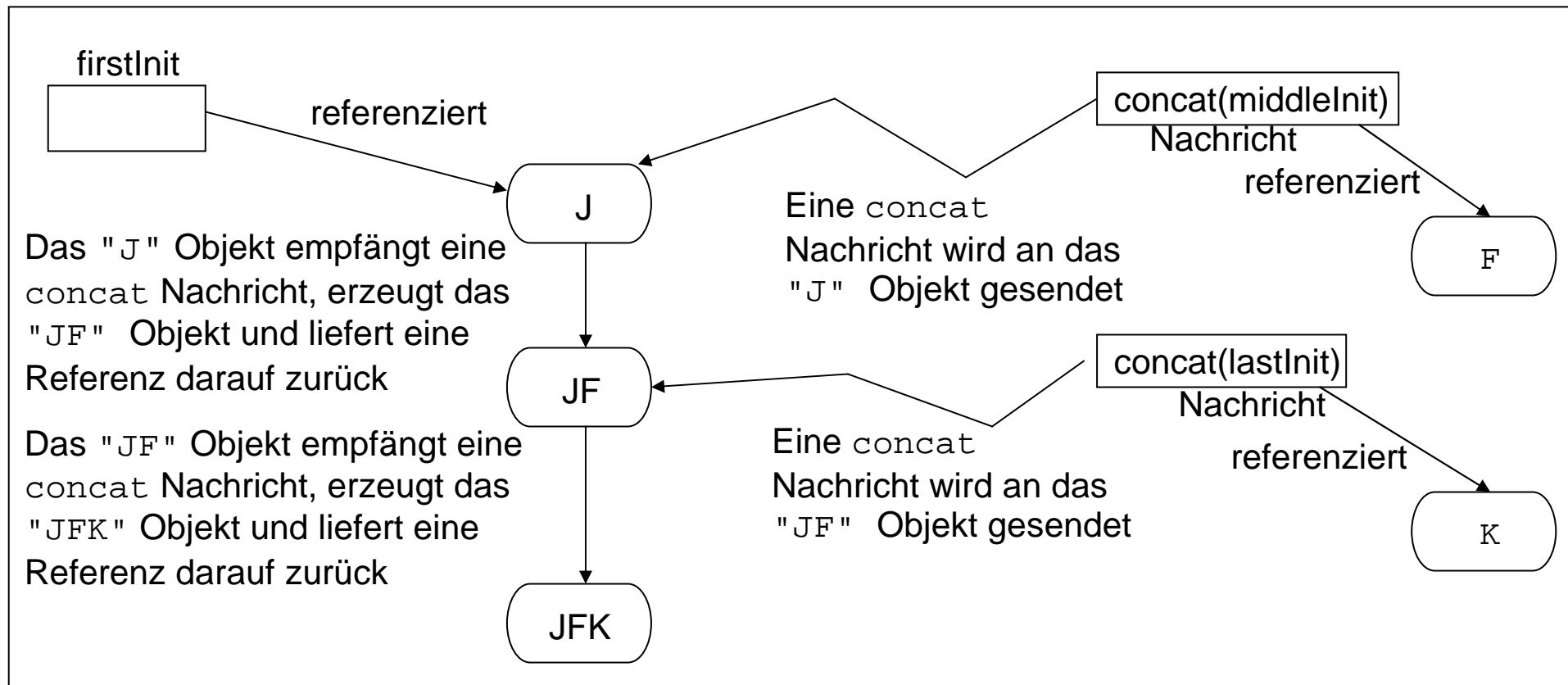
Funktionsweise:

1. Die Message `concat(s2)` wird an `s1` gesendet.
2. Die Message `concat(s3)` wird an das Ergebnisobjekt gesendet.
3. Die Referenz auf das dadurch erzeugte `String`-Objekt wird `s4` zugewiesen.

# Funktion kaskadierter Nachrichten

```
String firstInit = "J", middleInit = "F", lastInit = "K";
```

```
System.out.println(firstInit.concat(middleInit).concat(lastInit));
```





# Schachteln von Methodenaufrufen / Komposition

---

Alternativ zu Kaskaden wie in

```
s4 = s1.concat(s2).concat(s3);
```

können wir Methodenaufrufe auch **schachteln**, was einer **Komposition** entspricht:

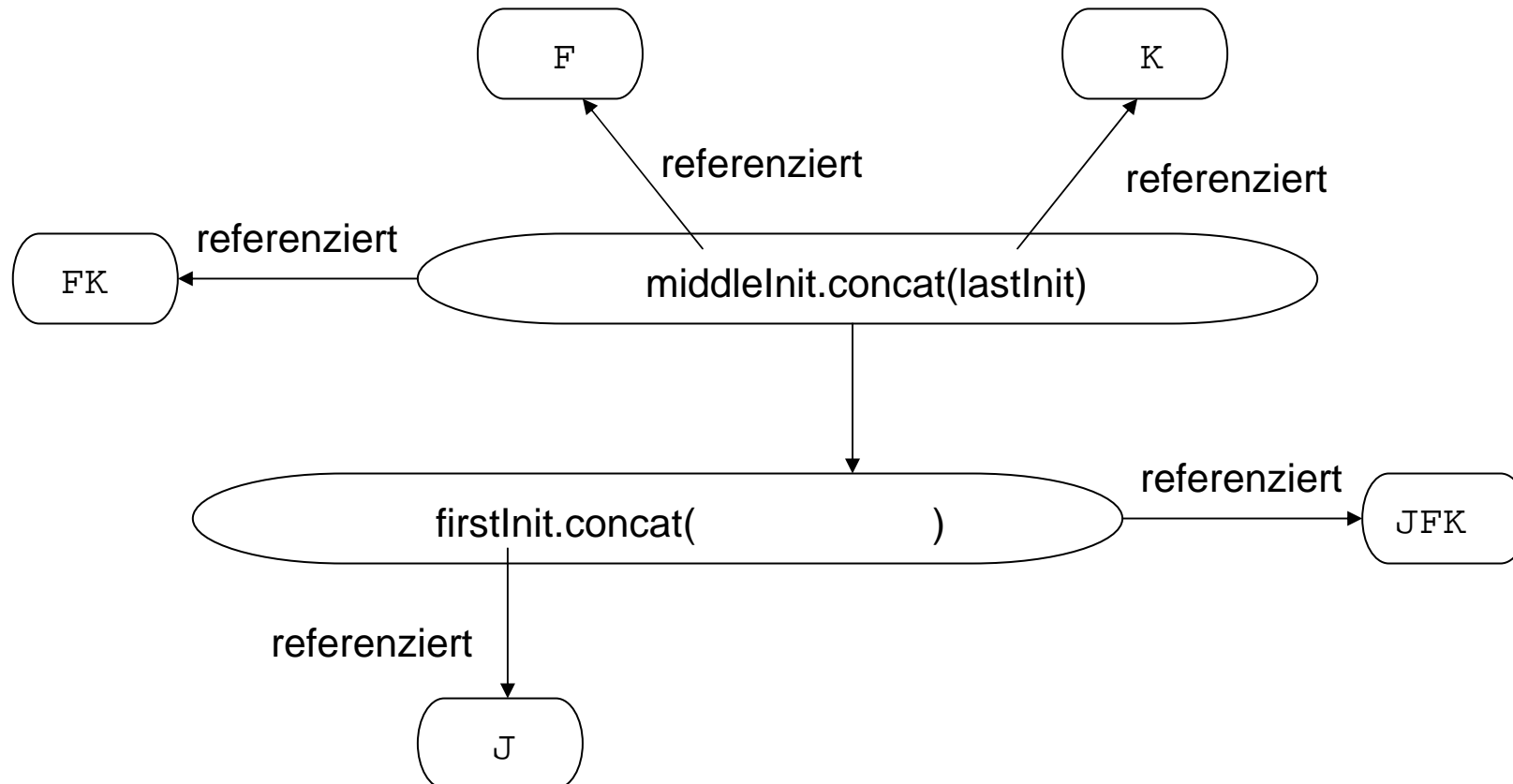
```
s4 = s1.concat(s2.concat(s3));
```

Auswertung des Ausdrucks auf der rechten Seite:

1. Die Message `concat(s3)` wird an `s2` gesendet.
2. An das `s1`-Objekt wird eine `concat`-Nachricht geschickt, die als Argument eine Referenz auf das in Schritt 1 erzeugte Ergebnisobjekt hat.
3. Die Referenz auf das dadurch erzeugte `String`-Objekt wird schließlich `s4` zugewiesen.

# Wirkung der Komposition

```
String firstInit = "J", middleInit = "F", lastInit = "k";  
System.out.println(firstInit.concat(middleInit.concat(lastInit)));
```



# Weitere Eigenschaften von String-Objekten

---

- `String`-Objekte können nicht verändert werden, da alle Funktionen als Return-Wert neue Objekte liefern.
- Der leere String `" "` hat die Länge 0, d.h. `" ".length( )` liefert 0.

# Zusammenfassung (1)

---

- Das **Verhalten von Objekten** wird durch **Methoden** spezifiziert.
- Die **Signatur** einer Methode besteht aus dem **Namen** der Methode sowie der **Anzahl und den Typen der Argumente**.
- Der **Prototyp** einer Methode ist die **Signatur zusammen mit dem Return-Wert**.
- Wird eine **Nachricht** an ein Objekt **gesendet**, wird der **Code des Aufrufers unterbrochen** bis die Methode ausgeführt worden ist.
- Einige Methode haben **Return-Werte**. Wenn eine Methode **keinen Return-Wert** hat, ist der Return-Typ **void**.
- **Variablen** können **Werte zugeordnet** werden.

# Zusammenfassung (2)

---

- **Verschiedene Variablen** sind **unabhängig** voneinander.
- Jede Variable hat zu einem Zeitpunkt **nur einen Wert**.
- **Wertzuweisungen sind destruktiv**, d.h. sie löschen den vorhergehenden Wert der Variablen.
- **Referenzwerte**, die von Methoden zurückgegeben werden, **können Variablen zugewiesen werden**.
- **Return-Werte** können aber auch **Empfänger** neuer Nachrichten sein. Dies heißt **Kaskadierung**.
- **Return-Werte** können auch als **Argumente** verwendet werden. Dieser Prozess heißt **Komposition**.