

Collections

Datamining und Sequenzanalyse

Arrays

Arrays

Arrays erzeugen

```
int[] arr1 = new int[3]
```

```
int[] arr2 = {1,2,3}
```

Falls möglich primitive Datentypen verwenden

```
int[] arr1 anstatt Integer[] arr1
```

`java.util.Arrays`

```
sort, fill, copyOf, binarySearch, toString
```

`System.arraycopy`

Generics

Ein Stack für Zahlen

```
public class IntegerStack {  
  
    int[] stack;  
    int pos;  
  
    public IntegerStack(){  
        stack = new int[10];  
        pos = -1;  
    }  
  
    public int pop(){  
        if(pos<0) throw new RuntimeException("Stack is empty");  
        int backVal = stack[pos];  
        pos--;  
        return backVal;  
    }  
  
    public void push(int val){  
        if(pos<9){  
            pos++;  
            stack[pos] = val;  
        }else throw new RuntimeException("Stack is full");  
    }  
}
```

Ein universeller Stack

```
public class ObjectStack {  
  
    Object[] stack;  
    int pos;  
  
    public ObjectStack(){  
        stack = new Object[10];  
        pos = -1;  
    }  
  
    public Object pop(){  
        if(pos<0) throw new RuntimeException("Stack is empty");  
        Object backVal = stack[pos];  
        pos--;  
        return backVal;  
    }  
  
    public void push(Object val){  
        if(pos<9){  
            pos++;  
            stack[pos] = val;  
        }else throw new RuntimeException("Stack is full");  
    }  
}
```

Zufriedenstellend?

```
public static void main(String[] args){  
  
    ObjectStack stack = new ObjectStack();  
  
    stack.push(1);  
    stack.push(2);  
    stack.push("3");  
    stack.push(4);  
  
    Integer val4 = (Integer) stack.pop(); System.out.println("4: "+val4);  
    Integer val3 = (Integer) stack.pop(); System.out.println("3: "+val3);  
    Integer val2 = (Integer) stack.pop(); System.out.println("2: "+val2);  
    Integer val1 = (Integer) stack.pop(); System.out.println("1: "+val1);  
  
}
```

4: 4

Exception in thread "main" [java.lang.ClassCastException](#):
java.lang.String cannot be cast to java.lang.Integer
at ObjectStack.main([ObjectStack.java:35](#))

Generics

```
public class GenericStack <T> {  
  
    Object[] stack;  
    int pos;  
  
    public GenericStack(){  
        stack = new Object[10];  
        pos = -1;  
    }  
  
    public T pop(){  
        if(pos<0) throw new RuntimeException("Stack is empty");  
        T backVal = (T) stack[pos];  
        pos--;  
        return backVal;  
    }  
  
    public void push(T val){  
        if(pos<9){  
            pos++;  
            stack[pos] = val;  
        }else throw new RuntimeException("Stack is full");  
    }  
}
```


Generics

```
public static void main(String[] args){  
  
    GenericStack<Integer> genStack = new GenericStack<Integer>();  
    genStack.push(1);  
    genStack.push("2");  
    genStack.push(3);  
    genStack.push(4);  
  
    Integer val1 = genStack.pop(); System.out.println(val1);  
    Integer val2 = genStack.pop(); System.out.println(val2);  
    Integer val3 = genStack.pop(); System.out.println(val3);  
    Integer val4 = genStack.pop(); System.out.println(val4);  
  
}
```

The method `push(Integer)` in the type `GenericStack<Integer>` is not applicable for the arguments `(String)`

Generics

- Typeinschränkungen

```
class NumberList <T extends Number>{  
    public int doSomething(T number){ return number.intValue(); }  
}
```

- Der Diamantoperator

```
GenericStack<String> stack = new GenericStack<>();
```

Generics

- Generische Schnittstellen

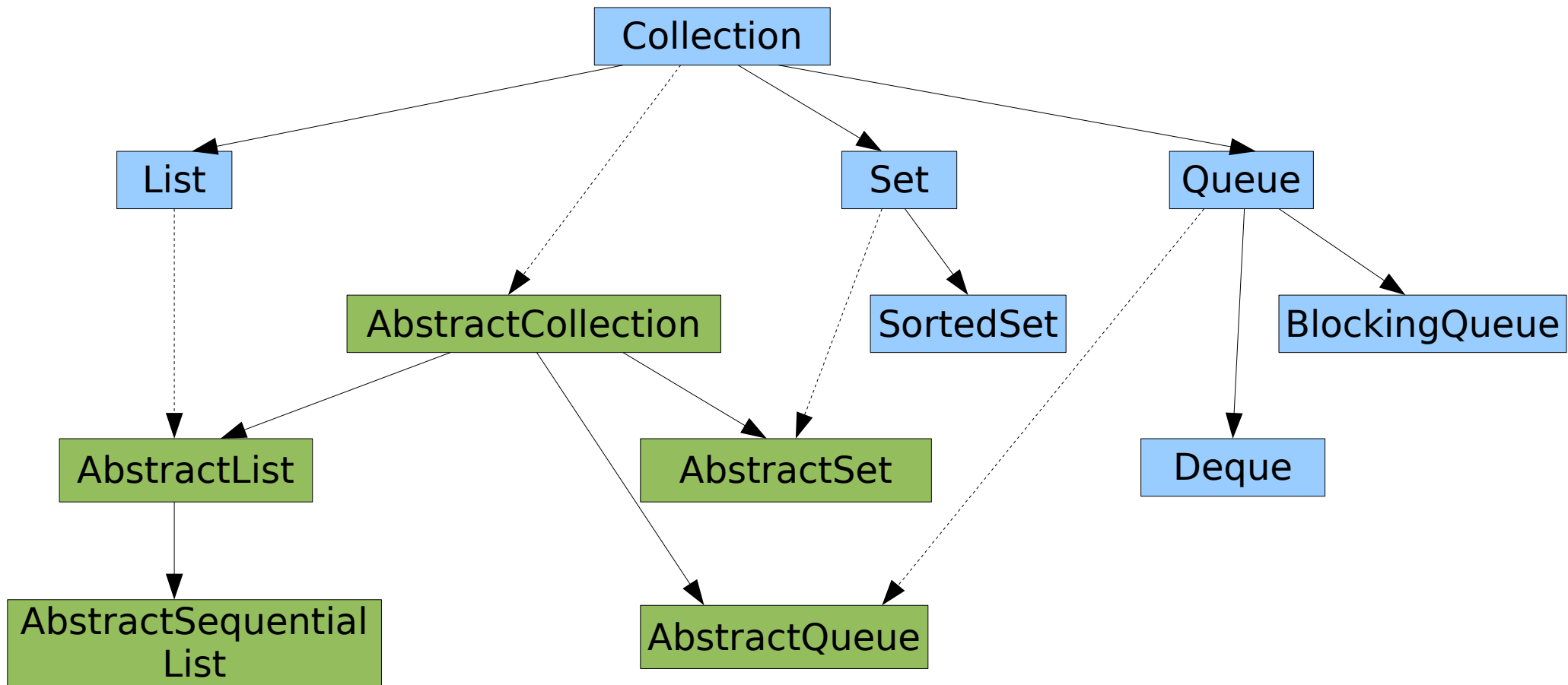
```
public class Class1 implements Comparable<Class1> {  
    public int compareTo( Class1 o ) { ... };  
}
```

- Generische Methoden

```
public class Tools {  
    public static <T extends Number > int intVal ( T val ) {  
        return val.intValue();  
    }  
}
```

Collections API

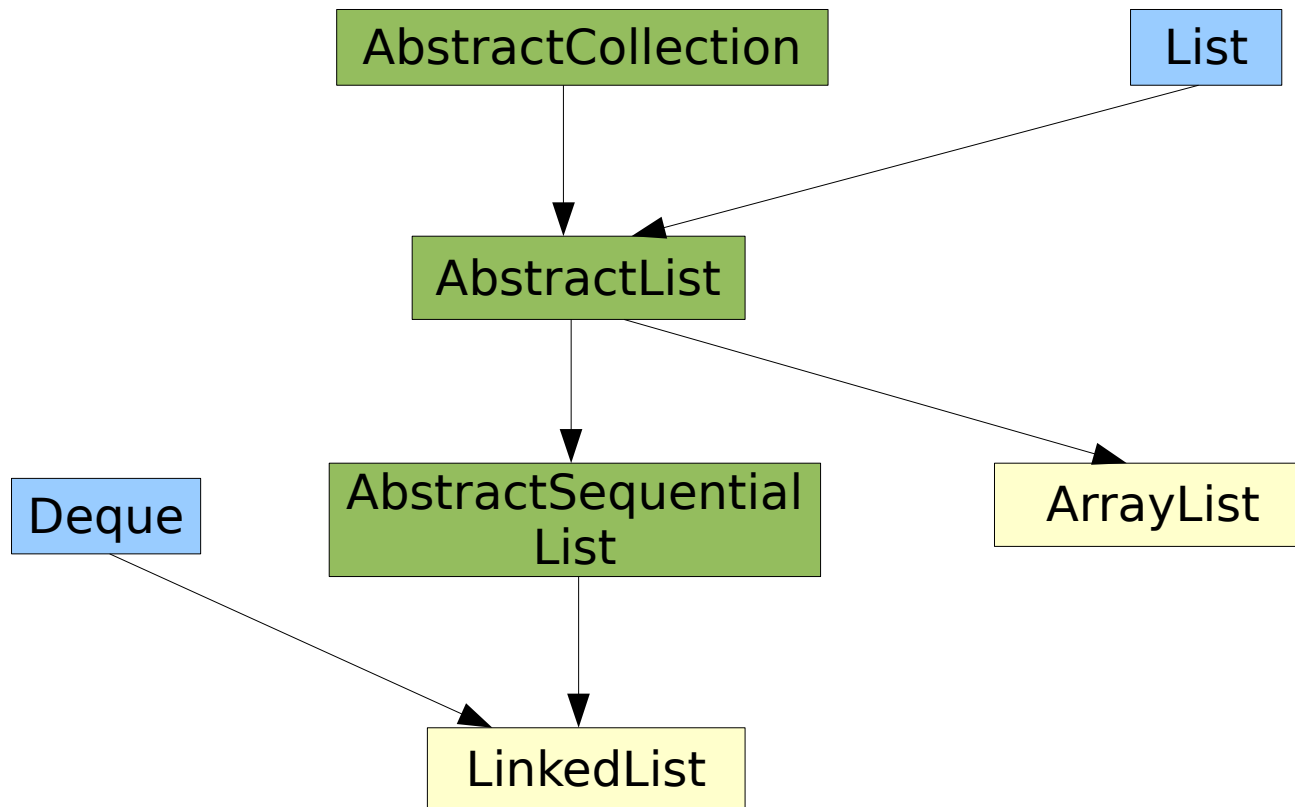
Struktur der Collections API



Was kann eine Collection?

- `add` / `addAll`
- `contains` / `containsAll`
- `remove` / `removeAll`
- `size`
- `toArray`
- `isEmpty`
- `clear`
- `iterator`

Listen



Erweiterungen zu Collection

- add (mit Index)
- get
- indexOf / lastIndexOf
- remove (mit Index)
- set
- subList

Vertreter

- **ArrayList:** basiert auf Array; in der Regel schneller
- **LinkedList:** basiert auf verkettete Liste

Welche Liste soll ich verwenden?

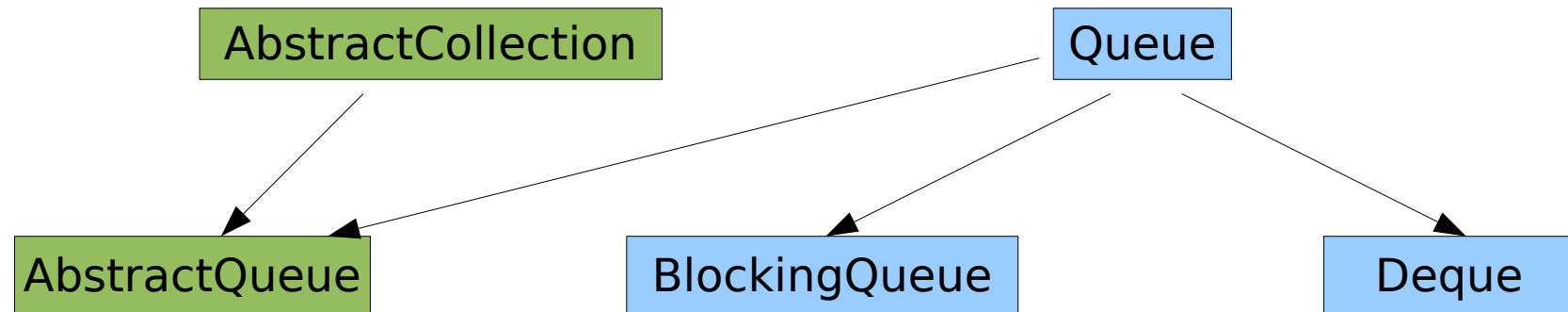
schneller „random access“, Lösch- und Einfügeoperationen fast nur am Ende?

ArrayList

schneller sequentieller Zugriff, Lösch- und Einfügeoperationen auch in der Mitte, viele Zugriffe am Anfang/Ende?

LinkedList

Queue



Methoden

	Einfügen	Entnehmen	Löschen
mit Exception	add	element	remove
Rückgabewert	offer	peek	poll

Vertreter

- **ConcurrentLinkedQueue:** Thread-sicher; verkettete Liste
- **PriorityQueue:** liefert das kleinste Element; Heap

BlockingQueue

Erweiterungen

- `put`, `take` → blockiert bis ein Element verfügbar ist
- `poll`, `peek`, `offer` mit Timeout

Vertreter

- **DelayQueue:** Eingefügte Elemente erst nach einer Zeit verfügbar
- **ArrayBlockingQueue:** max. Kapazität; Array
- **LinkedBlockingQueue:** ohne max. Kapazität; verkettete Liste
- **PriorityBlockingQueue:** liefert das kleinste Element
- **SynchronousQueue:** für den Austausch genau eines Elements

Deque

Methoden von Deque

	Mit Exception	Ohne Exception
Einfügen	addFirst / addLast	offerFirst / offerLast
Löschen	removeFirst / removeLast	pollFirst / pollLast
Entnehmen	getFirst / getLast	peekFirst / peekLast

Deque

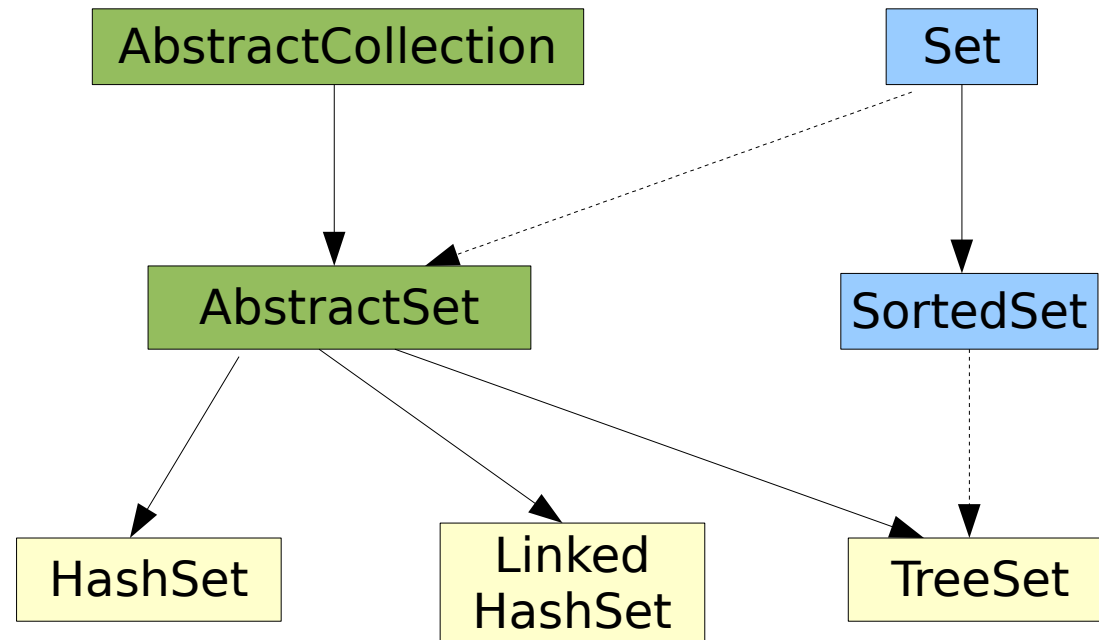
Deque als Stack

Methode Stack	Methode Deque
push	addFirst
pop	removeFirst
peek	peekFirst

Vertreter

- **ArrayDeque:** basiert auf einem Array
- **LinkedList:** ...
- **LinkedBlockingDeque:** gleichzeitig BlockingQueue

Sets - Mengen



Vorhandene Sets

- **HashSet:** basiert auf Hashtable; schnell; Iteration ohne ohne feste Reihenfolge
- **LinkedHashSet:** Hashtabelle + verkettete Liste; Iteration in Einfügereihenfolge
- **TreeSet:** sortiert; Iteration mit fester Reihenfolge

Zusätzliche Methoden von TreeSet

- `first`
- `headSet`
- `comparator`
- `ceiling`
- `higher`
- `last`
- `subSet`
- `tailSet`
- `floor`
- `lower`

Erzeugen von TreeSet - Version 1

```
public class MyClass1 {  
    private int val;  
  
    public MyClass1(int val) {this.val = val;}  
  
    public int getVal() { return val; }  
  
    public boolean equals(Object o) { ... }  
  
}
```

```
TreeSet<MyClass1> tree = new TreeSet<>(new Comparator<MyClass1>() {  
    @Override  
    public int compare(MyClass1 o1, MyClass1 o2) {  
        return o1.getVal() - o2.getVal();  
    }  
});
```

Erzeugen von TreeSet - Version 2

```
public class MyClass2 implements Comparable<MyClass2> {  
    private int val;  
  
    public MyClass2(int val) {this.val = val;}  
  
    public int getVal() { return val; }  
  
    public boolean equals(Object o) { ... }  
  
    @Override  
    public int compareTo(MyClass2 o) {  
        return this.getVal() - o.getVal();  
    }  
}
```

```
TreeSet<MyClass2> tree = new TreeSet<MyClass2>();
```

Sets und equals

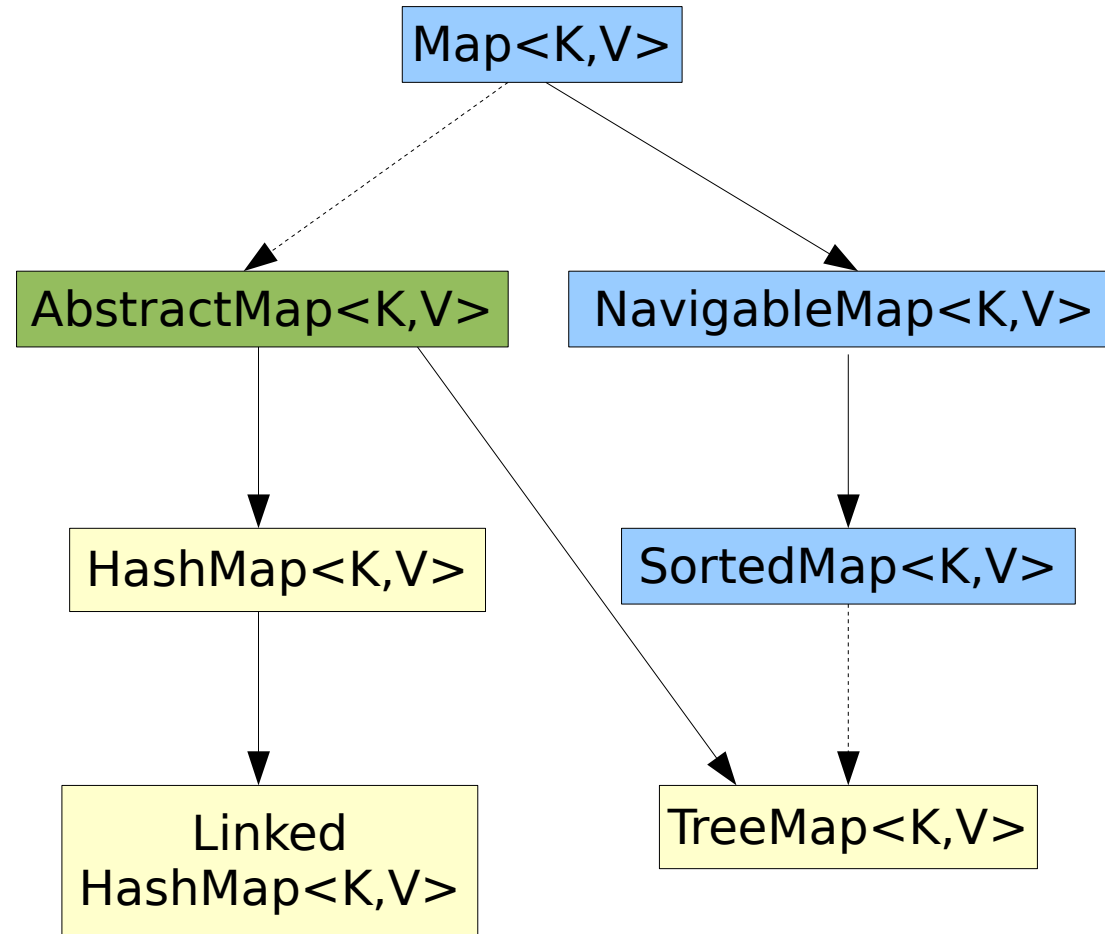
equals und TreeSet

`equals = true` \longleftrightarrow `compare = 0` bzw. `compareTo = 0`

equals und HashSet / LinkedHashSet

`equals = true` \longrightarrow `hashCode(Object1) = hashCode(Object2)`

Maps - assoziativer Speicher



Maps

Methoden von Map<K,V>

- put(K, V)
- get(K)
- containsKey(K)
- containsValue(V)
- remove(K)
- clear
- isEmpty
- size
- keySet / values

Maps

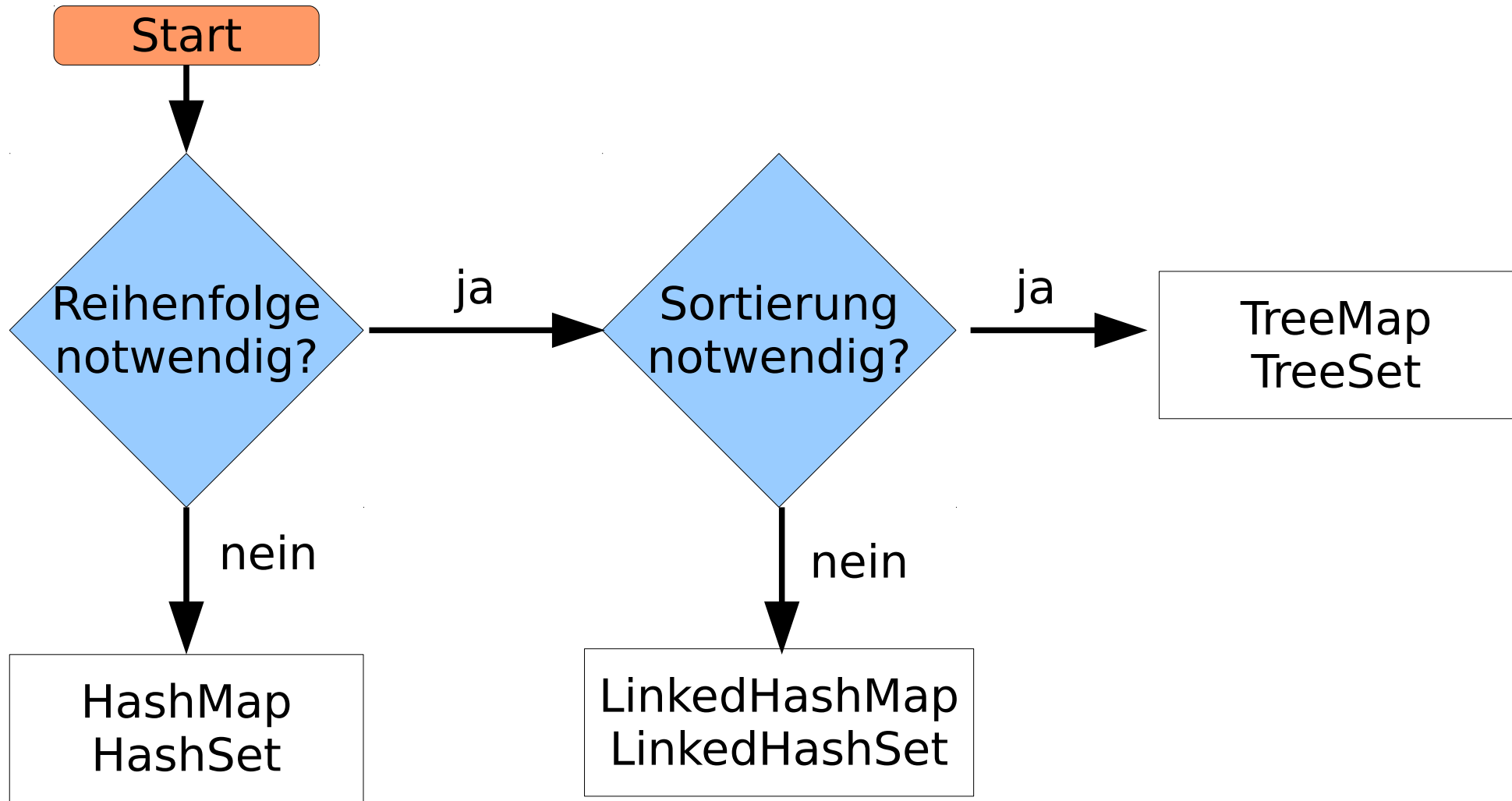
Vorhandene Maps

- **HashMap:** schnelle Hash-Tabelle → Schlüssel ohne Reihenfolge
ACHTUNG: Zusammenhang equals und hashCode
- **LinkedHashMap:** Hash-Tabelle + verkettete Liste → Schlüssel in Einfügereihenfolge
ACHTUNG: Zusammenhang equals und hashCode
- **TreeMap:** Binärbaum → Schlüssel sind sortiert

Zusätzliche Methoden von `TreeMap(K,V)`

- `comparator`
- `firstKey()`
- `lastKey()`
- `ceilingKey(K)`
- `higherKey(K)`
- `headMap(K)`
- `tailMap(K)`
- `subMap(K,K)`
- `floorKey(K)`
- `lowerKey(K)`

Welche Map/Set soll ich nehmen?



Synchronisierte Datenstrukturen

`synchronizedMap / synchronizedSet / synchronizedList / synchronizedCollection`

Read Only Datenstrukturen

`unmodifiableMap / unmodifiableSet /
unmodifiableList / unmodifiableCollection`

Singletons (nur ein Element, unveränderbar)

`singletonMap / singletonList / singleton`

Dummys (leer, unveränderbar)

`emptyMap / emptyList / emptySet`

Operationen für Collections

- disjoint
- frequency
- min / max

Listenoperationen

- binarySearch
- replaceAll
- reverse
- rotate
- sort (Merge Sort)
- swap
- copy
- shuffle
- fill

Klassen die man meiden sollte

- Vector
- Stack
- HashTable