

Tentamen för TDA550 **Objektorienterad programvaruutveckling IT, fk**

DAG: 10-04-06

TID: 8:30 – 12:30

Ansvarig: Christer Carlsson, ankn 1038

Förfrågningar: Christer Carlsson

Resultat: erhålls via Ladok

Betygsgränser:

3:a	24 poäng
4:a	36 poäng
5:a	48 poäng
maxpoäng	60 poäng

Siffror inom parentes: anger maximal poäng på uppgiften.

Granskning: Tisdag 27/4 kl 11-13 och onsdag 28/4 kl 12-13, rum 6128 i EDIT-huset.

Hjälpmedel: Skansholm: Java direkt + utdelat extrakapitel (eller motsvarande lärobok Java)

Var vänlig och: Skriv tydligt och disponera papperert på lämpligt sätt.

Börja varje uppgift på nytt blad. Skriv ej på baksidan av papperet.

Observera: Uppgifterna är ej ordnade efter svårighetsgrad. Titta därför igenom hela tentamen innan du börjar skriva.

Alla program skall vara välstrukturerade, lätta att överskåda samt enkla att förstå.

Vid rättning av uppgifter där programkod ingår bedöms principella fel allvarigare än smärre språkfel.

LYCKA TILL!!!!

Uppgift 1.

- a) Vad innebär det att en klass är *icke-muterbar* (*immutable*)? Redogör för vilka fördelar det finns med icke-muterbara klasser.

(3 poäng)

- b) Givet följande klasser:

```
public class A {
    public A() {
        System.out.println("A.A()");
    }
    public void f(A a) {
        System.out.println("A.f(A)");
    }
    public void f(B b) {
        System.out.println("A.f(B)");
    }
    public void g(A a) {
        System.out.println("A.g(A)");
    }
}
public class B extends A {
    public B() {
        System.out.println("B.B()");
    }
    public void f(A a) {
        System.out.println("B.f(A)");
    }
    public void f(B a) {
        System.out.println("B.f(B)");
    }
    public void g(B b) {
        System.out.println("B.g(B)");
    }
    public static void h(A a) {
        System.out.println("B.h(A)");
    }
}
```

```
A a = new A();
B b = new B();
A ab = new B();
a.f(ab);
a.g(b);
b.f(ab);
b.g(a);
b.h(ab);
ab.f(a);
ab.h(a);
ab.f(ab);
```

Vad blir resultatet för var och en av följande satser (ger kompileringsfel, ger exekveringsfel, skriver ut xxx, etc)?

```
A a = new A();
B b = new B();
A ab = new B();
a.f(ab);
a.g(b);
b.f(ab);
b.g(a);
b.h(ab);
ab.f(a);
ab.h(a);
ab.f(ab);
```

(6 poäng)

Uppgift 2.

a) Givet följande kod

```
public static void method(int y) {
    try {
        System.out.print("A");
        int x = 1 / y ;
        System.out.print("B");
    }
    catch (ArithmeticException e) {
        System.out.print("C");
    }
    finally {
        System.out.print("D");
    }
}
```

Vad kommer att skrivas ut för följande metदानrop?

- i) method(1)
- ii) method(0)

(3 poäng)

b) Betrakta nedanstående interface:

```
public interface Modem {
    public void dial(String pno);
    public void hangUp();
    public boolean isConnected();
    public void send(char[] c);
    public void receive(char[] c);
}
```

Varför bör detta interface delas upp i två interface? Hur skall dessa båda interface se ut?

(4 poäng)

c) Skriv om nedanstående klass så att den blir generisk och därmed kan användas för att handha andra klasser än bara Integer.

```
import java.util.*;
public class MyDS {
    private List<Integer> data;
    public MyDS() {
        data = new ArrayList<Integer>();
    }

    public Integer first() {
        return data.get(0);
    }

    public void append(Integer val) {
        data.add(val);
    }
    // fler metoder som vi inte bryr oss om i denna uppgift
}
```

(3 poäng)

Uppgift 3.

Koden i metoden `doSwitch` är mindre bra.

```
public static void doSwitch(Object obj) {
    if (obj instanceof A) {
        ((A) obj).doIt();
    } else if (obj instanceof B) {
        ((B) obj).doIt();
    } else if (obj instanceof C) {
        ((C) obj).doIt();
    }
}

public class A {
    public void doIt() {
        System.out.println("This is A");
    }
}

public class B {
    public void doIt() {
        System.out.println("This is B");
    }
}

public class C {
    public void doIt() {
        System.out.println("This is C");
    }
}
```

- Motivera vad som är problemet.
- Lös problemet. Om du har flera lösningsalternativ, motivera varför du valt den lösning du gjort. Du får ändra fritt i koden bara resultatet blir som det ursprungliga (d.v.s. klasserna skall finnas och anropet `doSwitch(...)` skall producera samma utskrift).

(8 poäng)

Uppgift 4.

Kalle Klåpare har skrivit ett Javaprogram som använder två trådar, `thread1` och `thread2`. Nu vill han att `thread1` ska kunna skicka över en sträng till `thread2`. Han har därför skrivit följande klass för att hantera överföringen:

```
public class Buffer {
    private String message;
    public void set(String m) {
        message = m;
    }
    public String get() {
        String m = message;
        message = null;
        return m;
    }
}
```

`thread1` anropar då och då `set()` för att lägga in en sträng i bufferten. `thread2` anropar hela tiden `get()` och när något annat än `null` returneras utför `thread2` någon typ av operation på den mottagna strängen. Tyvärr fungerar Kalles program väldigt dåligt.

- Ge ett exempel på problem Kalle kan råka ut för med lösningen ovan.
- Skriv om klassen `Buffer` ovan så att den blir både trådsäker och effektiv.

(8 poäng)

Uppgift 5.

I ett program som hanterar aritmetiska uttryck finns nedanstående två klasser som är identiska så när som på tre rader.

```
public class Add implements Expr {  
    private Expr expr1, expr2;  
    public Add(Expr expr1, Expr expr2) {  
        this.expr1 = expr1;  
        this.expr2 = expr2;  
    }  
    public String toString() {  
        StringBuffer buffer = new StringBuffer();  
        buffer.append("(").append(expr1);  
        buffer.append('+');  
        buffer.append(expr2).append(")");  
        return buffer.toString();  
    }  
    // omissions  
}  
  
public class Mul implements Expr {  
    private Expr expr1, expr2;  
    public Mul(Expr expr1, Expr expr2) {  
        this.expr1 = expr1;  
        this.expr2 = expr2;  
    }  
    public String toString() {  
        StringBuffer buffer = new StringBuffer();  
        buffer.append("(").append(expr1);  
        buffer.append("*");  
        buffer.append(expr2).append(")");  
        return buffer.toString();  
    }  
    // omissions  
}
```

Använd *Template*-eller *Strategy*-mönstret för att eliminera duplicerad kod och visa koden för de klasser som ersätter de befintliga.

(7 poäng)

Uppgift 6.

Du ska skriva klassen `Synonyms` som skall användas för att lagra synonymer, d.v.s. ord med likartad betydelse. Låt varje ord vara en nyckel i en `HashMap` och lagra ordets synonymer i en `ArrayList` som värde till nyckeln. Själva synonymordlistan skall alltså i implementationen lagras i ett objekt av typen `HashMap<String, ArrayList<String>>`.

Följande metoder ska finnas i klassen:

public void add(String word1, String word2)	Lägger in <code>word1</code> som synonym till <code>word2</code> och <code>word2</code> som synonym till <code>word1</code> .
public void remove(String word1, String word2)	Tar bort <code>word1</code> som synonym till <code>word2</code> och <code>word2</code> som synonym till <code>word1</code> .
public String toString()	Returnerar en sträng på formen "Det finns X ord med tillhörande synonymer lagrade" där X ersätts av antalet lagrade ord.
public List<String> getSynonyms(String word)	Returnerar synonymerna till ordet <code>word</code> som en <code>List</code> .

Du behöver inte ta hänsyn till stora och små bokstäver i orden, utan kan anta att endast små bokstäver används.

(Utdrag från API:n för klasserna `HashMap` finns som bilaga sist i denna tes.)

(10 poäng)

Uppgift 7.

I klassen `Collections` finns den statiska metoden

```
<T> void sort(List<T> list, Comparator<? super T> c)
```

Sorts the specified list according to the order induced by the specified comparator.

Du skall nu använda denna metod för att skriva en metod

```
public static void printSynonyms(String word, List<String> synonyms)
```

som får ett ord `word` och en lista `synonyms` med ordets synonymer. Metoden skall skriva ut ordet på `System.out` tillsammans med ordets synonymer enligt:

Synonymer till kunna: veta, förstå, känna till, ha kännedom om

Synonymerna skall alltså skrivas ut sorterade; i första hand efter deras längd och i andra hand (d.v.s. om två synonymer är lika långa) efter alfabetisk ordning (d.v.s. den ordning som metoden `compareTo` ger för klassen `String`). Om ett ord inte har några synonymer (d.v.s. listan synonymer är `null` eller har längden 0) skall utskriften bli enligt:

Ordet pannkaka finns ej.

För att kunna implementera metoden `printSynonyms`, måste du således skapa en klass som implementerar interfacet `Comparator` och realiserar metoden `compare` enligt beskrivningen ovan. Interfacet `Comparator` har följande utseende:

```
public interface Comparator<T> {  
    // Compares its two arguments for order.  
    int compare(T o1, T o2);  
    // Indicates whether some other object is "equal to" this comparator.  
    boolean equals(Object obj);  
}
```

Du skall *inte* överskugga metoden `equals`.

(8 poäng)