

Grunderna

TDA548/Joachim von Hacht

Språket Java

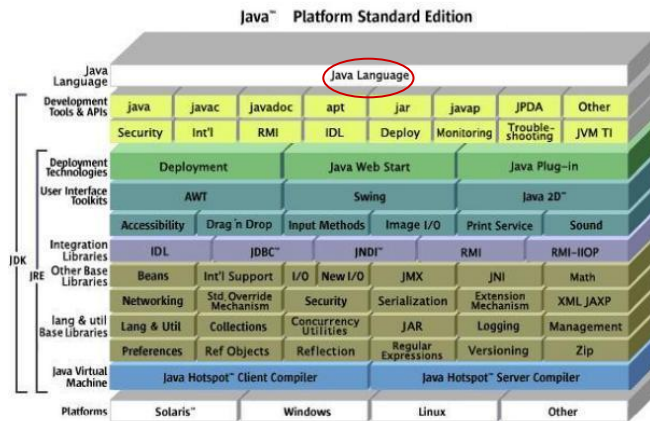
Språket Java beskrivs i en [specifikation](#)

- OBS! Att det vi går igenom i kursen gäller för många (de flesta) imperativa och/eller objektorienterade språken.

- För att kunna utveckla program i Java på din dator måste du installera [Java Development Kit, JDK 1.8](#) (Java Runtime Environment, JRE räcker inte)

- Popularitet för olika språk

Java-Plattformen

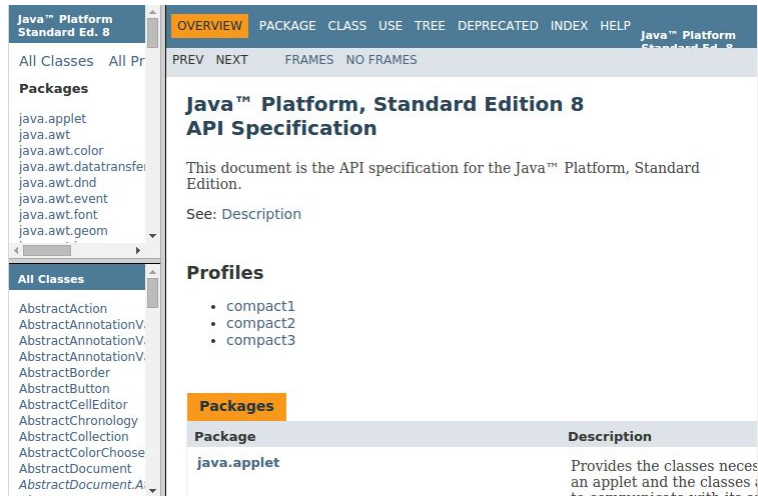


3

Java är en **plattform**

- Dels finns själva språket Java som är en ganska liten del
- Utöver detta finns bl.a en mängd **standardbiblioteket (libraries)**
 - Biblioteken kallas ofta för API:n (**Application Programming Interface**, programmeringsgränssnitt)
 - Ett API innehåller körbar kod som vi kan använda i vårt program (så slipper vi skriva samma sak om och om igen)
 - Standardbiblioteket är organiserat i olika grupper utefter ändamål
 - För att använda standar API:er skriver man t.ex. i programmet :
import java.util.List mer strax
- Java program körs i en speciell exekveringsmiljö, en "virtuell" dator, mer senare ...
- Java-plattformen = språket + standardbiblioteken + exekveringsmiljön

Java-Dokumentation



4

En svårighet med moderna språk är att de innehåller enorma standardbibliotek

- Förutom själva språket måste man lära sig hitta bland allt färdigt.
- I denna kurs använd bara en mycket liten del ... (inga större problem, ABSOLUT inget man behöver lära sig utantill)

Modern programutveckling innebär bl.a.

- Att man söker igenom Web:en efter bibliotek (standard eller andra s.k. tredjepartsbibliotek) med lämplig kod för uppgiften.
- Att man därefter sammanfogar den funna koden med "så lite som möjligt" av egen kod.
 - Mer om detta i senare kurser
 - I denna kurs skriver vi mycket själva för att lära oss.

Program och Fil

```
public class SumAvg {  
    public static void main( ...  
        new Ex3_SumAvg()...  
    }  
  
    final Scanner sc = ...  
}
```

Program-namnet *)

SumAvg.java
(en textfil)

*) Lite förenklat mer senare

5

Ett Java-program skrivs och sparas i en textfil

- En [textfil](#) är fil uppbyggd av rader, med tecken läsliga för människor, Se vidare bildserie Undantag och Filhantering
- Filen kallas [källkodsfil](#) (eller **källkoden**, **source code**)
- Java kräver teckenkodningen [UTF-8](#) för källkodsfiler.

Varje program (koden för programmet) finns i en enda fil (tills vidare...)

- Programmet och filen det sparas i skall heta samma sak förutom suffixet på filnamnet (.java).
 - Båda skall inledas med stor bokstav.
 - Får inte inledas med siffra.
- public class SumAvg, i bilden, anger ungefär att programmet "heter" SumAvg
 - Om programmet (filen) har ett sammansatt namn skrivs det [CamelCase](#)
- Vi använder engelska för all kod (även kommentarer)!

En Mall för Java Program

```
package exercises;
import static java.lang.System.*;
// Program "named" SumAvg
public class Ex3SumAvg {
    public static void main(String[] args) {
        new Ex3SumAvg().program();
    }

    void program() {

    }
}
```

Behöver inte förstå just nu

Här skriver vi koden

Ex3SumAvg.java

6

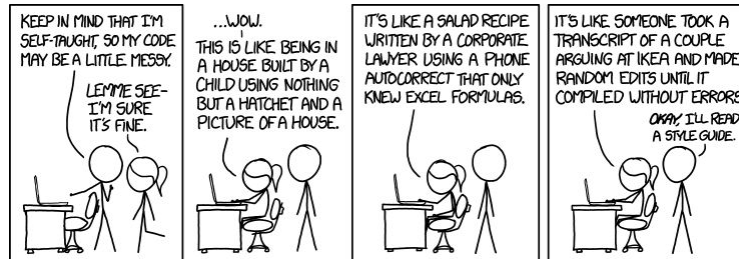
För att förenkla för nybörjare använder vi en "mall" för våra program.

Analys av mallen, se bilden

- Filen med programmet måste ligga i en speciell mapp, anges med **package** överst i filen. Filer kan alltså inte flyttas hur som helst!
 - Var programfilen finns i filsystemet och package måste stämma!
 - exercise betyder mappen src/exercises i IntelliJ.
- Vid **import** anger vi vilka färdiga Java-API:er programmet behöver.
 - Ibland får vi lägga till någon rad här, utifrån behov.
 - I mallen anger vi att vi behöver allt (= asterisken) från API:et "java.lang.System" (bl. a. resurser för att hantera skärm och tangentbord)
- I programkoden kan man lägga in **kommentarer**.
 - Inleds med //, gäller en rad
 - eller omsluts av /* ... */ för flera rader.
 - Kommentarer har ingen påverkan på programmet..
 - Kommentarer är till för människor, skall underlätta förståelsen.
 - Kommentarer skrivs också på engelska.

- IntelliJ visar kommentarer med grå kursiv stil.
- De matchande krullparenteserna [...], kallas ett **block** (en avgränsad del av ett program)
 - Block kan ligga inuti block, kallas **nästlade** block.
- `public static void main(...)` och blocket direkt efter måste stå där!
 - Exakt vad det betyder återkommer vi till, tills vidare får vi acceptera detta utan förklaring.
 - Raden med `new Ex3SumAvg().program()`, betyder ungefär "skapa och starta" programmet.
- Vid `void program()` börjar vårt program
 - `void` bekymrar vi oss inte för just nu, återkommer...
 - I blocket efter `program()` skriver vi **satser (statements)** mer strax ...
 - När vi når slutet på blocket är programmet slut
- Vänster marginal är indragen för att visa den nästlade strukturen, kallas **indentering**
 - Indentering är mycket viktigt för förståelsen av ett program, vi använder alltid!
 - IntelliJ kan hjälpa till med detta (kallas även formatering, se instruktion i övningar)
- Lite grundläggande syntax och semantik för språket Java:
 - Skillnad på liten/stor bokstav (string och String tolkas som två olika saker)
 - Ett eller flera "vita" tecken (blanksteg, nyrad, etc.) spelar ingen roll (räknas som ett tecken).
 - Tomma rader spelar ingen roll.
 - Parenteser skall alltid matcha (...), [...], [...], <...>, {{ ... }}, ... och vara korrekt nästlade
 - Vissa ord är reserverade för språket Java, reserverade ord (keywords).
 - "import" är ett reserverat ord, inget vi namnger får heta "import", ett program får inte heta import.
 - IntelliJ visar reserverade ord i mörkblått med fet stil.
 - Bryter vi mot syntaxreglerna för vi ett syntaxfel (syntax error)
 - Visas med röd understrykning i IntelliJ (peka på markering så kanske något tips visas)

Kodstil

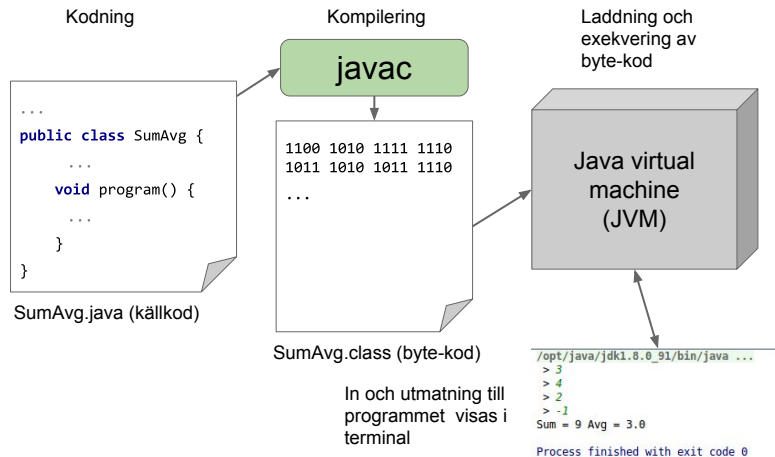


7

Java-program skall skrivas med en viss kodstil (t.ex. var krullparenteser skall stå. liten/stor bokstav, m.m.)

- Vi följer i princip [Googles stil](#) (... för mycket detaljer för denna kurs ...)
 - Använd samma stil som exempelkoden!
- Stil är viktigt! Rörig kod är svår att felsöka!
- IntelliJ kan formatera koden så att den följer vår stil.

Kompilering och Exekvering



10

Kompilering

- Innan ett Java-program kan exekveras (köras) måste det **kompileras**
- Ett program kallat `javac` (= java compiler, en [kompilator](#)) översätter källkoden till en binärfil med [byte-kod](#) ([byte](#))
- Byte-koden sparas i en ny fil, en [class](#)-fil som heter samma som källkoden men med suffixet `.class` istf `.java` (vi har efter kompileringen två filer)
- Det är class-filen som kommer att exekveras
 - Har vi källkoden kan vi alltid skapa en ny class-fil, det är källkoden som är viktig!
- Om programmet av någon anledning inte går att kompilera får man ett **kompileringsfel**
 - Ett program med kompileringsfel går inte att köra (eftersom det inte går att kompilera).
 - Syntaxfel leder som sagt till kompileringsfel.

Ett kompilaterat program (byte-koden) körs på en virtuell maskin ([Java Virtual Machine](#), JVM).

- Detta gör att Java-program utan någon modifikation kan köras på flera olika operativsystem (eftersom JVM:en eliminerar skillnader mellan olika operativsystem)
 - Man säger att Java är **plattformsoberoende** (många andra

- språk måste kompileras om för varje operativsystem)
- Dock måste din dator måste ha en JRE för att det skall fungera.

OBS! Kompileringen sköts automatiskt av IntelliJ (i bakgrunden) så fort källkoden ändras.

Satser

Exempel

```
out.println("Too small");
```

```
nGuesses++;
```

```
int theNumber = 87;
```

```
return found;
```

12

Imperativ programmering innebär att, i kod, steg för steg beskriva för datorn hur en uppgift skall utföras.

- Ett steg kan vara att flytta ett värde i från en plats i minnet till en annan.
- Stegen är alltså väldigt "små" (och oftast väldigt många).

Ett "steg" i ett Java-program kallas för en **sats** (statements).

- Ett Java program körs sats för sats tills det inte finns fler satser att exekvera.

En sats i Java

- Är den minsta fristående enheten (atomen).
 - Det finns mindre delar men dessa kan inte köras, de måste ingå i en sats.
- Är ett **imperativ**, en uppmaning till datorn att göra något (därav imperativ programmering)
- Måste avslutas med semikolon, ";" visar var satsen är slut (några undantag senare).
 - Jämför: en mening på svenska, avslutas med punkt (eller ?, !)
 - En sats kan sträckas sig över flera rader (ofta skriver vi dock en sats per rad)!
- Den tomma satsen skrivs ";" (inget utförs)

- Ordningen på satserna är mycket viktig!
 - Datorn exekverar satserna i den ordning vi skrivit dem (vanlig läsordning vänster höger, uppifrån och ner)!
 - Datorn gör som vi skriver (... inte som vi vill...)

Literaler

En heltalsliteral

`143567`

En flyttalsliteral (decimal)

`25.345`

En boolesk literal

`true`

En teckenliteral

`'z'`

En strängliteral

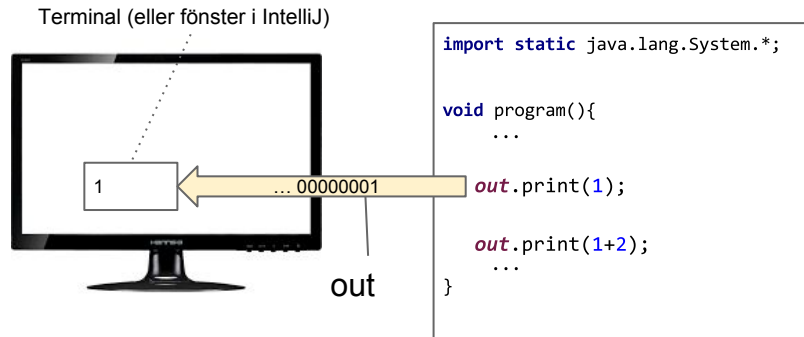
`"Hello world!"`

10

Literaler ([literals](#)) är bokstavliga, fixa värden i koden (hårdkodade värden, värden som aldrig kan ändras)

- En heltalsliteral består (oftast enbart) av siffror (ev. tecken, m.m.)
- En [flyttal](#)sliteral (reellt tal) har en decimalpunkt i övrigt siffror (ev. tecken, exponent, m.m.)
- En teckenliteral består av ett enda tecken med enkla citat runt
 - Ett blanksteg skrivs: ' ' (ett blanksteg mellan enkla citationstecken)
- En strängliteral (**sträng** säger man vanligen) är en följd av tecken (0-n) som omges av dubbla citationstecken.
 - Kan innehålla blanka (osynliga) tecken såsom blanksteg..
 - Tomma strängen skrivs : "" (följd av 0 tecken, tomt inom citatet)
- En boolesk literal betecknar ett sanningsvärde och skrivs som **true** eller **false**
 - true och false är reserverade ord
- IntelliJ visar numeriska och booleska literaler i blått, tecken och strängliteraler i grönt

Utmatningssatser



11

Utmatning ([output](#))

- Java program har automatiskt tillgång till en [byte-ström](#), men namnet **out**.
 - Byte-ström är en kanal för att skicka bytes
- out är i vårt fall kopplad till datorns skärm.
- Genom att använda namnet "out" i koden får programmet tillgång till strömmen
- För att skriva ut något använder vi en utmatningssats t.ex.:
out.print(...);
 - Betyder att värdet i parenteser skall skickas till strömmen för att slutligen hamna på skärmen
 - Om värdet måste beräknas så sker detta först, innan det skickas till strömmen.
 - Vill vi ha en **nyrad** efter utskriften skriver vi: out.println(...), ln = new line
- Vi kommer att se utskrifterna i ett fönster i IntelliJ.
- Vi måste skriva import static java.lang.System.* överst för att kunna använda out.
 - En hel del kodexempel visar System.out.println(...) ... för jobbigt att skriva, vårt sätt är bättre ...

Typer*)

Literaler och typer

```
143567          // Type is: int
25.345          // double
true            // boolean
'z'             // char (a character code)
"Hello world!"  // String (upper case!)
```

*) Mycket mer om typer
i bildserien Typer

12

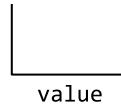
Alla literaler (alla värden) i Java har en typ. Alla värden klassificeras som tillhörande en viss typ (en mängd).

- Finns många typer i Java, de i bilden är de vi behöver just nu.
 - int, (integer), typen för heltal
 - double, typen för flyttal
 - boolean typen för sanningsvärdena true och false
 - char (character), typen för enstaka tecken.
 - String, typen för följder av o-n tecken.
- Alla utom String kallas för primitiva typer, String är en referenstyp, mer senare..
- Se vidare bildserie om Typer

Variabler

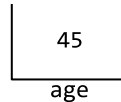
// Declaration

```
int value;
```



// Declaration and initialization

```
int age = 45;
```



// More declarations and

// initializations

```
double d = 25.345;
```

```
char ch = '?';
```

```
boolean b = false;
```

```
String s = "Hello";
```

17

En variabel i Java (i imperativa språk) är en ändringsbar behållare för en viss typ av värden

- Vi ritar variabler som öppna lådor med namnet under och värdet i.

En variabel måste [deklarerar](#) innan den kan användas.

- Vid deklaration anges typ och namn
 - Typen anger vilken typ av värden som kan lagras i variabeln t. ex. int eller double.
 - Namn kallas **identifierare**
 - Vi kan själva välja namn men det finns [regler](#) för hur dessa får skrivas
 - I princip bokstäver, siffror och "_" .
 - Får inte inledas med siffra, inte innehålla osynliga (vita) tecken.
 - Namngivning av variabler är svårt, namnet skall
 - Inledas med liten bokstav
 - Sammansatta namn skrivs camelCase
 - Namnet skall förklara syftet med variabeln, nPlayers, maxScore, width, ... (skilj på singularis och pluralis, d.v.s. "s" på slutet)
 - Var lagom långt (4-10) tecken ungefär
 - Undvik korta namn som x, y ...

- ... dock: Variabler som används i ett litet avsnitt programmet kan ha korta namn, typiskt i, j m, n.
- Variabeldeklarationer är satser (avslutas med ";")
- OBS! En variabeldeklaration ger en variabel (en låda)

När vi senare i programmet vill använda variabeln skriver vi bara namnet (vi behöver inte ange någon typ, programmet vet från deklarationen)

Initiering av variabler

- En variabel måste ges ett värde innan den kan användas.
- Kan göras med en initiering i samband med deklarationen (eller senare).
- Initieringsvärdet måste "stämma" (vara kompatibelt) med variabelns typ! Se bildserie Typer

Synlighetsområde

```
{  
    int i = 0;  
}  
  
//Ok, other scope  
{  
    int i = 2;  
}
```

```
{  
    int i = 0;  
    {  
        int i = 2; // Bad  
    }  
}
```

19

Synlighetsområdet ([scope](#)) anger var i programmet det är möjligt att använda en variabel

- I Java sammanfaller synlighetsområde och block

Följande gäller

- Variabler är bara synliga (kan bara användas) i det synlighetsområde de är deklarerade (fr.o.m. deklarationen och vidare), förutom ...
 - ... nästlade synlighetsområden
 - Ett inre block kommer åt variabler i ett yttre (som är deklarerade innan det inre blocket)
 - Yttre block kommer inte åt variabler i ett inre
- I Java gäller att variabler inte får ha samma namn inom samma synlighetsområde (förenklat se Metoder > Lokala variabler)
- Inom olika synlighetsområden kan samma namn användas
 - Mycket praktiskt: Slipper hitta på nya namn hela tiden!

Operatorer

Prioritet	1	[] () .	array index method call (anrop) member access	Left -> Right	Associativitet
	2	++ -- + -	pre or postfix increment pre or postfix decrement unary plus, minus	Right -> Left	
	3	(type) new	type cast (typomvandling) object creation	Right -> Left	
	4	* / %	multiplication division modulus (remainder)	Left -> Right	
	5	+ - +	addition, subtraction string concatenation	Left -> Right	
	7	< <= > >= instanceof	less than, less than equal greater than, greater than equal reference test	Left -> Right	
	8	== !=	equal to not equal to	Left -> Right	
	12	&&	logical AND	Left -> Right	
	13		logical OR	Left -> Right	
	14	? :	conditional (ternary)	Right -> Left	
	15	= += -= *= /= %=	assignment (tilldelning) compound assignment	Right -> Left	

21

Lista med de flesta [operatorer](#) i Java

- **Prioritet** ([precedence](#)) visar vilken operator som skall göras förs (om flera olika)
- [Associativitet](#): Om flera operatorer med samma prioritet? Vilken görs först?
 - Mestadels: börja från vänster
- **Unär operator** tar en operand
- **Binär operator** tar två
- Operatorer ++, --, +, -, *, /, %, <, <=, >, >= kräver numeriska typer för operanderna
 - +, -, *, / är de vanliga aritmetiska operatorerna, % är modulo.
 - Unärt "-" ger ett negativt värde
 - OBS! /, division utförs som heltalsdivision om båda operander av heltalstyp
 - Vid / se upp med vad som hamnar ovanför och under!
 - <, <=, >, >= är jämförelseoperatorer (relational), större än o.s.v., returnerar booleska värden
- Operatorerna == och != används för likhet respektive olikhet kan ta numeriska, booleska eller referenstyper (mer senare) som operander
 - OBS! == (två likhetstecken för likhet, vanligt nybörjarfel att använda ett!)
- &&, || och ! används för logiskt och, logiskt eller samt logiskt icke,

- kräver booleska operander

Division med 0 är som vanligt inte tillåtet, kommer att ge

- Ett undantag för heltal
- Värdet Infinity för flyttal

Finns en del speciella saker i samband med beräkningar

- NaN, Not a Number
- +/- Infinity
- ... m.m. kan dyka upp men inget vi behöver sätta oss in i

Uttryck

Exempel på uttryck

123

value < 100

(count + 1) / max

En sats med ett uttryck i

out.println(constraint == true);

16

Uttryck

- Representerar värden (står för ett värde)
 - Alla värden måste ha en typ --> Ett uttryck har en typ!
- Byggs upp av literaler, variabler, operatorer, m. m.
- **Evalueras** (beräknas) och får ett slutlig värde under körningen.
- Har ingen speciell slutmarkering
- Måste ingå i en sats (kan inte exekveras fristående)

Lat Evaluering

```
int i = 4;
```

```
1 < 2 || i != 4;
```

Behöver inte evalueras

```
1 > 2 && i == 4;
```

17

Operatorerna || och && använder lat evakuering

- Om vänster operand till || är sann, evalueras inte högersidan (eftersom uttrycket är sant om någon av operanderna är sanna)
- Om vänster operand till && är falsk evalueras inte högersidan (eftersom uttrycket är falskt om någon av operanderna är falska)

Överlagrad +-operator

12 + 4 -> 16

12.0 + 4.0 -> 16.0

'0' + '0' -> 96

"123" + "4" -> "1234"

18

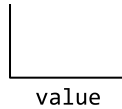
+-operatorn fungerar olika beroende på operandernas typ

- För numeriska typer, int och double t.ex. sker vanlig addition
- Om typen är char används teckenkoden i additionen (char räknas som en numerisk typ)
 - Kod för t. ex. tecknet '0' är 48.
- För strängar sker sammanslagning, **konkatenering**.
- Att operatorn beter sig olika utifrån operandernas typer kallas att den är **överlagrad**
 - Finns bara en sådan operator i Java

Tilldelning

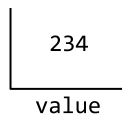
// Declaration

int value;



// Assignment

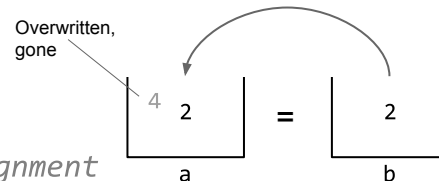
value = 234;



int a = 4;

int b = 2;

a = b; // Assignment



19

Tilldelning ([assignment](#))

- Skrivs m.h.a. **tilldelningsoperatoren** "=" (likhetstecken)
 - Helt annan betydelse än i matematik
- Innebär att ett värde från höger sida om operatoren kopieras till en variabel på vänster sida.
 - På vänstersidan om operatoren skall det alltid stå något som betecknar en variabel
 - Variabeln dit värdet skall kopieras (oftast ett variabelnamn)
 - Om det står ett uttryck på höger sida beräknas detta först
 - Typen på uttrycket till höger och variabeln måste vara kompatibla, annars typfel
 - Efter tilldelningen är det "gamla" värdet på vänstersidan borta.

Att använda ett variabelnamn vid en tilldelningssats innebär två olika saker.

- Om namnet står till vänster om ==-operatoren, betyder det att värdet skall läggas i variabeln namnet syftar på
- Om namnet står till höger betyder det värdet som finns i variabeln skall avläsas.
 - Exempel: x = x + 1; // Läs x på höger sida, öka med 1, stoppa tillbaks i samma x (vänster sida)

Sammanfatta Tilldelningsoperatorer

<code>x += 1;</code>	<code>// x = x + 1;</code>
<code>x -= 2</code>	<code>// x = x - 2;</code>
<code>x *= 3;</code>	<code>// x = 3 * x;</code>
<code>x /= 2;</code>	<code>// x = x / 2;</code>
<code>x %= 2;</code>	<code>// x = x % 2;</code>

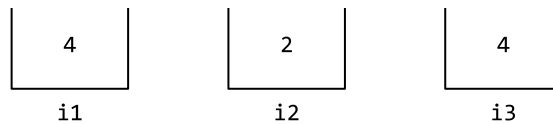
20

Operatorerna +=, -=, *=, /= är förkortningar.

- Utför en operation och tilldelar resultatet (till samma variabel)
- Använd om du vill ... kan dyka upp i exempelkod

Likhet för Variabler

```
int i1 = 4;  
int i2 = 2;  
int i3 = 4;  
out.println(i1 == i2);    // False  
out.println(i1 == i3);    // True
```



21

Likhet för variabler innebär att innehållet i respektive variabel jämförs

- Använder ==- operatoren
- Så är det alltid i Java, alltid innehållet!
- Om samma innehåll så ger uttrycket värdet true annars false

Likhet för Flyttal

```
double d1 = 1.0;  
double d2 = d1 - 0.6 - 0.4;  
double d3 = d1 - 0.9 - 0.1;  
  
out.println(d1 == d2);    // True!  
out.println(d1 == d3);    // False!
```

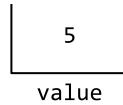
22

Flyttal är närmevärden

- Skall aldrig jämföras med ==
- Finns färdig funktion (kallas metod i Java) för absolutbelopp (abs), vi använder $\text{abs}(d1 - d2) < \text{eps}$, där eps är något lite värde vi bestämmer (t.ex. 0.000001).
- Mer senare...

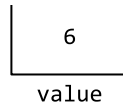
In- och Dekrementering

```
int value = 5;
```



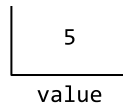
Inkrementering

```
value++;
```



Dekrementering

```
value--;
```



23

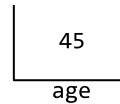
Inkrementering eller dekrementering ökar eller minskar en numerisk variabels värde med 1.

- Inkrementeringsoperatoren ++ ökar variabelns värde med 1
- Dekrementeringsoperatoren -- minskar variabelns värde med 1
- Kan inte användas för literaler: 5++ går inte (literal är fixa värden)!
- ++/-- kan skrivas både före och efter variabelnamnet, vi skriver bara efter
- Vi använder bara operatorerna tillsammans med heltalsvariabler

Konstanta Variabler

// Declaration and initialization

```
final int age = 45;
```



```
age = 48;    // Compile error
```

```
age++;      // Compile error
```

24

En konstant variabel kan inte ändras

- Att variabeln är konstant anges med **final** framför typen
- Måste ges ett värde vid deklarationen (eftersom den inte kan ändras)
- Användbara ibland, mer senare ...

Konstanta variabler kan användas för att slippa "magic number" i koden. Vi vill normalt inte

ha värden (litteraler) rakt i koden (utom för kända formler t. ex. $2 \cdot r \cdot \pi$).

- Om ett värde hårdkodas på flera ställen blir det jobbigt och riskabelt att ändra.
- Ett värde rakt av kan vara svårt att förstå. Vad syftar värdet på?

Uttryck med Sidoeffekter

```
int z = 3;
int y;
int x = y = z;
```

Värdet är 3

Sidoeffekt

```
int a = 2;
out.println(a++); // Print 2
out.println(a);   // Print 3
```

25

Ett uttryck står för ett värde, ett värde beräknas men ...

- ... ibland sker något mer, kallas en **sidoeffekt**
 - Innebär vanligen att minnet ändras
- Tilldelning och in/de-krementering är uttryck med sidoeffekter.

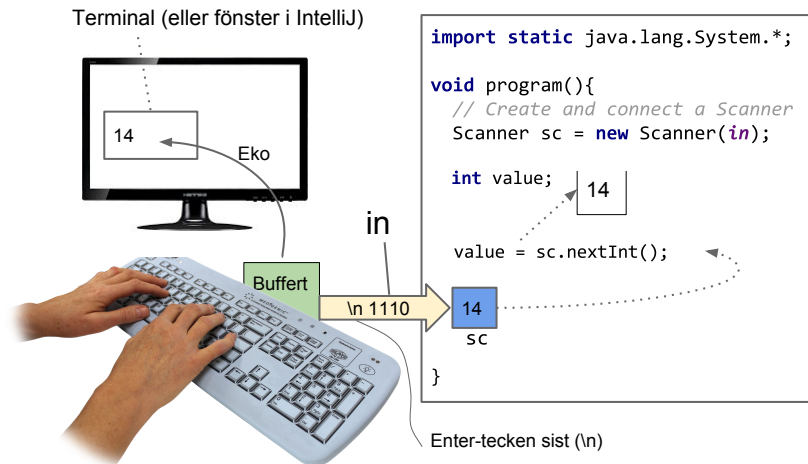
Tilldelning är ett uttryck med sidoeffekt

- Värdet av uttrycket är "det tilldelade"
- Sidoeffekten är att variabelns värde ändras.

In/de-krementering är uttryck med sidoeffekter

- Värdet av uttrycket då ++/-- står efter variabeln är det aktuella värdet (innan ändring)
- Sidoeffekten är att variabelns värde ökar/minskar med 1 (efter att värdet avlästs)

Inläsningssatser



33

Alla Java program har automatiskt tillgång till en byte-ström med namnet **in**.

- in är i vårt fall kopplad till tangentbordet.
- Vi måste skriva `import static java.lang.System.*` för att kunna använda strömmen.
- Genom att använda namnet "in" i koden får programmet tillgång till strömmen
- Vi använder inte inströmmen direkt utan kopplar den till en Scanner
 - Vi måste själva skapa en Scanner och koppla strömmen.
 - En Scanner kan ta emot ett antal bytes från strömmen och översätta dessa till numeriska värden eller strängar
- Vi använder Scannern i inläsningssats: `sc.nextInt()` för att läsa in ett heltal
 - `sc.nextLine()`, `sc.nextDouble()` och `sc.nextBoolean()` finns också (`nextLine()` ger en sträng)

Följande sker (se bild)

- Programmet kommer till inmatningsatsen, `sc.nextInt()`, där det stannar och väntar på en inmatning
- Vi skriver på tangentbordet
 - Det vi skriver sparas i en buffert (inget skickas till programmet, alltså ingen inmatning än)

- Innehållet i bufferten visas på skärmen (ett eko, så vi ser vad vi skriver)
- Om vi vill kan vi radera i bufferten m.h.a. backspace
- När vi är klara skickar vi allt i bufferten till programmet genom att trycka Enter
 - Hela buffertinnehållet skickas då till Scanner:n som försöker omvandla innehållet till t.ex. ett heltal.
 - Det kan hända att Scanner:n bara kan omvandla en del till t.ex. ett numeriskt värde ...
 - ... om så kan det ligga kvar tecken i inströmmen (det som inte gick att använda).
- Tilldelningen gör att det omvandlade värdet i Scanner:n kopieras till variabeln value.

Undantag

```
value = scan.nextInt();
```

12a34

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:864)
    at java.util.Scanner.next(Scanner.java:1485)
    at java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2117)
    at java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2076)
    at samples.old.IO.program(IO.java:31)
    at samples.old.IO.main(IO.java:13)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(NativeMethodAccessorImpl.java:62)
    at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(DelegatingMethodAccessorImpl.java:43)
    at java.lang.reflect.Method.invoke(Method.java:483)
    at com.intellij.rt.execution.application.AppMain.main(AppMain.java:144)
```

S
ö
k
r
i
k
t
n
i
n
g

27

Om vi skickar något som Scanner:n inte kan omvandla för vi ett **undantag** (exception)

- Om vi matar in 12a34 (i bilden) kan inte detta omvandlas till ett heltal
- Programmet vet inte vad det skall göra och ett undantag uppstår, programmet avbryts (kraschar).
 - I samband med detta skrivs ett felmeddelande ut, Java försöker berätta vad undantaget berodde på
 - I detta fall InputMismatchException (alltså det vi skrev matchade inte vad Scanner:n förväntade sig
 - Man börjar alltid att läsa uppifrån!
 - Meddelandet förklarar var undantaget uppstod (vilken fil och rad i filen)
 - Meddelandet räknar upp en massa olika filer och rader, ...
 - ... det mesta är kod från API:er, där finns inte felet ...
 - ... vi måste leta efter en fil vi känner igen (som vi skrivit)
 - I den filen, på angiven rad, uppstår undantaget
- Det tar tid att lära sig förstå vad felmeddelandet försöker säga... viktigt att börja nu!!
- Tills vidare accepterar vi detta beteende vid inläsningar och åtgärdar inte. Fortsättning följer

Inmatning och Användare



28

Normalt kan vi aldrig lita på att användaren gör som vi vill t.ex.

- ... matar in korrekt data på korrekt sätt o.s.v ...
- Men, tills vidare antar vi att om inget annat anges så sköts all inmatning korrekt ...
- ... d.v.s. våra program kontrollerar inte vad användaren skriver in
- Om kontroll skall göras anges detta särskilt (t.ex. i uppgiften)!

Numeriska Operationer

```
import static java.lang.Math.*; // Must have

double d = sqrt(25); // 5.0
d = pow(5, 2);      // 25.0
d = floor(4.6);     // 4.0
d = ceil(4.4);      // 5.0
int i = floor(4.4); //Type error
int j = ...
d = pow(6, 2*j);    // Type compatible
d = ceil(pow(arr[j], j));
```

29

För numeriska operationen finns ett API som heter Math.

- Måste ange: `import static java.lang.Math.*;`
- Vi får då tillgång till metoder för kvadratroter, logaritm, trigonometri, m.fl.
 - Alla metoder tar double värden som argument och returnerar ett värde av typen double
- Finns även färdiga konstanter för π (skrivs PI) och e (skrivs E)

Slumptal

```
import java.util.Random;

// Create random generator
final Random rand = new Random();

void program() {
    int computer;
    // Ask it for a random int
    computer = rand.nextInt(3) + 1; // 1-3
}
```

30

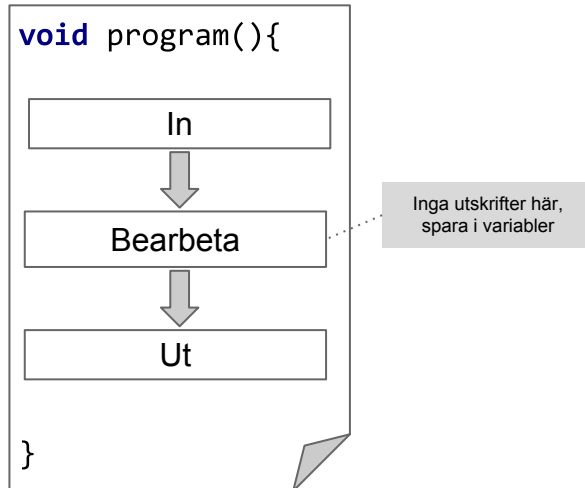
I spelprogram, simuleringar m. m. behövs ofta slumptal

- I Java-program kan man använda en [slumptalsgenerator](#)
- Man måste först skapa en generator
- Därefter kan man be den om olika typer av slumptal t.ex. slumpmässiga heltal

Analys av kod

- Vi deklarerar och skapar en slumpgenerator benämnd rand
 - Detta sker utanför (före) program(): Ett specialfall!
 - Ni skall undvika detta!
 - Deklarera allt i program() tills vidare ...
- I program() deklarerar vi en heltalsvariabel computer
- Uttrycket rand.nextInt(n) ger ett slumptal i intervallet 0 till (n-1)
 - Vi säger åt slumpgeneratorn rand att generera ett heltal 0-2, intervallet flyttas därefter till 1-3
 - Argumentet n till nextInt() måste vara positivt
- Resultatet tilldelas computer..

Grundläggande Struktur



31

Vi försöker alltid att strukturera ett program enligt: In - > bearbeta (logik) - > ut.

- D.v.s läs in data, bearbeta, visa resultat
- Vi skriver inte ut resultat direkt utan sparar undan och skriver ut efter bearbetningen

Fördelar.

- Lättare att hitta i koden. Olika delar av koden ansvarar för olika saker.
 - Vid ev. fel, lättare att hitta utmatningen och kontrollera denna.
 - Enklare att skriva rent logiska tester, logiken separerad, mer senare ...
- Vi kanske vill visa programmet på något annat sätt (en App eller Webbsida).
 - Enklare att anpassa programmet om logiken är separat.