



Agenda

- Einführung
- Schlüsselwörter
- Datentypen
- Operatoren
- Schleifen
- Bedingungen
- Groovy – Truth
- Bedingte Operatoren
- Klassen & Methoden
- Exception Handling
- Datenstrukturen
- Testen

Java Virtual Machine (JVM)

- Teil der Laufzeitumgebung für Java Programme
- Java Programm wird in einer eigenen virtuellen Maschine ausgeführt
 - Ist für die Ausführung von Java-Bytecodes verantwortlich
- Beispiele für Sprachen auf der JVM: Java, Scala, Kotlin, Groovy

Geschichte zu Groovy



- Wurde 2003 von James Strachan entwickelt
- Version 1.0: 2007,
 - 2.0: 2012
 - 3.0: 2014
- 2015: Projekt bei Apache Software Foundation

Allgemeines

- Unterstützt die dynamische und statische Typisierung
- Wird auf der JVM ausgeführt und sorgt für eine Verfügbarkeit für viele Plattformen wie Linux, MacOS, Windows
- Ist objektorientiert
- Groovy-Quellcode wird in Java-Bytecode kompiliert
 - Kann auf jeder Plattform ausgeführt werden, auf der JRE installiert ist

Gründe für Groovy

- Agil und dynamisch
- Nahtlose Integration mit allen vorhandenen Java-Objekten und Bibliotheken
 - Einfach für Java Entwickler

Schlüsselwörter



- Im Prinzip dieselben Schlüsselwörter wie in Java
- Nicht für Variablen und Methodennamen benutzen
- `const`, `goto`, `strictfp` und `threadsafe` sind Platzhalter
→ haben bisher keine Verwendung in Groovy

as	assert	break	case
catch	class	const	continue
def	default	do	else
enum	extends	false	finally
for	goto	if	implements
import	in	instanceof	interface
new	null	package	return
super	switch	this	throw
throws	trait	true	try
var	while		

Kontextuelle Schlüsselwörter

- Werden nur in bestimmten Fällen benutzt
- Dürfen für Variablennamen benutzt werden


as in permitsrecord

sealed trait var yields

def-Keyword

- Wird verwendet, um eine *untypisierte* Variable od. Funktion zu definieren

```
def firstName = "Samwell"  
def listOfCountries = ['USA', 'UK', 'FRANCE', 'INDIA']  
  
print firstName.getClass() // -> class java.lang.String  
print listOfCountries.getClass() // -> class class java.util.ArrayList
```



Schlüsselwörter als Variablennamen

```
class A {  
    def "this"() {  
        print "Diese Methode trägt den Namen \"this\"."  
    }  
  
    def "while"(){  
        this.this()  
    }  
}  
  
//Beispielaufruf  
A a = new A()  
a.while()
```

Datentypen



Build-In Datentypen

- Groovy unterstützt alle eingebauten Datentypen von Java und hat zusätzlich eigene Datentypen und erweiterte Funktionen
- primitive Datentypen
 - Logisch - boolean
 - Ganzzahl – byte, short, int, long
 - Fließkommazahlen – float, double
 - Zeichen – char
- Komplexe Datentypen
 - BigInteger
 - BigDecimal

Datentyp	Bezeichnung	Größe (Bits)	Wertebereich/Details
Logisch	boolean	n/a	true und false
Ganzzahl	byte	8	-128 bis 127
Ganzzahl	short	16	-32.768 bis 32.767
Ganzzahl	int	32	-2.147.483.648 bis 2.147.483.647
Ganzzahl	long	64	-9.223.372.036.854.775.808 bis 9.223.372.036.854.775.807
Ganzzahl	BigInteger	unbegrenzt	Unbegrenzt, nur durch verfügbaren Speicher eingeschränkt
Fließkommazahlen	float	32	ca. 1.4E-45 bis 3.4E+38
Fließkommazahlen	double	64	ca. 4.9E-324 bis 1.7E+308
Dezimalzahlen	BigDecimal	unbegrenzt	Hohe Präzision, nur durch verfügbaren Speicher eingeschränkt
Zeichen	char	16	16-Bit Unicode Zeichen

Numerische Datentypen

```
class Beispiel {
    static void main(String[] args) {
        // Beispiel für einen long Datentyp
        long y = 2_036_854_775_807L; // oder 50000L

        // Beispiel für einen Gleitkommazahlen-Datentyp
        float a = 10.56f;

        // Beispiel für einen double Datentyp
        double b = 10.54;

        // Beispiel für einen BigInteger Datentyp
        BigInteger bi = 35g;

        // Beispiel für einen BigDecimal Datentyp
        BigDecimal bd = 3.5g;
    }
}
```



Dynamische Typdeklaration

```
def a = 1
boolean isInteger = a instanceof Integer
println(isInteger) // -> true

println(a)
```


Komplexe Datentypen

Zeichenketten

Strings

```
def einfach = 'einfache Anführungszeichen'  
def doppelt = "doppelte Anführungszeichen\n"  
def slashy = /ein "Slashy-String" ohne 'Escape'/  
def dollar = $/andere Möglichkeit und Einfügen von "/"/$  
def dreifach = '''
```

```
Ich bin  
ein String der über  
mehr Zeilen geht\n'''
```

```
    def tripple = """  
erste Zeile  
zweite Zeile  
dritte Zeile""
```

```
println(einfach)  
println(doppelt)  
println(slashy)  
println(dollar)  
println(dreifach)  
println(tripple)
```

Ausgabe:

```
einfache Anführungszeichen  
doppelte Anführungszeichen
```

```
ein "Slashy-String" ohne 'Escape'  
andere Möglichkeit und Einfügen von "/"
```

```
Ich bin  
ein String der über  
mehr Zeilen geht
```

```
erste Zeile  
zweite Zeile  
dritte Zeile
```

Statische vs. Dynamische Typen

Statisch typisiert (Java)

```
public class MyClass {  
    public static void main(String args[]) {  
        String s = "Hallo Welt";  
        System.out.println(s); // -> Hallo Welt  
  
        s = 123;  
        System.out.println(s); //-> Compiler-Fehler  
    }  
}
```

Dynamisch typisiert (Groovy)

```
def s = "Hallo Welt"  
println s.getClass() // -> class java.lang.String  
s = 123  
println s.getClass() // -> class java.lang.Integer
```

GString

```
def person = [name: 'Thomas Smits', lehrt: 'PR3']  
def hochschule = "Hochschule Mannheim"  
def ausdruck = "Hallo, mein Name ist ${person.name}. Ich unterrichte ${person.lehrt}. An der ${hochschule}."  
  
println(ausdruck)
```

Ausgabe:

Hallo, mein Name ist Thomas Smits. Ich unterrichte PR3. An der Hochschule Mannheim.

String Konkatenation

- *Jeder* String kann mit „+“ konkateneriert werden

```
class Beispiel {  
    static void main(String[] args) {  
        def eins = "Ein String"  
        def zwei = ' wird konkateneriert'  
        println(eins + zwei) // -> Ein String wird konkateneriert  
    }  
}
```

String Index

- Mit positiven & negativen Indizes auf Zeichen eines Strings zugreifen

```
class Beispiel {  
    static void main(String[] args) {  
        def greeter = "Hallo Welt"  
  
        println(greeter[1]) // -> a  
        println(greeter[-4]) // -> W  
    }  
}
```

Operatoren



Grundlegende Operatoren

- Arithmetische Operatoren (-, +, *, **,...)
- Relationale Operatoren (==, !=, <, >,...)
- Logische Operatoren (&&, ||, !)
- Bitweise Operatoren (&, |, ^, ~)
- Bitweise Verschiebung (<<, >>, >>>)
- Konditionale Operatoren (!, ? :, ?:)

Sicherheitsnavigations- Operator (?.)

- Verwendung: `<Objekt>?.<Eigenschaft>`
 - Sicherer Zugriff auf verschachtelte Eigenschaften oder Methoden
- Vermeiden von `NullPointerException`s

```
class Person {
    String name
    Address address
}

class Address {
    String city
}

def person = new Person(name: "Tom", address: new Address(city: "Mannheim"))
def nullPerson = new Person(name: "Max")

println person?.address?.city
println nullPerson?.adress?.city
```

```
Ausgabe: person = Mannheim
         |         |
         |         | nullPerson = null
```

Methodenreferenz-Operator (.&)

- Verwendung: `<Methode> { <Objekt>.&<Methode>() }`
- Referenziert eine Methode als Closure

```
class Person {
    String name

    Person(String name) {
        this.name = name
    }

    String getName() {
        this.name
    }
}

def personen = [new Person("Tom"), new Person("Max"), new Person("Tim")]
def names = personen.collect { it.&getName() }
println names
```

Ausgabe: `[Tom, Max, Tim]`

Operatoren

Spread- Operator (*.)

- Verwendung:
 <Collection>*.<Methode>
- Wendet eine Methode auf alle
 Elemente einer Collection an

```
class Person {
    String name

    Person(String name) {
        this.name = name
    }

    String getName() {
        this.name
    }
}

def personen = [new Person("Tom"), new Person("Max"), new Person("Tim")]
def names = personen*.getName()
println names // Ausgabe: [Tom, Max, Tim]
```

Spread-Map-Operator (*:)

- Verwendung: `def map2 = [<Element1>, <Element2>, ... *: <map1>]`
- Ermöglicht es die Inhalte einer Map in eine andere einzufügen

```
def map1 = [a: 1, b: 3]
```

```
def map2 = [c: 4, b: 2, *:map1]
```

```
println map2 // Ausgabe: [c:4, b:3, a:1]
```

Raumschiff-Operator (<=>)

- Verwendung: <Wert1> <=> <Wert2>
- Wird beim Vergleich verwendet
 - Gibt entweder -1, 0 oder 1 zurück

```
println 3 <=> 5
```

```
println 5 <=> 5
```

```
println 7 <=> 5
```

Ausgabe: (3, 5) = -1

(5, 5) = 0

(7, 5) = 1

Range- Operator (..)

- Verwendung:
 <Wert1>..**<Wert2>**
- Erstellt eine Sequenz von Werten innerhalb eines spezifischen Bereiches
- Der rechte Wert ist inklusiv, außer man benutzt den Exclusive-Range-Operator (..**<**)

```
def range = 1..5  
println range.collect() // Ausgabe: [1, 2, 3, 4, 5]
```

```
def range2 = 1..<5  
println range2.collect() // Ausgabe: [1, 2, 3, 4]
```

```
def range3 = (1..10).step 2  
println range3.collect() // Ausgabe: [1, 3, 5, 7, 9]
```

Regex-Operator

(=~) / (==~)

- Verwendung:
`<String> =~ <Muster>`
- Werden für reguläre Ausdrücke verwendet
- `=~` erstellt ein Matcher Objekt
- `==~` prüft ob eine Zeichenkette vollständig mit dem Muster übereinstimmt

```
def text = "Groovy ist toll!"
def pattern = ~/Groovy/

if (text =~ pattern) {
    println("Der Text enthält das Wort 'Groovy'.")
} else {
    println("Der Text enthält nicht das Wort 'Groovy'.")
}
```



Live Übung: **Operatoren**

Schleifen



while - Schleife

Kopfgesteuert

```
class Beispiel {
    static void main(String[] args) {
        def y = 0
        while ( y < 5){
            print(y + " ") // -> 0 1 2 3 4
            y++
        }
    }
}
```

Fußgesteuert

```
def count = 1
do {
    count++
} while(count < 5)
```

for - Schleife

- Wie in Java gilt für while- und for-Schleifen:
 - **break**: aus der Schleife springen
 - **continue**: weiter mit der nächsten Iteration

```
for (int i = 0; i < 5; i++) {  
    if (i == 2) {  
        continue // 2 wird übersprungen  
    }  
    if (i == 4){  
        break // Hier wird die Schleife bei i == 4 verlassen  
    }  
    print (i + " ") // Ausgabe: 0 1 3  
}
```

times-Schleife

In Groovy besitzen Zahlen die Methode `times` → bekommt ein Closure als Parameter

Mit benanntem Parameter

```
5.times {def e -> println e + " "}  
/* Ausgabe:  
0  
1  
2  
3  
4  
*/
```

Ohne benannten Parameter → Automatisch `it` als Name

```
5.times {println it + " "}  
/* Ausgabe:  
0  
1  
2  
3  
4  
*/
```

each-Schleife

- Über die Elemente von Collections kann man noch mit Hilfe der **each**-Schleife iterieren
- Sie bekommt ein Closure als Parameter und wendet den Ausdruck auf alle Elemente an

```
def map = [name: "Thomas", nachname: "Smits"]

map.each {key, value -> println "$key: $value"}

/* Ausgabe:
name: Thomas
nachname: Smits
*/
```

for – in Schleife

- Durchläuft das Objekt „Iterable“
- Häufig verwendete Iterable sind:
 - Ranges
 - Lists
 - Arrays
 - Maps
 - Zeichenfolgen

```
for (variable in iterable) {  
    // Codeblock  
}
```

Iteration über Ranges

```
for (i in 0..5){  
    print(i + " ") // -> 0 1 2 3 4 5  
}  
for (i in 'a'..'d'){  
    print(i + " ") // -> a b c letzter Buchstabe exklusiv
```

Iteration über Listen

```
def list = [1, 2, 3, 4, 5]
for (element in list) {
    print element + " " // -> 1 2 3 4 5
}
```



```
def list = [1, 2, 3, 4, 5] as int[]  
for (element in list) {  
    print "${element} " // Ausgabe: 1 2 3 4 5  
}
```

Iteration über Arrays

Iteration über Maps

```
def map = [name: 'Alice', age: 18]
for (entry in map) {
    print ("${entry.key}: ${entry.value} ") // -> name: Alice age: 18
}
```

Iteration über Zeichenfolgen

```
def text = "Groovy"  
for (ch in text) {  
    print (ch + " ") // -> G r o o v y  
}
```



Live Übung: Schleifen

Bedingungen

Groovy-Truth und Operatoren

Bedingungen: If/else

```
def zahl = 8

if(zahl > 10){
    println "Zahl größer 10"
}else if(zahl < 10){
    println "Zahl ist kleiner 10"
}else{
    println "Zahl ist gleich 10"
}
```

```
def x = 3

switch (x) {
  case 1:
    println "x is one"
    break
  case 2:
    println "x is two"
    break
  case 3..5:
    println "x is between 3 and 5"
    break
  case Integer:
    println "x is an integer"
    break
  case ~/^\d+$/:
    println "x is a number"
    break
  case {number -> (number * 3) == 9}:
    println "number times 3 is 9"
    break
  default:
    println "x is something else"
}
```

Switch - Case

```
def x = 3
```

```
switch (x) {  
  case 1:  
    println "x is one"  
    break  
  case 2:  
    println "x is two"  
    break  
  case 3..5:  
    println "x is between 3 and 5"  
    break  
  case Integer:  
    println "x is an integer"  
    break  
  case ~/^\d+$/:  
    println "x is a number"  
    break  
  case {number -> (number * 3) == 9}:  
    println "number times 3 is 9"  
    break  
  default:  
    println "x is something else"  
}
```

Switch - Case

- Switch-Case unterstützt folgende Arten des Vergleichs
- Case-Values stimmen überein, wenn Switch-Value eine Instanz derselben Klasse ist
- „Regulärer Ausdruck-Case“-Value, wenn toString() Repräsentation von Switch-Value dem Regex gleicht
- „Collection-Case“-Value stimmen überein, wenn S-Value in Collection vorkommt
- „Closure-Case“-Value match, wenn Call auf Clojure ein „truthy“-Return liefert

Alternative Schreibweise Switch - Case

```
def partner = switch(person){  
  case 'Romeo' -> 'Juliet'  
  case 'Adam' -> 'Eve'  
  case 'Eins' -> 'Zwei'  
}
```

Groovy-Truth

Groovy beachtet folgende Regeln:

Boolean

- True wenn entsprechender Boolean-Wert `true` ist

```
assert true
```

```
assert !false
```

Collections und Arrays

- Non-Empty Collections und Arrays sind `true`

```
assert [1,2,3]
```

```
assert ![]
```

Matchers

- Matcher geben True zurück, wenn mind. ein „Match“

```
assert 'a' =~ /a/
```

```
assert !( 'a' =~ /b/ )
```

Iteratoren und Enumerationen

- Iteratoren und Enumerationen mit weiteren Elementen sind true

```
assert [0].iterator()  
assert ![].iterator().hasNext()  
Vector v = [0] as Vector  
Enumeration enumeration = v.elements()  
assert enumeration  
enumeration.nextElement()  
assert !enumeration.hasMoreElements()
```

Maps

- Non – Empty Maps sind `true`

```
assert ['one' : 1]  
assert ![:]
```

Strings

Non – Empty Strings,
GStrings, CharSequences
sind true

```
assert 'a'  
assert !''  
def nonEmpty = a  
assert "$nonEmpty"  
def empty = ''  
assert !"$empty"
```


Numbers


- Non – Zero Numbers sind true

```
assert 1  
assert 3.5  
assert !0
```

Object - References

- Non-Null Object-References sind `true`

```
assert new Object()  
assert !null
```



asBoolean() - Methode

- Verhalten von Groovy kann durch asBoolean()-Methode verändert werden
- Dafür muss man asBoolean()-Methode implementieren

```
class Color{  
    String name  
  
    boolean asBoolean(){  
        name == 'green' ? true : false  
    }  
}  
  
// ...  
  
assert new Color(name: 'green')  
assert !new Color(name: 'red')
```

Bedingte Operatoren



Not-Operator

- Der "Nicht"-Operator wird mit einem "!" dargestellt.

```
def wasbinIch = true  
println !wasBinIch // Ausgabe "false"
```

Ternärer Operator

Statt:

```
if(string!=null && string.length()>0){  
    result = 'Found'  
} else {  
    result = 'Not Found'  
}
```

Kann man: `result = (string!=null && string.length()>0) ? 'Found' : 'Not Found'`

Elvis - Operator

- Kurzform des ternären Operators
- Wird verwendet, um einen Standardwert anzugeben, wenn Variable „null“ oder „falsly“ ist

```
def result = ausdruck1 ?: ausdruck2
```

→ausdruck1: Der Ausdruck, der ausgewertet wird, wenn dieser „truthy“ ist

→ausdruck2: Der Ausdruck, der ausgewertet wird, wenn ausdruck1 „null“ oder „falsly“ ist



Live Übung: Bedingungen

Klassen



Definition einer Klasse

Klassen in Groovy sind ähnlich wie in Java, aber syntaktisch einfacher

```
class Person {  
    String name  
    int age  
}
```

```
class Person {  
    String name  
    int age  
  
    //Default-Konstruktor  
    def person = new Person()  
  
    //benutzerdefinierter Konstruktor  
    Person(String name, int age) {  
        this.name = name  
        this.age = age  
    }  
}
```

Konstruktoren

- Groovy fügt automatisch einen Standardkonstruktor hinzu.
- Benutzerdefinierte Konstruktoren

Standardkonstruktor mit Map

```
class Person {  
    String name  
    int age  
}  
  
Person person = new Person(name: "John", age: 25)  
println ("Name: $person.name, Alter: $person.age")  
//Ausgabe: Name: John, Alter: 25
```

Konstruktorüberladung

Standardkonstruktor +
benutzerdefinierter Konstruktoren

```
class Person {
    String name
    int age

    Person() {
        // Standardkonstruktor
    }

    Person(String name, int age) {
        this.name = name
        this.age = age
    }
}

def person1 = new Person()
println(person1.name) // Ausgabe: null
println(person1.age) // Ausgabe: 0

def person2 = new Person("Alice", 30)
println(person2.name) // Ausgabe: Alice
println(person2.age) // Ausgabe: 30
```

Eigenschaften

- Direkte Felddefinition.
- Automatische Getter- und Setter-Generierung.

```
Person person = new Person()  
person.name = "John"  
person.age = 30  
println person.name // John
```

Manuelle Getter und Setter

```
class Fruits {  
    private String fruitName  
    private String fruitColor  
  
    def setFruitName(String name) {  
        fruitName = name  
    }  
  
    def getFruitName() {  
        return "The fruitname is $fruitName"  
    }  
  
    def setFruitColor(String color) {  
        fruitColor = color  
    }  
  
    def getFruitColor() {  
        return "The color is $fruitColor"  
    }  
  
    static void main(args) {  
        Fruits apple = new Fruits()  
        apple.setFruitName("apple")  
        apple.setFruitColor("red")  
    }  
}
```


Methoden



Definition einer Methode

- Methoden können optional einen Rückgabetyt haben

```
class Calculator {  
    int add(int a, int b) {  
        return a + b  
    }  
}
```

def-Methode

Verwendung: dynamischen Rückgabewert für eine Methode zu definieren, falls man verschiedene Rückgabewerte in einer Methode hat

```
def divide(int x, int y) {  
    if (y == 0) {  
        return "Sollte nicht durch 0 teilen"  
    } else {  
        return x / y  
    }  
}
```

```
println divide(12, 3) //instanceof BigDecimal --> 4  
print divide(1, 0) //instanceof String --> Sollte nicht durch 0 teilen
```

Methoden ohne Klasse

- Methoden können direkt definiert und aufgerufen werden.

```
def printHello() {  
    println "Hello..."  
}
```

```
printHello() // Hello...
```



Instanzmethoden

Methoden können auf
Instanzvariablen zugreifen.

```
class Person {
    String name
    int age

    // Instanzmethode, um die Person vorzustellen
    def introduce() {
        println("Hello, my name is ${name} and I am ${age} years old.")
    }
}

Person person = new Person(name: 'Alice', age: 30)
person.introduce()
// Hello, my name is Alice and I am 30 years old.
```

Statische Methoden

```
class MathUtils {  
    static int add(int a, int b) {  
        return a + b  
    }  
  
    static void main(String[] args) {  
        int result = MathUtils.add(5, 10)  
        println("Sum is $result") // Sum is 15  
    }  
}
```

Dynamische Methoden

Methoden können zur Laufzeit hinzugefügt werden

```
class DynamicExample {}  
  
DynamicExample.metaClass.sayHello = {-> println "Hey"}  
def example = new DynamicExample()  
example.sayHello() // Hey
```

```
class Greeter {  
    void greet(String name = "World") {  
        println "Hello, $name!"  
    }  
}
```

```
def sum(int a = 10, int b = 3) {  
    println "Sum is "+(a+b)  
}
```

```
sum() // Sum is 13
```

Defaultparameter

Methodenparameter können Standardwerte haben

Closures

Closures können auf Variablen im umgebenden Kontext zugreifen

```
def greet = { String name -> println "Hello, $name!" }  
greet.call("John")
```

Closure – Referenzierung und Rückgabewerte

Referenzierung von Variablen und
Rückgabewerten

```
def createCounter() {  
  def count = 0  
  return { ->  
    count += 1  
    return count  
  }  
}
```

```
def counter = createCounter()  
println(counter()) // 1  
println(counter()) // 2
```



Closure als Parameter

```
def performOperation(int x, Closure operation) {  
    return operation(x)  
}
```

```
def closure = { y -> y * 2 }  
def result = performOperation(5, closure)  
println(result) // 10
```

Closure aufrufen

```
def greet = { name -> return "Hello, ${name}!" }  
println(greet("Alice")) // Hello, Alice!  
println(greet.call("Bob")) // Hello, Bob!
```

Closures auf Maps und Listen

```
def myMap = [ 'subject': 'groovy', 'topic': 'closures' ]
println myMap.each { it }

def myList = [1, 2, 3, 4, 5]
println myList.find { item -> item == 3 } // 3
println myList.findAll { item -> item > 3 } // [4, 5]
println myList.any { item -> item > 5 } // false
println myList.every { item -> item > 3 } // false
println myList.collect { item -> item * 2 } // [2, 4, 6, 8, 10]
```

Methodenverkettung

Durch das Rückgeben von `this`
kann man Methodenaufrufe
verketteten

```
class FluentPerson {
    String name
    int age

    FluentPerson setName(String name) {
        this.name = name
        return this
    }

    FluentPerson setAge(int age) {
        this.age = age
        return this
    }
}

// Erstellen einer neuen FluentPerson-Instanz und Methodenverkettung
def person = new FluentPerson()
    .setName("Alice")
    .setAge(30)

println "Name: ${person.name}, Age: ${person.age}"
// Ausgabe: Name: Alice, Age: 30
```



Mixin

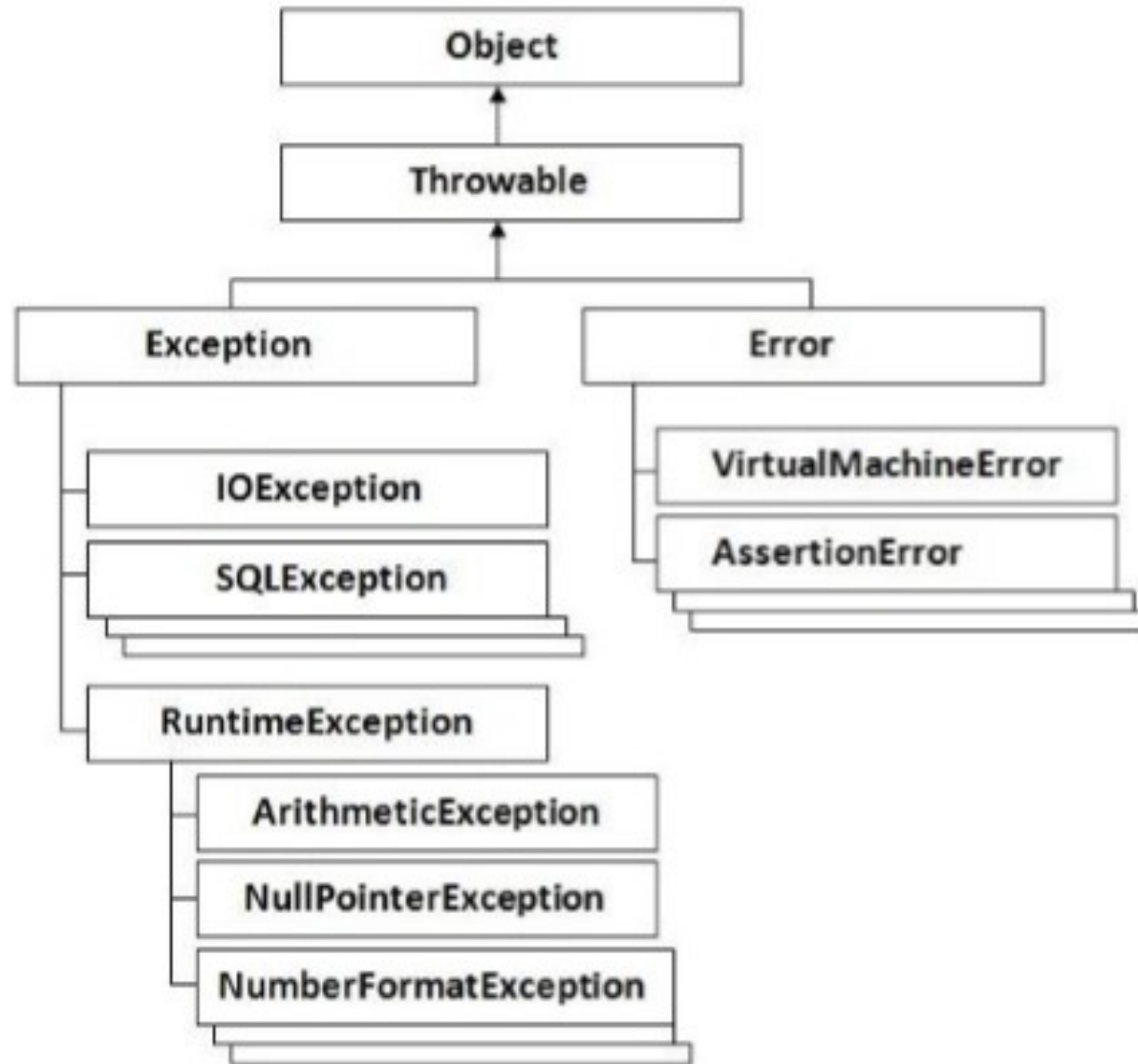
```
class ExtraMethods {  
    String shout(String str) {  
        return str.toUpperCase()  
    }  
}  
  
@Mixin(ExtraMethods)  
class MyClass {}  
  
def myObject = new MyClass()  
println myObject.shout("hello") // HELLO
```



Live Übung: **Klassen und Methoden**

Exception Handling





Ausnahmen fangen

- Zum Fangen von Exceptions werden genau wie in Java try-catch-finally Blöcke benutzt
- **try-Block:** Enthält „gefährlichen“ Code
- **catch-Block:** Enthält Ausnahmebehandlung
- **finally-Block:** Gedacht für Aufräumarbeiten

```
try {  
    // Code, der eine Exception werfen kann  
} catch (ExceptionType e) {  
    // Code zum Behandeln der Exception  
} finally {  
    // Code, der immer ausgeführt wird  
}
```

Mehrere catch-Blöcke

- Es können auch nach einem try-Block mehrere catch-Blöcke kommen
 - Catch-Block wird zur Laufzeit ausgewählt, hierbei geht Groovy die Blöcke von oben nach unten durch
- Deshalb gilt: Immer vom Spezifischen zum Allgemeinen

```
try {  
    // Code, der eine Exception werfen kann  
} catch (IOException e) {  
    //Fehlerbehandlung  
} catch (Exception e) {  
    //Fehlerbehandlung  
}
```

Dynamische Ausnahmebehandlung

- Anders als in Java muss der Typ der Exception nicht unbedingt angegeben werden
- Stattdessen kann auch einfach im catch Block nur der Variablenname angegeben werden

```
try {  
    def result = 1 / 0  
} catch (e) {  
    e.printStackTrace()  
}
```

Caught an exception: Division by zero

GString-Interpolation bei Exceptions

- Groovy erlaubt es auch die Exception-Message direkt durch GString Interpolation auszugeben
- → Individuellere Konsolenausgaben bei Fehlerbehandlungen

```
try {  
    def file = new File("gibtesnicht.txt")  
    file.text  
} catch (e) {  
    println "Datei wurde nicht gefunden: ${e.message}"  
}
```

Datei wurde nicht gefunden: gibtesnicht.txt (No such file or directory)

Datenstrukturen



Arrays

- Von allen Typen können Arrays erstellt werden
- Größe muss angegeben werden, sind nicht dynamisch

```
int[] intArray = new int[4];  
intArray[2] = 2  
println intArray // [0,0,2,0]
```


Lists

Geordnete Sammlung von Elementen

```
def list = [0,1,2,3]
println list // [0,1,2,3]
println list[0] // [0]
```

```
list << 4 // Hinzufügen eins Elements am Ende der Liste
println list // [0,1,2,3,4]
```

```
list.add(0,20) // [Index, Wert]
println list // [20,0,1,2,3,4]
```

Maps

- Ungeordnete Collection von Object-Referenzen

```
def map = [name: "Peter", alter: 81]
```

- Zugriff auf Maps:

```
println map.name // "Peter"  
println map["alter"] // 81
```

Maps

- Hinzufügen von Schlüsselwerten:

```
map["Auto"] = "Bugatti"  
println map["Auto"] // "Bugatti"
```

Maps

- Entfernen von Elementen:

```
def map [hello: "World", erde: "Rund", eins: "Zwei"]  
println map // [hello: "World", erde: "Rund", eins: "Zwei"]  
def newMap = map.minus([hello: "World"])  
println newMap // [erde: "Rund", eins: "Zwei"]
```

- (minus()-Methode nimmt eine Map und gibt neue Map mit entfernten Schlüssel-Wert Paaren zurück)

Maps

Map ohne Elemente initialisieren

```
def emptyMap = [:]
```

Sets

Ungeordnete Sammlung von eindeutigen Elementen



```
def mySet = [1,1,1,2,3,3,4,5,5,5,5] as Set  
println mySet // [1,2,3,4,5]
```

Sets

- Hinzufügen von Elementen:

```
mySet << 6  
println mySet // [1,2,3,4,5,6]  
// oder  
mySet.add(7)  
println mySet // [1,2,3,4,5,6,7]
```

- Entfernen eines Elements

```
mySet.remove(1)  
println mySet // [2,3,4,5,6,7]
```

Testen in Groovy



Testen in Groovy

- Support für JUnit 5 (und älter)
- Liefert eigenen Satz von Testmethoden, um die testgetriebene Programmierung zu erleichtern
 - Power Assertions
 - Spock

Power Assertions

- Sind im Gegensatz zu den Java Assertions automatisch aktiviert
- Erleichtern die Fehlersuche und das Debugging
- Wenn eine Assertion fehlschlägt:
 - Zeigt die Power Assertion den Ausdruck mitsamt Werten in einer übersichtlichen, mehrzeiligen Darstellung an.
 - Entwickler sieht genau, welcher Teil des Ausdrucks die Probleme verursacht



Beispiel: Power Assertions

```
def a = 1  
def b = 2  
def c = 4
```

```
//Ausdruck liefert 9 statt 10  
assert a + b * c == 10
```

Assertion failed:

```
assert a + b * c == 10
```

```
| | | | |  
1 9 2 8 4 false
```

```
at test.run(test.groovy:5)
```

```
[Done] exited with code=1 in 0.538 seconds
```

Achtung

- Es kann während der Auswertung von Power Assertion zu inkonsistenten Fehlermeldungen kommen
 - Das liegt daran, dass bei den Power Assertions nur Referenzen auf die Werte gespeichert werden
 - Werden die Werte also durch eine Methode verändert, wird der vorherige Stand in der Fehlermeldung nicht mehr angezeigt

Beispiel:

```
def getLastAndRemove(list) {  
    return list.remove(list.size() - 1)  
}  
  
def list = [1, 2, 3]  
assert getLastAndRemove(list) == 4
```



```
assert [[1,2,3,3,3,3,4]].first().unique() == [1,2,3]
```

Assertion failed:

```
assert [[1,2,3,3,3,3,4]].first().unique() == [1,2,3]
```

```
|           |           |  
|           |           | false  
|           | [1, 2, 3, 4]  
| [1, 2, 3, 4]
```

```
at test.run(test.groovy:1)
```

Komplexes Beispiel

Spock

- Spezifikationsgetriebene Syntax
- Lesbare und verständlichere Tests
- Sowohl in Java als auch in Groovy verfügbar, wurde jedoch in Groovy geschrieben
- Benutzung durch den Import von `spock.lang.Specification`
 - Testklassen müssen von dieser Klasse erben


```
class Calculator {  
    int add(int a, int b) {  
        return a + b  
    }  
}
```

Beispiel
Calculator

Ausgabe

- Name der Methode ist ein String, der die Erwartungen an den Test beschreibt
- Das Schlüsselwort “setup“ beschreibt die Voraussetzungen / Ausgangssituation für den Test (vgl.: @BeforeEach in JUnit)
- “when“: die zu testende Methode
- “then“: das erwartete Verhalten

```
import spock.lang.Specification

class CalculatorSpec extends Specification {
    //1
    def "addition of two numbers"() {
        //2
        setup: "a calculator"
            def calculator = new Calculator()

        //3
        when: "the numbers 2 and 3 are added"
            def result = calculator.add(2, 3)

        //4
        then: "the result is 5"
            result == 5
    }
}
```



Live Übung: [Zusammenfassung](#)