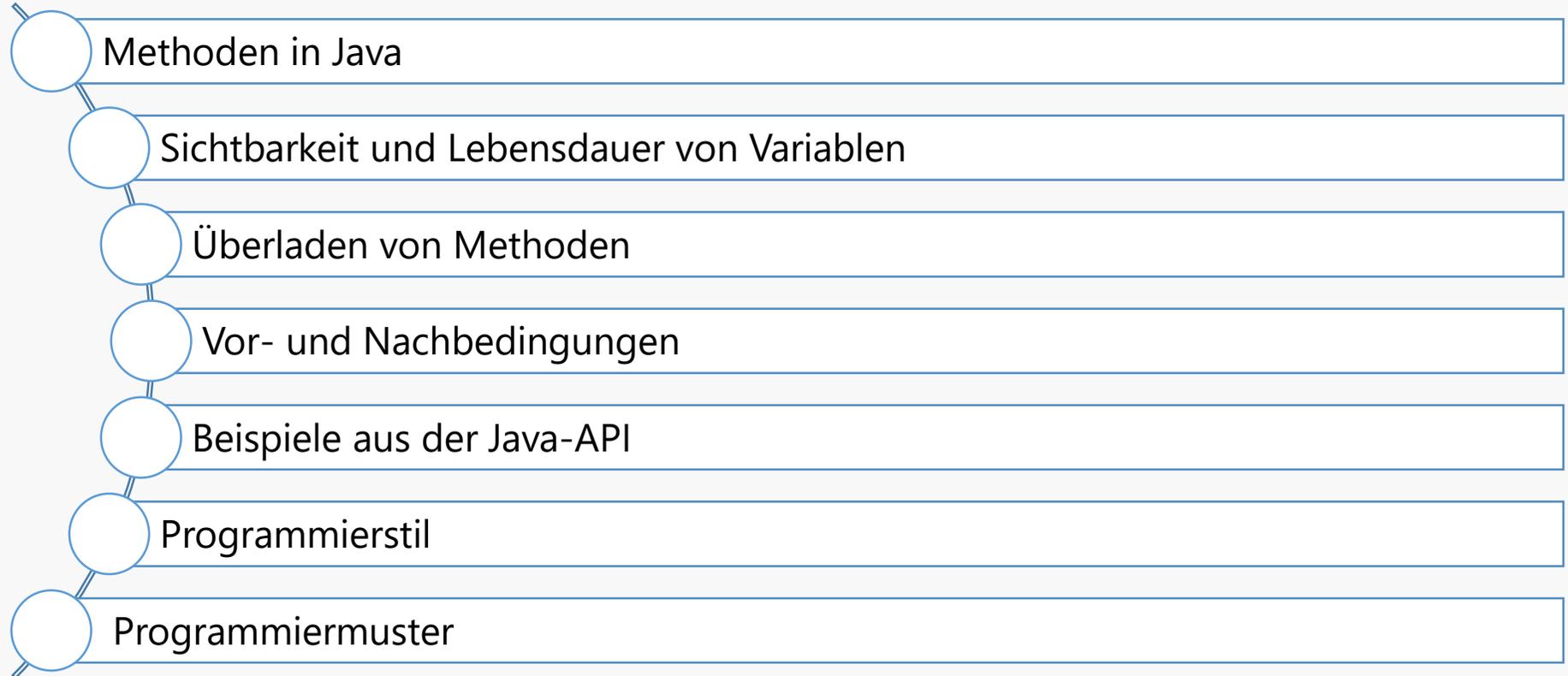


Methoden

Einführung in die Programmierung 1
Wintersemester 21/22



Überblick



Methoden in Java

Motivation

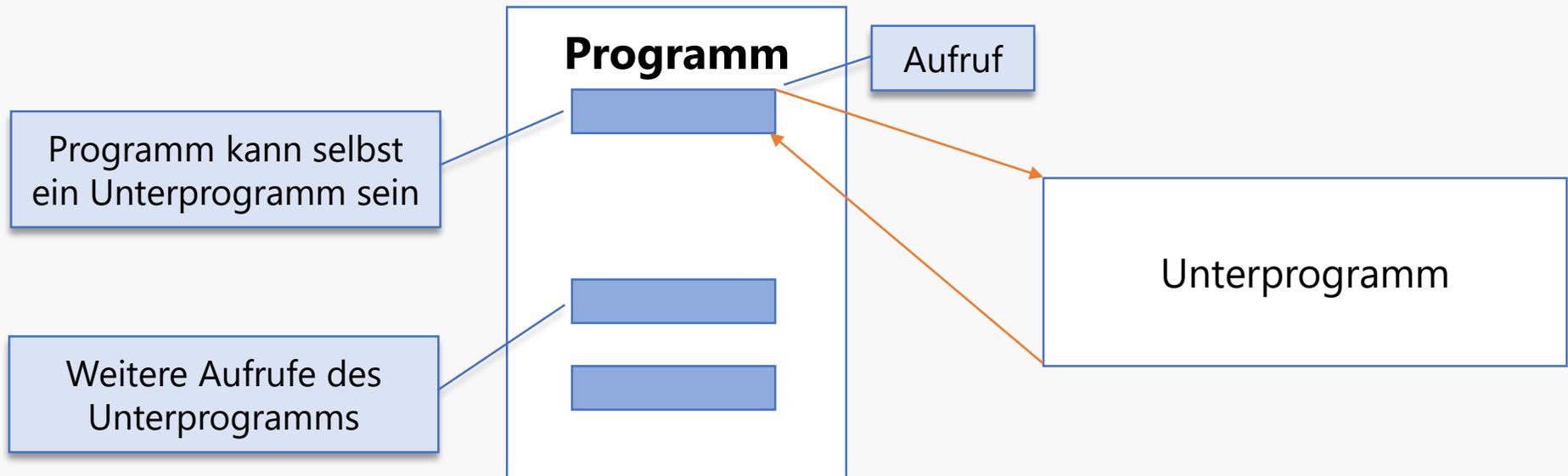
- Bisher gesamter Programmcode in der main-Methode
 - Bei größeren Programmen wird das unübersichtlich und umständlich
 - Einige Teile werden sehr ähnlich sein und immer wieder im Programm vorkommen
- Programm sollte aufgeteilt werden
 - Übersichtlicher
 - Verständlicher

Unterprogramm

- Teil eines Programms
 - Ist eine **isolierbare**, oft an **mehreren Stellen** im Programm **identisch** auszuführende Tätigkeit
 - Wird durch einen Bezeichner identifiziert
- Weiterer Mechanismus zum Steuern des Programmablaufs
 - Neben Verzweigungen und Schleifen

Aufruf eines Unterprogramms

- Sprung zum Unterprogramm
- Abarbeitung des Unterprogramms
- Nach der Abarbeitung Rückkehr zur Aufrufstelle



Vorteile von Unterprogrammen

Wiederverwendung

- Einmal Code schreiben
- Mehrfach an vielen Stellen mit unterschiedlichen Argumenten verwenden

Abstraktion

- Ablauf muss nicht genau bekannt sein
- Für den Aufruf nur wichtig
 - Welcher Input (Argumente) kann übergeben werden?
 - Welche Auswirkung hat der Aufruf (Output, Rückgabewert)?

Unterprogramme in Java

- Werden als Methoden bezeichnet
- Werden in einer Klasse implementiert
 - Sind kein eigenständiger Teil (wie z. B. in C)

Statische Methoden

- Gehören zur Klasse
- Werden in diesem Foliensatz besprochen

Objektbezogene Methoden

- Gehören zu einem Objekt der Klasse
- Werden bei der Objektorientierung (EP2) besprochen

Methodenkopf

- Modifikatoren, Rückgabebetyp, Methodename und eventuell Parameter

Methodenrumpf

- Enthält Variablendeklarationen und Anweisungen

Beispiel (einfache Methode)

```
public class MethodTest1 {  
  
    private static void hello() {  
        System.out.println("In hello");  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("In main");  
        hello();  
        System.out.println("In main");  
        hello();  
        System.out.println("In main");  
    }  
  
}
```

```
In main  
In hello  
In main  
In hello  
In main
```

Anatomie einer statischen Methode

Modifikator `static` =
Methode gehört zur Klasse

Rückgabebetyp
`void` = keine Rückgabe

Name der Methode und
Klammern `()`

```
private static void hello() {  
    System.out.println("In hello");  
}
```

Modifikator `private` =
Zugriff auf Methode `hello`
nur in der Klasse erlaubt

Code, der beim Aufruf
`hello()`; ausgeführt wird

Beispiel (einfache Methode)

```
public class MethodTest2 {  
  
    private static void printLine() {  
        for (int i = 0; i < 15; i++) {  
            System.out.print("-");  
        }  
        System.out.println();  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        printLine();  
        System.out.println("Hello World!");  
        printLine();  
        System.out.println("Hello EP1!");  
        printLine();  
    }  
  
}
```

```
-----  
Hello World!  
-----  
Hello EP1!  
-----
```

Beispiel (mehrere einfache Methoden)

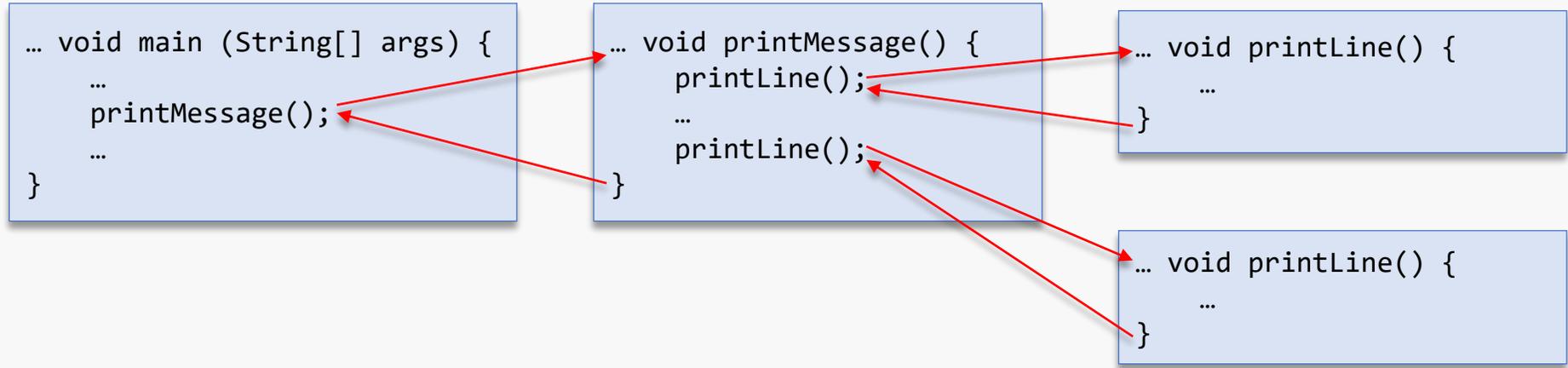
```
public class MethodTest3 {  
  
    private static void printLine() {  
        for (int i = 0; i < 15; i++) {  
            System.out.print("-");  
        }  
        System.out.println();  
    }  
  
    private static void printMessage() {  
        printLine();  
        System.out.println("Hello World!");  
        printLine();  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("In main");  
        printMessage();  
        System.out.println("In main");  
    }  
  
}
```

In main

Hello World!

In main

Beispiel (Ablauf)



Vergleich (alles in main, mit Methoden)

```
public class TestWithoutMethods {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("In main");  
        for (int i = 0; i < 15; i++) {  
            System.out.print("-");  
        }  
        System.out.println();  
        System.out.println("Hello World!");  
        for (int i = 0; i < 15; i++) {  
            System.out.print("-");  
        }  
        System.out.println();  
        System.out.println("In main");  
    }  
}
```

Duplizierter Code

```
public class MethodTest3 {  
  
    private static void printLine() {  
        for (int i = 0; i < 15; i++) {  
            System.out.print("-");  
        }  
        System.out.println();  
    }  
  
    private static void printMessage() {  
        printLine();  
        System.out.println("Hello World!");  
        printLine();  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("In main");  
        printMessage();  
        System.out.println("In main");  
    }  
}
```

Methodenname

- Name
 - Sollte ausdrücken, was die Methode leistet
 - Kann mit einem Verb beginnen
 - Abhängig von der Aufgabe
 - Wird üblicherweise klein geschrieben
 - Falls der Name aus mehreren Worten besteht, sollten die Folgeworte groß geschrieben werden (Konvention)
- Beispiele
 - `random, abs, max, min, sin, cos, sqrt ...`
 - `printHeader, createTable ...`

Parameter

- Werte, die beim Aufruf an eine Methode übergeben werden
- Wir unterscheiden

Formale Parameter

- Werden im Methodenkopf angegeben
- Werden innerhalb der Methode wie Variablen behandelt

Aktuelle Parameter (Argumente)

- Beim Aufruf der Methode wird ein formaler Parameter durch je einen aktuellen Parameter initialisiert

Beispiel (einfache Methode mit Parameter)

```
public class MethodTest4 {
```

Formaler Parameter length

```
    private static void printLine(int length) {  
        for (int i = 0; i < length; i++) {  
            System.out.print("-");  
        }  
        System.out.println();  
    }
```

Aktueller Parameter 10

```
    public static void main(String[] args) {  
        printLine(10);  
        System.out.println("Hello World!");  
        printLine(15);  
        System.out.println("Hello EP1!");  
        printLine(20);  
    }
```

```
-----  
Hello World!  
-----  
Hello EP1!  
-----
```

Beispiel (Methode mit mehreren Parametern)

```
public class ParameterTest {  
  
    private static void printMax(int a, int b) {  
        if (a > b) {  
            System.out.println(a);  
        } else {  
            System.out.println(b);  
        }  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 10;  
        short y = 20;  
        printMax(x, y);  
        printMax(2 * 7, 3 + 4 + 5);  
        // printMax(10L, 10);  
    }  
}
```

20
14

Funktioniert nicht, da aktueller Parameter vom Typ long übergeben wird

Aufruf mit aktuellen Parametern

- Ein formaler Parameter wird als lokale Variable angelegt
- Der Wert des aktuellen Parameters wird berechnet
 - Kann auch ein beliebiger Ausdruck sein, der zuerst ausgewertet wird
- Der Wert wird in den formalen Parameter **kopiert**
 - Es wird implizit eine Zuweisung durchgeführt
 - Wird als **Call-by-value** bezeichnet

Implizite Typkonvertierung

- Der Typ eines aktuellen Parameters muss gleich oder kleiner als der Typ des formalen Parameters sein
- Beim Aufruf erfolgt, falls benötigt, eine **implizite Typkonvertierung**
 - Details siehe Java-Spezifikation

Rückgabe von Werten

- Typ des Rückgabewerts steht vor dem Methodennamen
- Ist void, wenn „Nichts“ zurückgeliefert wird
 - Methode produziert z. B. nur eine Ausgabe (bisherige Beispiele)
- Ergebnis wird durch eine return-Anweisung zurückgegeben
- Ergebnis kann in einem Ausdruck verwendet werden

Beispiel (Methode mit Rückgabewert)

```
public class MethodReturnTest1 {  
  
    private static int addIntegers(int a, int b) {  
        int sum;  
        sum = a + b;  
        return sum;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int x, y;  
        int sum;  
        sum = addIntegers(10, 20);  
        System.out.println("s = " + sum);  
        x = sum + 10;  
        y = sum + sum;  
        System.out.println("x = " + x + ", y = " + y);  
        sum = addIntegers(x, y) + y;  
        System.out.println("s = " + sum);  
    }  
}
```

Methode mit zwei Parametern **a** und **b**
vom Typ **int** und Rückgabotyp **int**

Die lokale Variable **sum** ist nur in **addIntegers** sichtbar

Rückgabe des Inhalts von **sum**

sum unterscheidet sich von **sum** in **addIntegers**

```
s = 30  
x = 40, y = 60  
s = 160
```

Beispiel (alternative Variante)

```
public class MethodeReturnTest1 {  
  
    private static int addIntegers(int a, int b) {  
        return a + b;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int x, y, sum;  
        sum = addIntegers(10, 20);  
        System.out.println("s = " + sum);  
        x = sum + 10;  
        y = sum + sum;  
        System.out.println("x = " + x + ", y = " + y);  
        sum = addIntegers(x, y) + y;  
        System.out.println("s = " + sum);  
    }  
  
}
```

Kürzere Variante von **addIntegers**

main liefert nichts zurück – daher void

```
s = 30  
x = 40, y = 60  
s = 160
```

Rückgabewert

- Sollte (muss aber nicht) verwendet werden
 - Rückgabewert zuweisen
 - Z. B. `sum = addIntegers(10, 20);`
 - Rückgabewert in einem Ausdruck verwenden
 - Z. B. `System.out.println(addIntegers(10, 20) * 2);`
- Methodenaufruf kann auch nur als reine Ausdrucksanweisung (durch Anhängen eines Strichpunkts) vorkommen
 - Methoden, die keinen Rückgabewert (`void`) haben, können nur als Ausdrucksanweisung angeschrieben werden

return-Anweisung

- Mehrere return-Anweisungen sind möglich
 - Verkürzen Methoden
 - Aber mehrere Ausstiegspunkte aus der Methode
 - Debugging umständlicher
- Leere return-Anweisung
 - `return;`
 - Ermöglicht vorzeitiges Beenden einer void-Methode

Beispiel (mehrere return-Anweisungen)

```
public class PrimeTest {  
  
    private static boolean isPrime(int number) {  
        if (number < 2) {  
            return false;  
        }  
        for (int i = 2; i < number; i++) {  
            if (number % i == 0) {  
                return false;  
            }  
        }  
        return true;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(isPrime(1));  
        System.out.println(isPrime(4));  
        System.out.println(isPrime(31));  
        System.out.println(isPrime(99991));  
    }  
}
```

false
false
true
true

Beispiel (nur eine return-Anweisung)

```
public class PrimeTest2 {  
  
    private static boolean isPrime(int number) {  
        boolean flag = true;  
        if (number < 2) {  
            flag = false;  
        }  
        for (int i = 2; i < number && flag; i++) {  
            if (number % i == 0) {  
                flag = false;  
            }  
        }  
        return flag;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(isPrime(1));  
        System.out.println(isPrime(4));  
        System.out.println(isPrime(31));  
        System.out.println(isPrime(99991));  
    }  
  
}
```

false
false
true
true

Beispiel (ggT-Berechnung)

```
public class GCDWithMethods {  
  
    private static int gcd(int a, int b) {  
        int first = a;  
        int second = b;  
        if (first == 0) {  
            return second;  
        } else {  
            while (second != 0) {  
                if (first > second) {  
                    first -= second;  
                } else {  
                    second -= first;  
                }  
            }  
        }  
        return first;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(gcd(132, 1908));  
        System.out.println(gcd(2640, 150000));  
    }  
}
```

Klassischer Euklidischer Algorithmus als Methode mit zwei Parametern.
Siehe auch: https://de.wikipedia.org/wiki/Euklidischer_Algorithmus

12
240

Beispiel (ggT-Berechnung)

```
public class GCDWithMethods {  
  
    private static int gcd(int a, int b) {  
        if (a == 0) return b;  
        else  
            while (b != 0)  
                if (a > b) a -= b;  
                else b -= a;  
        return a;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(gcd(132, 1908));  
        System.out.println(gcd(2640, 150000));  
    }  
}
```

Kürzere Variante:

- Parameter als Variablen benutzen und verändern (eigentlich kein guter Stil)
- Keine Klammern, da immer nur eine Anweisung pro Schachtelungstiefe

Sichtbarkeit und Lebensdauer von Variablen

Block (Wiederholung)

- Ist eine Programmeinheit, in der lokale Vereinbarungen getroffen werden können
- In Java beginnt ein Block mit { und endet mit }
- Beispiel

```
public static void main(String[] args) {  
    int x = 2, y = x;  
    {  
        int z = y + 2;  
        x = z;  
    }  
    System.out.println(x + " " + y);  
}
```

Block für z

Block für x und y

Hier sind nur x und y bekannt
Ausgabe: 4 2

Lokale Variablen (Wiederholung)

- Methoden können auch lokale Deklarationen enthalten
- Beispiel

```
public static void m(int x) {  
    int y;  
    short s;  
    ...  
}
```

- Deklariert **3 lokale** Variablen *y*, *s* und *x*
 - Dürfen nur in dieser Methode verwendet werden
 - *x* wird wie eine lokale Variable behandelt

Klassenvariablen

- Variablen außerhalb von Methoden deklarieren

- Beispiel

```
public class Test1 {  
    private static int a, b;  
    private static void m(int x){...}  
    public static void main(String[] args) {...}  
}
```

- a und b sind Klassenvariablen (statische Variablen)
 - Durch `static` gekennzeichnet (meist `private`)
 - Können in **allen** Methoden der Klasse benutzt und verändert werden („globale“ Variablen für die Klasse)

Lokale und globale Variablen – Speicherplatz

- Lokale Variablen
 - Bei jedem neuen Aufruf der Methode wird Speicherplatz angelegt
 - Am Ende der Methode wird der Speicherplatz wieder freigegeben
- Globale Variablen
 - Speicherplatz wird beim Programmstart angelegt bzw. beim Programmende wieder freigegeben
 - Werte existieren über Methodenaufrufe hinweg

Beispiel (Aufsummieren mit globaler Variable)

```
public class CumulativeAdd {  
    private static int sum = 0;  
  
    private static void add(int x) {  
        sum = sum + x;  
    }  
  
    public static void main(String[] arg) {  
        add(1);  
        add(2);  
        add(3);  
        System.out.println("sum = " + sum);  
    }  
}
```

Statische Variable

Aktueller Wert von sum wird verwendet

sum = 6

Sichtbarkeitsbereich (Sichtbarkeit)

- Jener Teil des Programms, in dem auf einen Bezeichner zugegriffen werden kann
- Regeln (vollständige Liste siehe Spezifikation)

Ein Bezeichner darf in einem Block nicht mehrmals deklariert werden (auch nicht in geschachtelten Anweisungsblöcken)

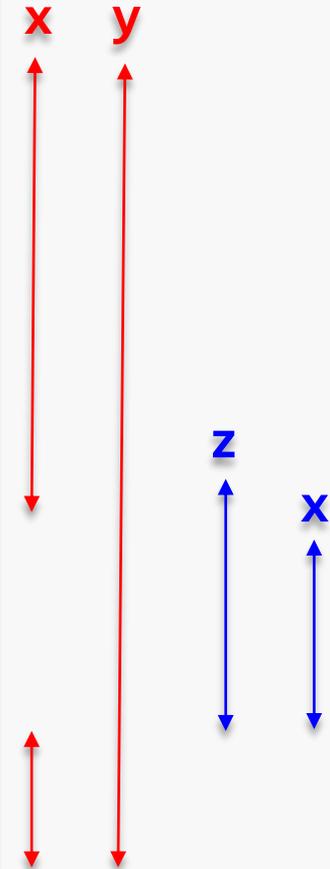
Lokale Bezeichner verdecken Bezeichner, die auf Klassenebene deklariert wurden

Der Sichtbarkeitsbereich eines lokalen Bezeichners beginnt bei seiner Deklaration und geht bis zum Ende der Methode bzw. bis zum Ende des umschließenden Blocks

Auf Klassenebene deklarierte Bezeichner sind in allen Methoden der Klasse sichtbar

Sichtbarkeit – Beispiel

```
public class Example {  
    private static void m1() {  
        ...  
    }  
    private static int x;  
    private static int y;  
    private static void m2(int z) {  
        int x;  
        ...  
    }  
    ...  
}
```



Sichtbarkeit – größeres Beispiel

```
public class Example {  
    private static void method1() {  
        System.out.println(x);  
    }  
    private static int x = 0;  
    public static void main(String[] arg) {  
        System.out.println(x);  
        int x = 1;  
        System.out.println(x);  
        method1();  
        if (x > 0) {  
            int x;  
            int y;  
            ...  
        } else {  
            int y;  
            ...  
        }  
        for (int i = 0; ... ) {...}  
        for (int i = 1; ... ) {...}  
    }  
}
```

Gibt 0 aus

Gibt 0 aus

Gibt 1 aus

Geht nicht - x wurde in main schon deklariert

Kein Konflikt mit y im if-Zweig

Kein Konflikt mit i aus vorheriger Schleife

Lebensdauer

- Lebensdauer \neq Sichtbarkeit
 - Variable kann existieren, aber nicht sichtbar sein (z. B. globales x aus vorheriger Folie)
- Hängt davon ab, ob eine Variable lokal oder global deklariert wird
 - Global – Vom Programmstart bis zum Programmende
 - Lokal – Abhängig vom Block

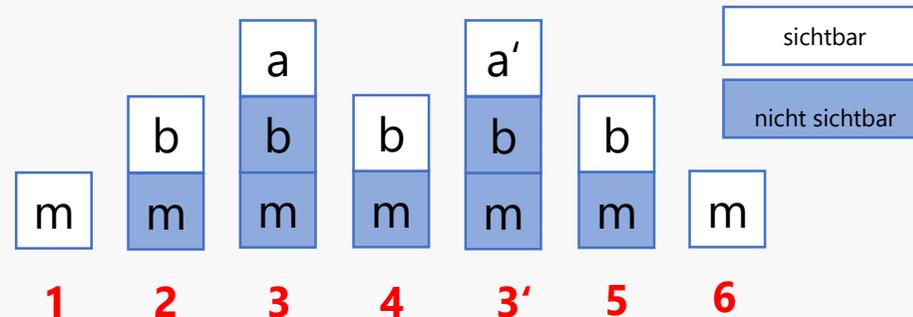
Lebensdauer – Beispiel

```
public class Tester {  
    private static int g;  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int m;  
        1 ... method2(); ... 6  
    }  
  
    private static void method2() {  
        int b;  
        2 ... method1(); ... 4 ... method1(); ... 5  
    }  
  
    private static void method1() {  
        int a;  
        ... 3 ...  
    }  
}
```

globale Variable



lokale Variablen



Überladen von Methoden

Überladen von Methoden

- Zwei Methoden dürfen den gleichen Namen haben
 - Typliste der formalen Parameter muss aber unterschiedlich sein (mindestens eine der folgenden Bedingungen)
 - Unterschiedliche Typen
 - Unterschiedliche Reihenfolge der Typen
 - Unterschiedliche Anzahl der Typen
- Der gleiche Name hat mehrere Bedeutungen
 - Die Methode wurde **überladen**
- Überladen auch bei Operator +
 - + hat unterschiedliche Bedeutung für int, double, String

Überladen – Unterscheiden von Methoden

- Unterscheiden mit Hilfe der Signatur
- Signatur einer Methode in Java
 - Name der Methode
 - Liste der Typen der formalen Parameter
 - Die Namen der Parameter spielen keine Rolle, nur die **Typen** und ihre **Reihenfolge**
 - Rückgabebetyp gehört nicht dazu
- Achtung
 - Eingeschränkte Definition einer Signatur

Beispiel (Überladen von Methoden)

```
public class OverloadingTest {
    private static void myPrint(int i) {
        System.out.println("Integer: " + i);
    }

    private static void myPrint(double i) {
        System.out.println("Double: " + i);
    }

    private static void myPrint(int i, int j) {
        System.out.println("Integer + Integer: " + i + " " + j);
    }

    private static void myPrint(int i, double j) {
        System.out.println("Integer + Double: " + i + " " + j);
    }

    private static void myPrint(double i, int j) {
        System.out.println("Double + Integer: " + i + " " + j);
    }

    public static void main(String[] args) {
        myPrint(10);
        myPrint(10D);
        myPrint(10, 'a');
        myPrint(10, 10D);
        myPrint(10F, 10);
    }
}
```

Integer: 10
Double: 10.0
Integer + Integer: 10 97
Integer + Double: 10 10.0
Double + Integer: 10.0 10

Praktische Überlegungen

- Überladen sollte mit Bedacht eingesetzt werden
 - Schwer lesbar, wenn auf die Details beim Auflösen der Argumente geachtet werden muss
- Einsatz
 - Methoden haben die gleiche Auswirkung
 - Unterschiedliche Parameteranzahl oder Typen erfordern unterschiedliche Methoden
 - Sinnvolles Beispiel `System.out.println()`
 - Methode bewirkt immer eine Ausgabe
 - Für unterschiedliche Typen werden unterschiedliche Ausgaben produziert

Weiteres Beispiel aus der Java-API

- Methode `abs` in der Klasse `Math`

```
...  
public static int abs(int a) {  
    return (a < 0) ? -a : a;  
}  
...  
public static long abs(long a) {  
    return (a < 0) ? -a : a;  
}  
...  
public static float abs(float a) {  
    return (a <= 0.0F) ? 0.0F - a : a;  
}  
...  
public static double abs(double a) {  
    return (a <= 0.0D) ? 0.0D - a : a;  
}  
...
```

Vor- und Nachbedingungen

Zusicherung (Assertion)

- Ist eine Aussage über den Zustand eines Programms an einer bestimmten Stelle
- Beispiel bei Verzweigung

```
if (x > y) {           // x > y
    max = x;
} else {              // !(x > y), d.h. x <= y
    max = y;
}
```

- Hinweise
 - Erste Zusicherung ist trivial (kann weggelassen werden)
 - Die zweite Zusicherung ist in diesem Fall wichtig (\leq)

Zusicherung (komplexeres Beispiel)

- Beispiel

```
if (0 <= x && x < 10) {  
    // ...  
} else {  
    // !(0 <= x && x < 10) wird umgeformt zu  
    // !(0 <= x) || !(x < 10) oder besser  
    // x < 0 || x >= 10  
}
```

- Hinweis:

- Umformung zusammengesetzter Ausdrücke mit Hilfe der Gesetze von De Morgan
 - $!(a \ \&\& \ b)$ ist äquivalent zu $!a \ || \ !b$
 - $!(a \ || \ b)$ ist äquivalent zu $!a \ \&\& \ !b$

Vorbedingungen (Preconditions)

- Geben an, unter welchen Voraussetzungen das Verhalten der Methode definiert ist (z. B. korrekte Parameterbereiche)
- Müssen beim Aufruf eingehalten werden

Nachbedingungen (Postconditions)

- Geben an, was nach der Ausführung der Methode (vor dem Zurückkehren zur Aufrufstelle) gelten muss
 - Rückgabewerte, Ausgaben etc.
- Gelten, falls Vorbedingungen eingehalten wurden
- Müssen von der Methode eingehalten werden

Zusicherungen bei Methoden

- Vorbedingungen
 - Können bei einer öffentlichen Methode **nicht** zugesichert werden
 - Zusicherung bei privaten Methoden möglich
- Nachbedingungen
 - Diese kann und muss die Methode garantieren
 - Gelten am Ende einer Methode
 - Zusicherungen zur Überprüfung verwenden

Beispiel

Vorbedingung (keine Zusicherung)
- Ist sie nicht erfüllt, dann wird kein
korrektes Verhalten garantiert!

```
// a > 0 && b > 0
public static int gcd(int a, int b) {
    int first = a;
    int second = b;
    while (second != 0) {
        if (first > second) {
            first -= second;
        } else {
            second -= first;
        }
    }
    // first > 0 && a % first == 0 && b % first == 0
    return first;
}
```

Nachbedingungen (Zusicherungen)

Zusicherungen in Java

- Bis jetzt nur als Kommentare geschrieben
- Eigentlich sind das Aussagen, die immer wahr sein müssen
 - Das könnte auch in laufenden Programmen überprüft werden
- In Java gibt es dafür die `assert`-Anweisung

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/technotes/guides/language/assert.html>

assert-Anweisung in Java

- Form

`assert` `ausdruck`;

`assert` `ausdruck` : `ausdruck`;

- Der erste Ausdruck ist ein boolescher Ausdruck
 - Muss zur Laufzeit `true` sein
 - Ist er `false`, dann bricht das Programm ab (setzt voraus, dass Assertions überprüft werden)
- Der zweite Ausdruck wird ausgewertet (wenn erster Ausdruck `false`) und mit einer Fehlermeldung ausgegeben

- Beispiele

```
assert a <= b && b <= c;  
assert a >= 0 : "Negative a";
```

Arbeitsweise

- Assertions werden zur Laufzeit ausgewertet
- Wenn das Ergebnis `false` ist, stoppt das Programm mit einem `AssertionError`
 - Die nachfolgenden Anweisungen werden nicht mehr ausgeführt
- Bei Abbruch wird Information über den Ort der gescheiterten Assertion ausgegeben

Aktivierung

- Assertions kosten Rechenzeit
- Sie können zur Laufzeit wahlweise aktiviert werden
 - Sie sind automatisch deaktiviert
 - Programm muss nicht neu übersetzt werden
- Aktivierung in einem Programm Test

```
java -ea Test
```
- In IntelliJ
 - Unter Run->Edit Configurations
 - -ea im Feld Vm Options angeben
- Normalerweise während der Entwicklungszeit!

Beispiel – Assertions für Nachbedingungen

```
public class AssertionTest {  
  
    public static int max(int x, int y) {  
        int max = 0;  
        if (x < y) {  
            max = x;  
        } else {  
            max = y;  
        }  
        assert max >= x && max >= y && (max == x || max == y): "Maximum is not correct";  
        return max;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(max(10, 20));  
    }  
}
```

Fehler in der Implementierung!

Ausgabe ohne Überprüfung der Assertion: 10
Ausgabe mit Überprüfung:
**Exception in thread "main" java.lang.AssertionError: Maximum is not correct
at AssertionTest.max(AssertionTest.java:9)
at AssertionTest.main(AssertionTest.java:15)**

Beispiel mit mehreren Assertions

```
public class AssertionTest2 {  
  
    // a > 0 && b > 0  
    public static int fastGcd(int a, int b) {  
        int first = a, second = b;  
        while (first != 0 && second != 0) {  
            if (first >= second) {  
                first = first % second;  
            } else {  
                second = second % first;  
            }  
        }  
        int result = first + second;  
        assert result > 0 : "gcd " + result + " is not > 0";  
        assert a % result == 0 : "gcd " + result + " is not a divisor of " + a;  
        assert b % result == 0 : "gcd " + result + " is not a divisor of " + b;  
        return result;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(fastGcd(12, 8));  
        System.out.println(fastGcd(3, 14));  
    }  
}
```

Schnellere Variante des Euklidischen Algorithmus

Beispiele aus der Java-API

Vordefinierte statische Methoden

- Java bietet etliche statische Methoden (Klassenmethoden) in speziellen Klassen an
 - Gehören nur zur Klasse, nie zu einem Objekt
- Typischer Aufruf
 - `ClassName.MethodName(Parameter)`
 - Beispiel
`Math.sqrt(10.0);`
- Manchmal auch in der Form
 - `ClassName.ObjectName.MethodName(Parameter)`
 - Beispiel
`System.out.println(x);`

Beispiele (1)

- Beispiele für Klasse **System**
 - `System.currentTimeMillis()`
 - Statische Variable `out`
 - `System.out.println()`
- Beispiele für Klasse **Math**
 - `Math.random()`
 - `Math.sqrt(10.0)`
 - ...

Beispiele (2)

- **Byte, Short, Integer, Float, Double, Character**
 - Klassen für primitive Datentypen
 - Methoden, Konstanten
 - Beispiele für Klasse Integer
 - `Integer.max(2,3)`
 - `Integer.parseInt(...)`
 - ...

Importieren

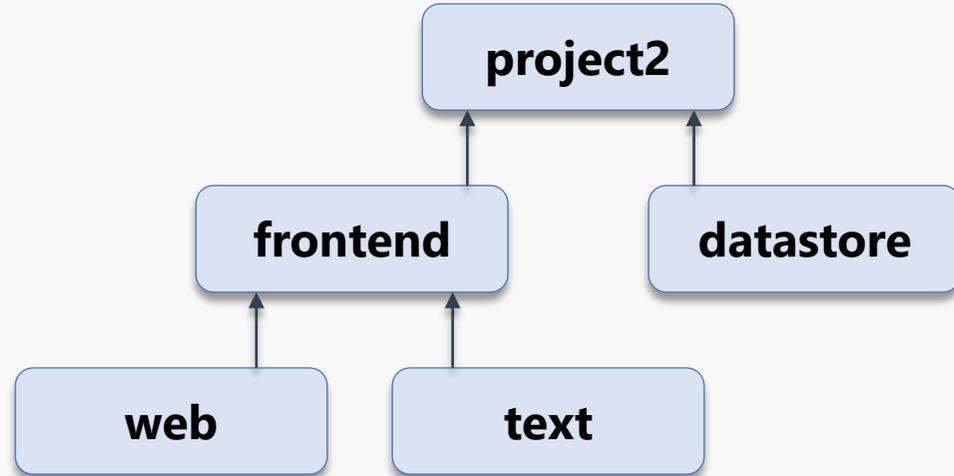
- Bestimmte Klassen werden automatisch geladen
 - Z. B. Integer, Math, System
- Andere Klassen müssen importiert werden
- 2 Arten
 - Expliziter Import (am Anfang der Datei)
`import java.util.Scanner;`
`import java.util.*;` — Alle Klassen aus dem Paket java.util
 - Impliziter Import (bei Verwendung)
`java.util.Arrays.sort(x);`

Pakete – Hinweise

- Große Programme beinhalten viele Klassen
 - Probleme: Orientierung, Namenskonflikte, ...
- Paket
 - Sammlung mehrerer logisch zusammengehörender Klassen
- Regeln für Pakete
 - In einem Paket sollte eine Klasse eindeutig benannt werden
 - In unterschiedlichen Paketen kollidieren nicht gleiche Namen
 - Pakete werden benannt (wie Variablen etc.)
 - Pakete können geschachtelt werden
 - Es gibt immer höchstens ein Super-Package
 - Pakete bilden eine Baumstruktur

Beispiel (Pakete)

- Beispiel für Pakete
 - `project2`
 - `project2.frontend`
 - `project2.frontend.web`
 - `project2.frontend.text`
 - `project2.datastore`



Module

- Seit Java 9
- Weitere Stufe über Paketen
- Ermöglicht bessere Modularisierung (Aufteilung größerer Programme)
- Mehr dazu in späteren Semestern

Dokumentation von Methoden

- Startpunkt (Java 17)
 - <https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/index.html>
- Informationen (Beispiele)
 - In welchem Modul und Paket finden wir die Klasse?
 - Für eine Klasse
 - Beschreibung der Klasse
 - Liste der Methoden
 - Für jede Methode
 - Kurzbeschreibung
 - Längere Beschreibung (Parameter, Ausnahmen etc.)

Programmierstil

Methodennamen

- Methodenname sollte bestehen aus
 - einem Verb oder
 - einem Ausdruck mit einem Verb
 - Z. B. `postPayment`, `deletePage`, `save`, ...
- Spezialfälle
 - Zugriff auf Instanzvariablen bei einer Klasse mit getter- und setter-Methoden (wird im Kapitel über Objektorientierung noch besprochen)

Humorige Namen vermeiden

- Humorige Namen sollten vermieden werden
 - Beispiele für falsche Namenswahl
 - `throwHolyHandGrenade()` statt `deleteItems()`
 - `whack()` statt `terminateProcess()`
 - Wer versteht diese Art von Humor?
 - Erstes Beispiel stammt von Monty Python, zweites ist ein Slang-Wort
- Es gilt immer
 - Sagen Sie, was Sie meinen
 - Meinen Sie, was Sie sagen

Ein Wort pro Konzept

- Immer ein Wort für ein abstraktes Konzept auswählen
- Beispiel für unterschiedliche Bezeichner, die eigentlich abstrakt gesehen immer dasselbe Konzept beschreiben
 - Z. B. fetch, retrieve, get,
- Wenn möglich nur einen Bezeichner in einem Programm wählen
 - Siehe nächste Folie für genauere Unterscheidung

Beschreibende Namen

- Bezeichner sollte Aktion möglichst gut beschreiben
- Beispiele
 - get impliziert, dass etwas schnell geholt (ermittelt) werden kann
 - fetch bzw. retrieve deuten mehr Aufwand an
 - find wird für das Finden eines Objekts (seiner Position) verwendet
 - search dient zum Suchen in einer Sammlung von Daten (Datenstruktur)
 - append hängt etwas an das Ende von etwas anderem an

Lokale oder globale Variablen?

- Wenn möglich, Variablen **immer lokal** deklarieren
- Vorteile lokaler Variablen
 - Vereinfachen Wahl der Bezeichner
 - Fördern Lesbarkeit
 - Deklaration und Verwendung der Variablen sind nah beieinander
 - Fördern Verständlichkeit
 - Jede Methode ist für sich alleine überprüfbar
 - Fördern Sicherheit
 - Lokale Variablen können nicht durch andere Methoden verändert werden
 - Vermindern Seiteneffekte bei globalen Variablen

Programmiermuster

DRY-Prinzip

- Don't Repeat Yourself (DRY)
- Duplizierten Code vermeiden
- Duplizierung führt zu
 - Umfangreicherem Code
 - Mehr Aufwand bei Änderungen
- In Methoden auslagern (Beispiele)
 - Komplizierte Bedingungen
 - Umfangreiche Berechnungen
 - Sequenz von Anweisungen (Algorithmen)

Kleine Methoden bevorzugen

- Daumenregel
 - Bis zu 20 Zeilen
 - Wenn möglich, aber kleiner
- Einrückungstiefe bzw. Verschachtelungstiefe in einer Methode
 - Ein bis zwei Ebenen

Anzahl der Argumente

- Ideale Anzahl ist 0 (niladische Methode)
- Konzeptionell
 - Argument befindet sich auf anderer Abstraktionsebene
- Testen wird schwieriger
 - Kombinationen von Argumenten überprüfen

Methoden mit einem Argument

- Werden als monadische Methoden bezeichnet
 - Achtung: Unterschied zu Monaden in der funktionalen Programmierung!
- Gebräuchliche Verwendung
 - Argument überprüfen
 - Z. B. `boolean check = fileExists("MyFile.txt");`
 - Argument manipulieren und Ergebnis zurückgeben (Transformation)
 - Z. B. `Inpustream in = fileOpen("MyFile.txt");`
 - Argument für Zustandsänderung
 - Z. B. `void passwordAttemptFailedNTimes(int attempt) { ... }`

Flag-Argumente vermeiden

- Boolean-Flag als Argument
 - Schlechter Stil
 - Zeigt an, dass eine Methode mehr als eine Aufgabe erfüllt (nämlich zwei)
- Methode in zwei Methoden aufspalten
 - Eine Methode für den `true`-Zweig
 - Eine Methode für den `false`-Zweig

Methoden mit zwei Argumenten

- Beispiel als Konstruktor
 - Z. B. kartesische Koordinaten, `Point p = new Point(2, 3);`
- Komplexität und Benutzung abwägen
 - Z. B. `writeField(outputStream, name)`
 - Das erste Argument kann für das Verständnis ignoriert werden
 - im Vergleich zu `writeField(name)` und `outputStream` als Variable der umschließenden Klasse

Methoden mit drei oder mehr Argumenten

- Schwerer zu verstehen
 - Reihenfolge der Argumente
 - Wichtigkeit der einzelnen Argumente
- Bei mehr Argumenten
 - Einige Argumente in eine separate Klasse einhüllen
 - Beispiel
 - `Circle makeCircle (double x, double y, double radius)` wird zu
 - `Circle makeCircle (Point center, double radius)`

Seiteneffekte vermeiden

- Seiteneffekt
 - Methode verspricht eine Aufgabe zu erfüllen, aber erledigt auch andere verborgene Aufgaben
 - Zeitliche Kopplung von Ereignissen, die möglicherweise gar nicht gleichzeitig passieren sollten
- Beispiele
 - Ausgabe auf den Bildschirm (oder in eine Datei), obwohl die Methode nur eine Berechnung durchführen sollte
 - Unerwartete Änderungen von Variablen einer Klasse

Anweisung und Abfrage trennen (1)

- Methode sollte
 - etwas tun **oder**
 - etwas zurückliefern
- Mischung führt zu Verwirrung
- Beispiel
 - `public boolean set (String attribute, String value) ...`
 - Wert eines Attributs wird gesetzt und `true` zurückgeliefert, wenn dies erfolgreich ist, und `false`, wenn kein solches Attribut existiert
 - Anwendungsfall
 - `if (set("username", "bob")) ...`
 - Ist diese Zeile aussagekräftig? Was wird hier gemacht?

Anweisung und Abfrage trennen (2)

- Bessere Variante mit zwei Methoden
 - Eine überprüft, ob das Attribut existiert (z. B. `attributeExists`)
 - Eine zweite setzt das Attribut auf einen neuen Wert (z. B. `setAttribute`)

- Anwendungsfall

```
if (attributeExists("username")) {  
    setAttribute("username", "bob");  
}
```

Zusammenfassung

Unterprogramme allgemein

Methoden in Java

Sichtbarkeit und Lebensdauer von Variablen

Überladen von Methoden

Beispiele aus der Java-API

Programmierstil

Programmiermuster