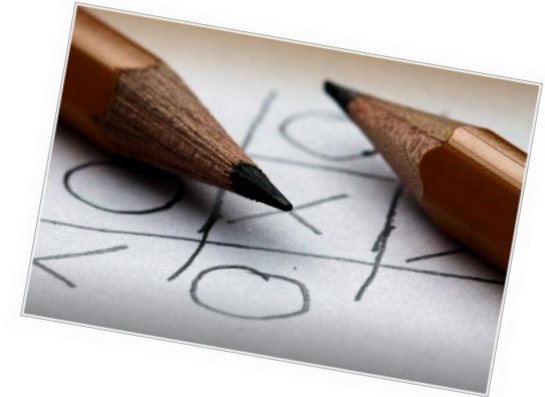




5. prednáška (24.10.2012)



2D-polia



Pod'me programovat' hry



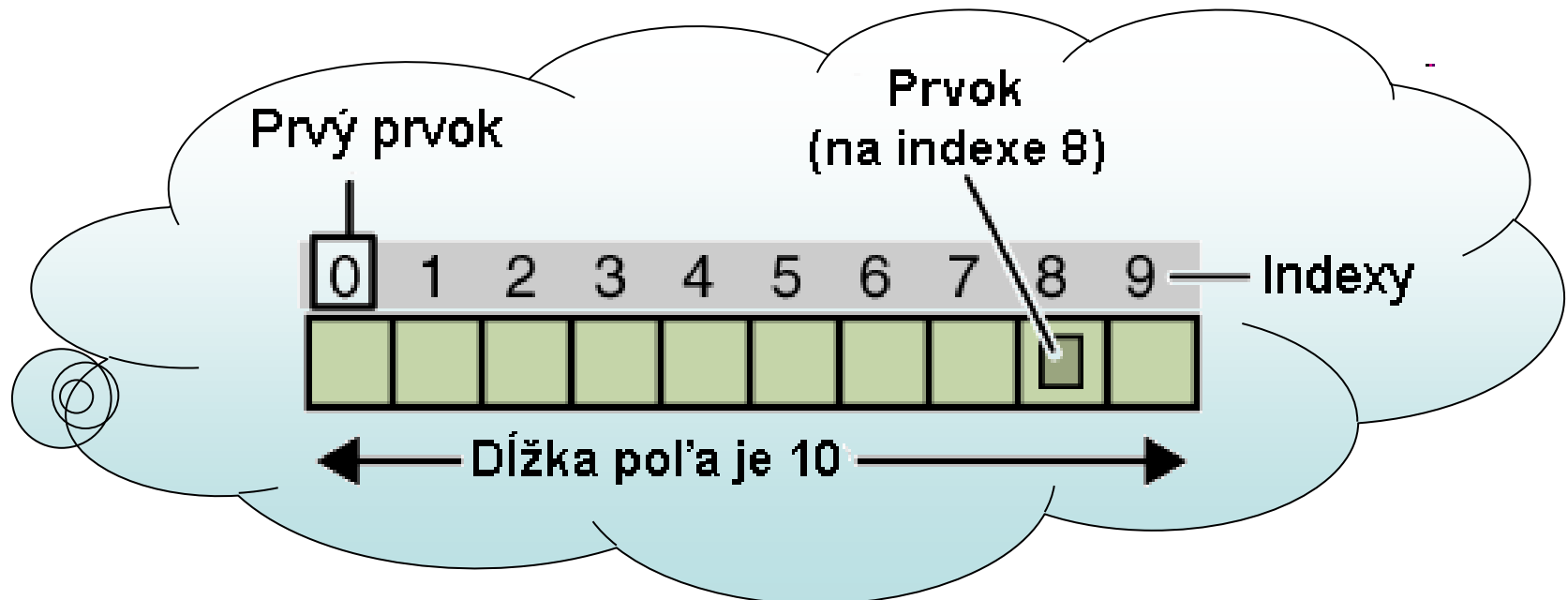
Čo už vieme...

- Vytvárať **nové triedy** „vylepšovaním“ existujúcich
- Poznáme **podmienkový príkaz** (if-else)
- Poznáme **cykly**: **for**, **while**, **do-while**
 - **break** a **continue** na ich prerušenie
- Metódy vracajúce hodnoty a príkaz **return**
- Komentáre, debugovanie
- Lokálne aj inštančné **premenne**
 - primitívny typ (8 typov) vs. referenčný typ
- **Polia** („poľové objekty“)



Polia - opakovanie

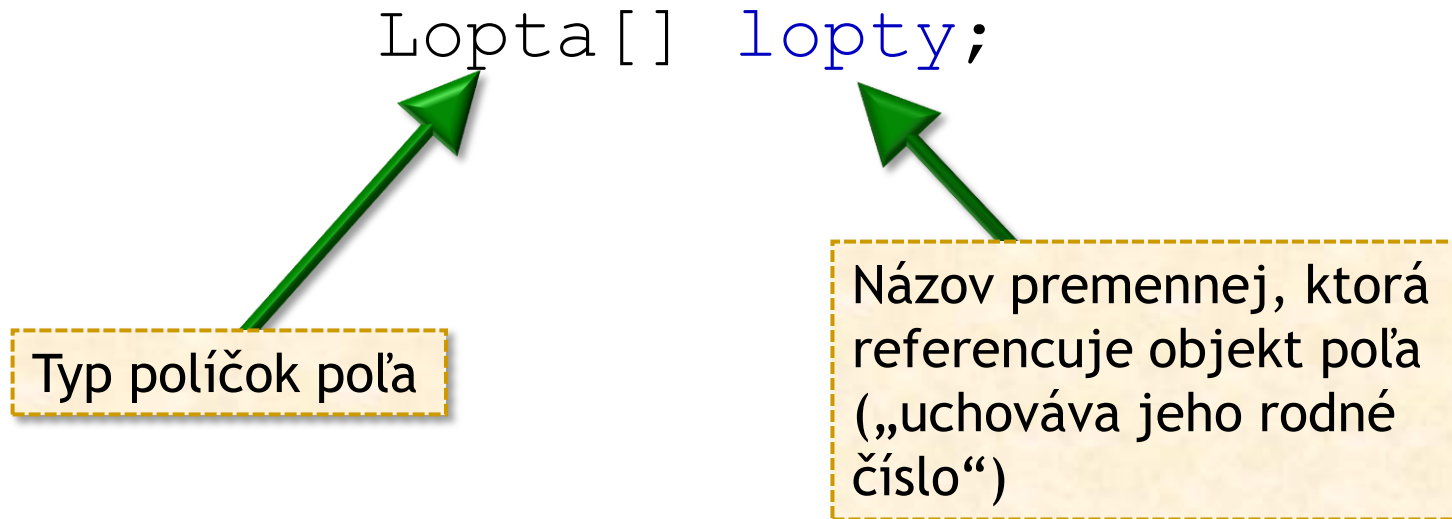
- Pole je špeciálny Java **objekt**, ktorý obsahuje veľa hodnôt (**políček**) rovnakého typu. Jednotlivé políčka sú číslovane (indexované) od 0.





Deklarácia „poľovej“ premennej

- Deklarácia premennej referencujúcej „poľový“ **objekt**:



- u inštančných premenných pridáme **private**



Vytvorenie objektu poľa

```
lopty = new Lopta[5];
```

Typ políčok poľa

Počet políčok vytváraného poľa („poľového objektu“)

- Vytvorí sa **objekt** „poľa“, ktorý sa skladá z **5 políčok**. Každé políčko je schopné uchovať jednu referenciu na objekt triedy `Lopta` (alebo **null**).
- Do premennej `lopty` sa uloží **referencia** na vytvorený „poľový“ objekt.



Prístup k políčkam poľa

```
lopty[0] = new Lopta();  
lopty[0].pohniSaSmerom(x, y);
```



Index políčka
poľa, s ktorým
chceme
pracovať


- Medzi hranaté zátvorky píšeme **index** políčka
- Indexy štartujú od 0!



Defaultné hodnoty a dĺžka poľa

- Po vytvorení poľa sú v jednotlivých políčkach poľa „**defaultné**“ hodnoty pre typ políčok poľa
- Počet políčok poľa získame pomocou „**length**“ (pozor, je to špeciálna vec, nie metóda, ako pri objektoch triedy String):

```
for (int i=0; i<lopty.length; i++) {  
  
}
```



Pozor, tu žiadne
zátvorky ()



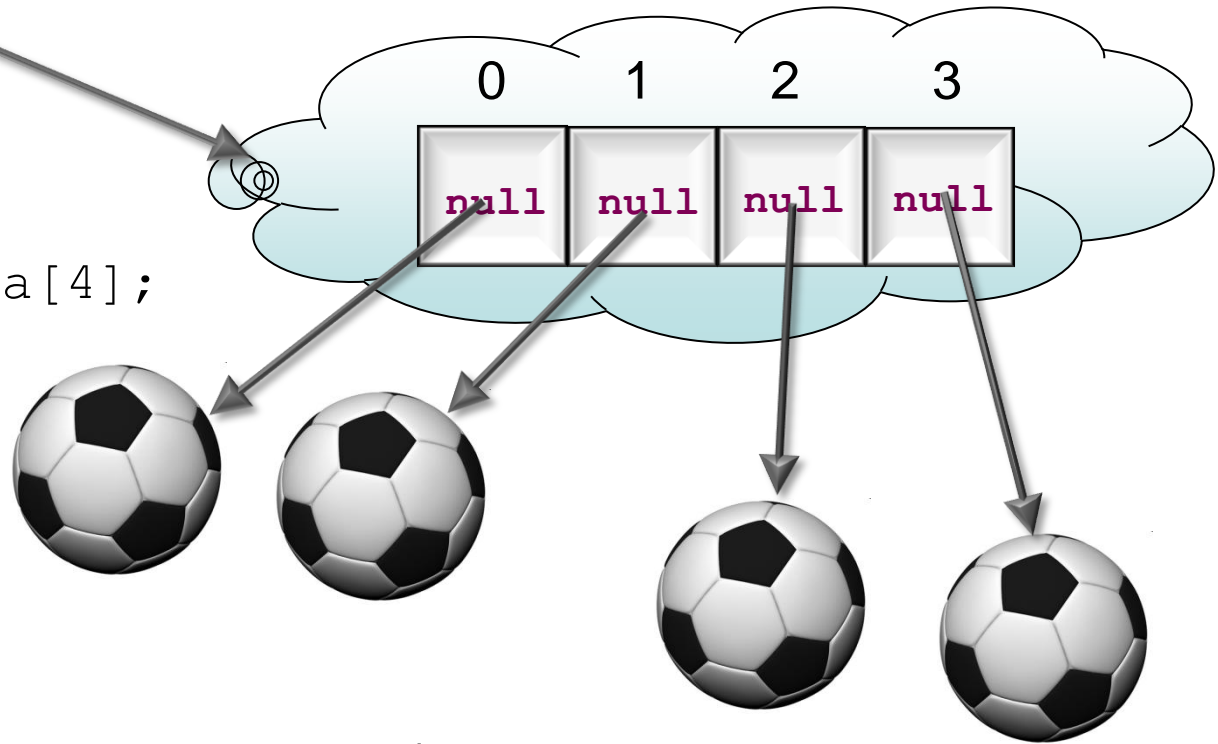
Lopty v poli

Lopta[] lopty



```
Lopta[] lopty;
```

```
lopty = new Lopta[4];
```

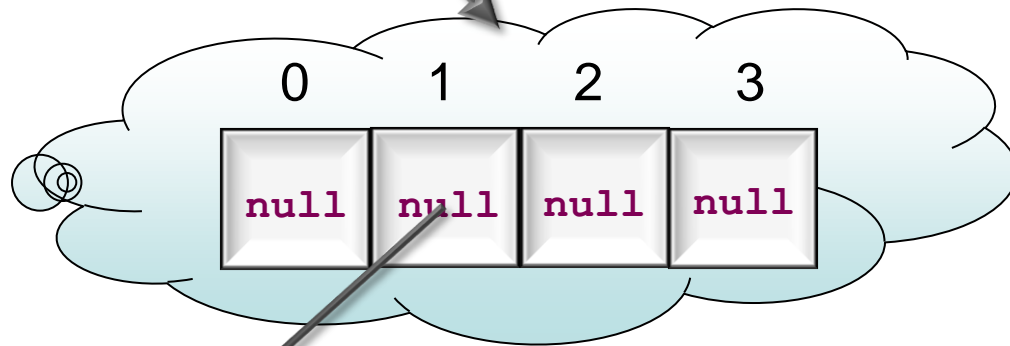


```
for (int i=0; i<lopty.length; i++) {
    lopty[i] = new Lopta();
}
```



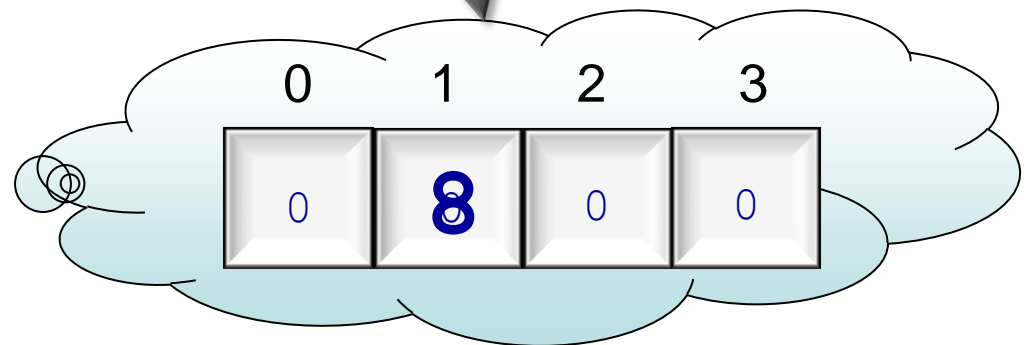

Pole referencií vs. pole hodnôt

```
Lopta[] lopty = new Lopta[4];
```



```
lopty[1] = new Lopta();
```

```
int[] cisla = new int[4];
```



```
cisla[1] = 8;
```



Preplnené pole...

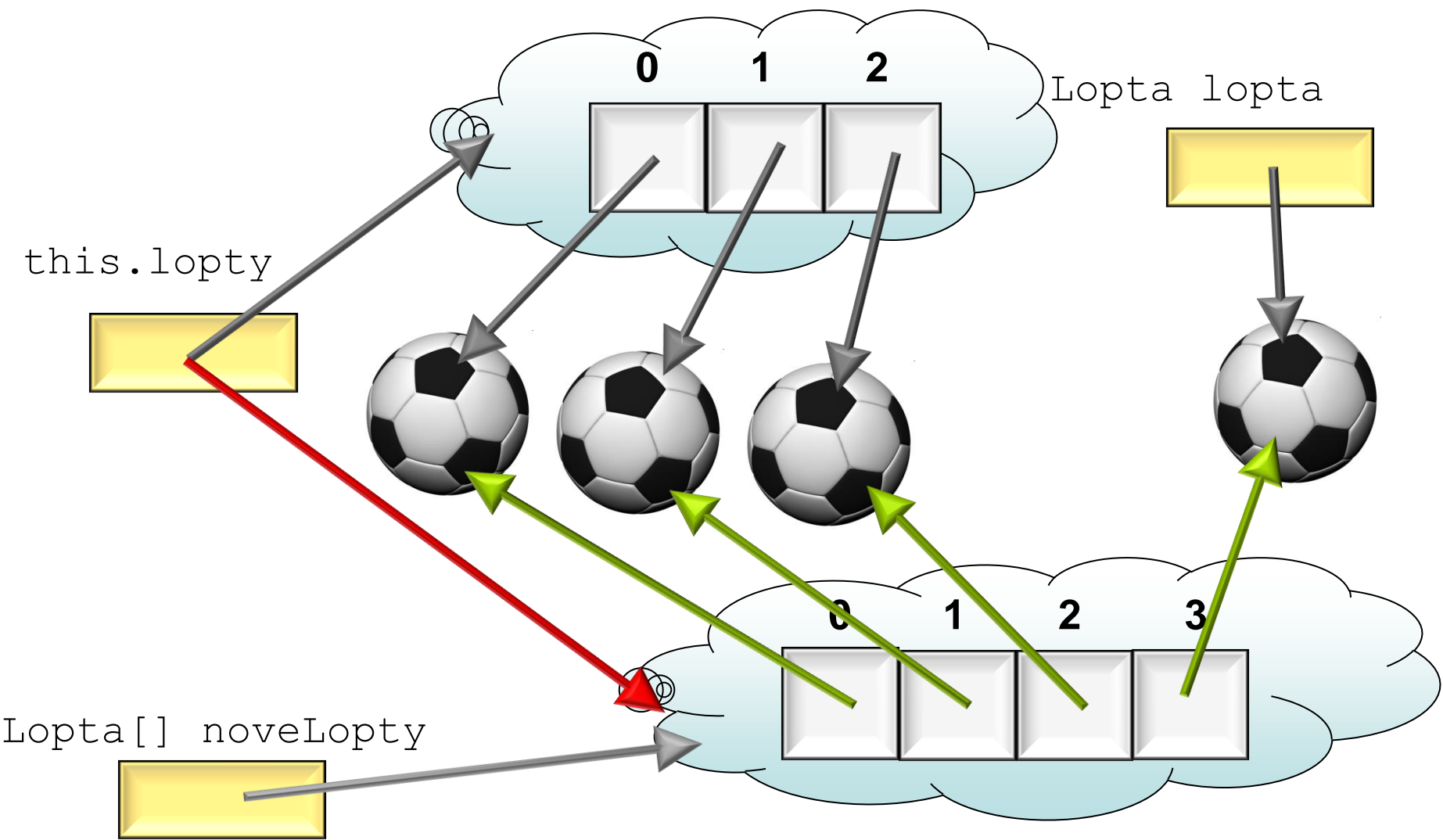
- Čo ak sa rozhodneme do ihriska pridať ďalšiu loptu?
 - Veľkosť poľa po vytvorení nemožno zmeniť...



???



Pridanie lopty (pridajLoptu)





Pridanie lopty

```
public void pridaJLoptu(double x, double y) {
    Lopta novaLopta = new Lopta();
    this.add(novaLopta);
    novaLopta.setPosition(x, y);
}
```

Vytvoríme loptu

Vytvoríme nové o 1
políčko väčšie pole
(referencií na lopty)

```
Lopta[] noveLopty = new Lopta[this.lopty.length + 1];
```

```
for (int i = 0; i < this.lopty.length; i++) {
    noveLopty[i] = this.lopty[i];
}
```

Skopírujeme referencie z
pôvodného poľa do nového

```
noveLopty[noveLopty.length - 1] = novaLopta;
```

```
this.lopty = noveLopty;
```

Do posledného
políčka uložíme
referenciu na
pridávanú loptu

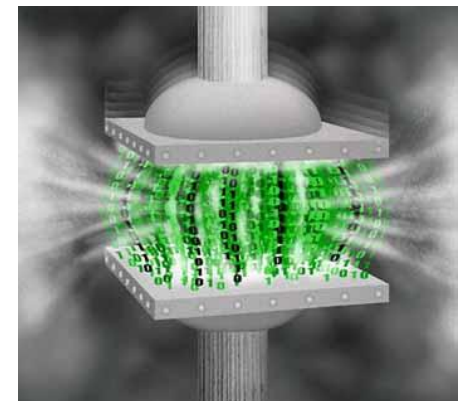
Inštančnú premennú lopty necháme
referencovať zväčšené pole



Zmenšenie poľa

● Idea:

- Vytvorí sa **nové pole** „zmenšenej“ veľkosti
- Prvky z pôvodného poľa, ktoré majú ostať, sa vhodne **skopírujú** do nového-zmenšeného poľa
- Premenná referencujúca pôvodné pole sa zmení tak, **aby referencovala** „zmenšené“ pole





Korytnačka – poliarka (1)

- **Algoritmus** na nájdenie indexu políčka s maximálnou hodnotou je **rovnaký** - je jedno, či políčko predstavuje počet kvetov v záhone, počet ľudí v byte, ...
- Vytvorme, si korytnačku, ktorá bude poznať základné metódy (a triky) na prácu s poliami...



Korytnačka – poliarka (2)

● Metódy na:

- Výpis poľa do konzoly
- Index najväčšieho prvku v poli celých čísel
- Index najmenšieho prvku v poli celých čísel
- Orezanie hodnoty (ak je hodnota väčšia ako zadané x , tak sa oreže na x)
- Vytvorenie poľa náhodných čísel zadanej dĺžky
- Zistenie, či v poli čísel sú nejaké 2 rovnaké čísla



Korytnačka – poliarka (3)

```
public void vypisPole(int[] pole)
```

Ak v poli niečo zmeníme,
zmena sa prejaví všade, kde
toto pole referencujeme...

Parametrom je
referencia na pole
(„poľový objekt“)

```
public int[] nahodnePole(int dlzka)
```

Metóda vráti referenciu na vytvorené pole
(„poľový objekt“), ktorého políčka sú
schopné uchovávať **int**-y (celé čísla).



2 rovnaké čísla v poli?

● Idea:

- Vyskúšame **všetky dvojice** indexov a overíme, či tam nie sú rovnaké čísla...

Dvojice indexov pri dĺžke poľa 4 (indexy: 0, 1, 2, 3):

0 0	1 0	2 0	3 0
0 1	1 1	2 1	3 1
0 2	1 2	2 2	3 2
0 3	1 3	2 3	3 3

Stačí porovnať
[a,b], netreba
aj [b, a]

Neporovnávame
políčko so sebou
samým



2 rovnaké čísla v poli?

0 1
 0 2 1 2
 0 3 1 3 2 3

Porovnávané dvojice
ak `p.length` je 4.

```

for (int i=0; i<p.length-1; i++) {
    for (int j=i+1; j<p.length; j++) {
        ...
    }
}

```

Pre aktuálne `i` generujeme v `j`
postupne čísla od `i+1` po `length-1`



Vytvorenie inicializovaných polí

- Polia môžeme vytvoriť a inicializovať pripravenými hodnotami:

```
int [] pole = {2, 4, 8, 10, 1};
```

Premenná *pole* bude referencovať vytvorené pole.

Vytvorí pole čísel (intov) dĺžky 5 a naplní ho vymenovanými hodnotami
Kombinácia: **new int**[5] a piatich príkazov priradenia.



Vytvorenie inicializovaných polí

- `int` [] pole = {2, 4, 8, 10, 1};
- `char` [] znaky = {'a', 'x', 'r'};
- `String` [] retazce = {"Dobre", "rano", "Java"};
- Ako inicializačné hodnoty políček môžeme písať nielen literály, ale aj **výrazy** ...

```
for (int i=0; i<10; i++) {  
    int [] p = {i, i+1, i+2};  
}
```



Pár užitočných metód

- `Arrays.toString()` - vyrobí reťazec obsahujúci “pekný **výpis**” prvkov poľa:

```
int[] p = {5, 8, 9};
```

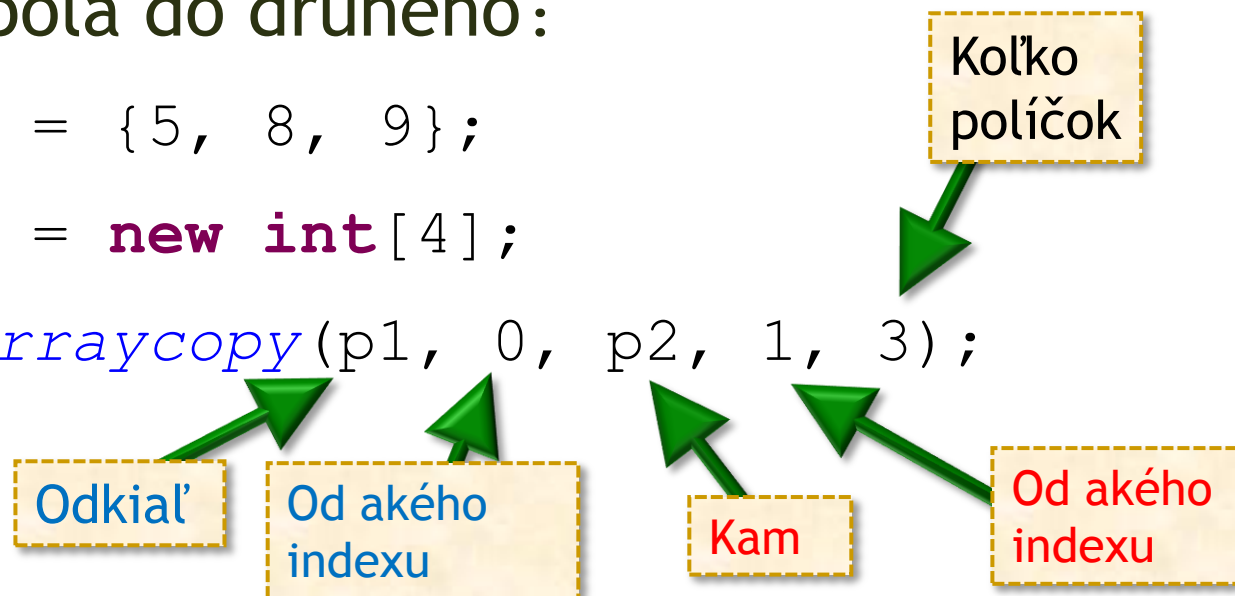
```
System.out.println(Arrays.toString(p));
```

- `System.arraycopy()` - **skopíruje** prvky z jedného poľa do druhého:

```
int[] p1 = {5, 8, 9};
```

```
int[] p2 = new int[4];
```

```
System.arraycopy(p1, 0, p2, 1, 3);
```





Piškvorky

- Hracia plocha: 15 x 15
- 1. hráč: červené bodky
- 2. hráč: modré bodky
- Víťazom je prvý, kto označí aspoň 5 rovnakých bodiek v rade, stĺpci alebo po uhlopriečke





Piškvorky - predpríprava

- Postup (bolo na cvičeniach):
 - Metóda na nakreslenie mriežky
 - Nakreslenie mriežky pri vytvorení plochy
 - Metóda na nakreslenie bodky do políčka
 - Obsluha klikania
 - Striedavá zmena farby
- Ako vyriešiť to, aby sa jedno políčko nedalo obsadiť 2-krát ?
 - Riešenie: **pamätajte si obsadenosť políčok**

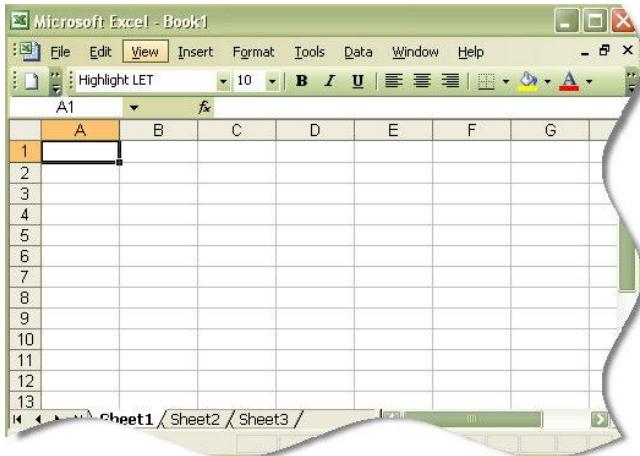
Spomínate si na projekt **Kvetinová farma** s poľom, ktoré uchovávalo počty kvetín v záhonoch?





2-rozmerné polia

- **Predstava:** 2-rozmerné pole = $m \times n$ matica („tabuľka“)
- Všetky políčka „tabuľky“ sú rovnakého typu
- Políčka sú prístupné pomocou **dvojice indexov**
- 2D pole = matica



[0][0]	[0][1]	[0][2]	[0][3]	[0][4]
[1][0]	[1][1]	[1][2]	[1][3]	[1][4]
[2][0]	[2][1]	[2][2]	[2][3]	[2][4]
[3][0]	[3][1]	[3][2]	[3][3]	[3][4]
[4][0]	[4][1]	[4][2]	[4][3]	[4][4]



2-rozmerné polia

- Deklarácia premennej schopnej referencovať 2-rozmerné pole, ktorého políčka sú daného typu:

```
int [][] pole;
```

Typ políčok poľa

Názov premennej referenčného typu na 2D polia (intov)

```
boolean [][] pole;
```

```
Turtle [][] pole;
```



2-rozmerné polia - vytvorenie

- Vytvorenie 2-D poľa („poľového“ objektu):

```
int [] [] pole = new int [10] [15];
```

Akého typu majú byť políčka

Rozsah prvého indexu (počet riadkov)

Rozsah druhého indexu (počet stĺpcov)

Celkovo sa vyrobí $10 \times 15 = 150$ „**int**-ových“ políčok.



2-rozmerné polia - prístup

- Prístup k položkám 2D poľa:

```
pole[3][4] = 100;
```

Názov premennej,
ktorá referencuje
objekt 2D poľa

Indexy políčka v
2D poli
[riadok][stlpec]



2-rozmerné polia - inicializácia

```
int[][] pole = {{1, 0}, {0, 1}, {1, -1}};
```

Vytvorenie a inicializácia poľa „v jednom“

Vytvorené pole je vytvorené akoby cez
cez
`new int[3][2]`

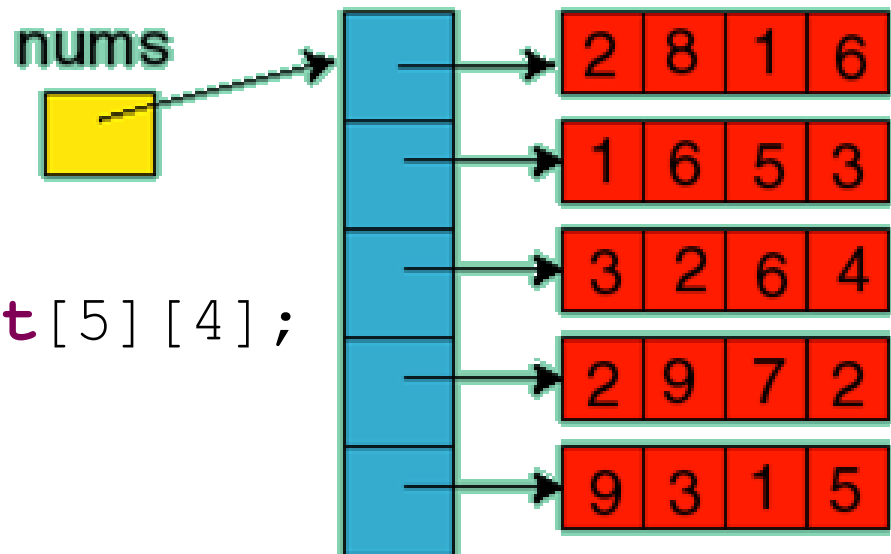
- Inicializujeme „po riadkoch“:

1	0
0	1
1	-1



Tajomstvo pre pokročilých

- V skutočnosti `int[][]` označuje premennú schopnú referencovať jednorozmerné pole, ktorého každé políčko je schopné referencovať nejaké jednorozmerné pole (riadok) s políčkami typu `int`

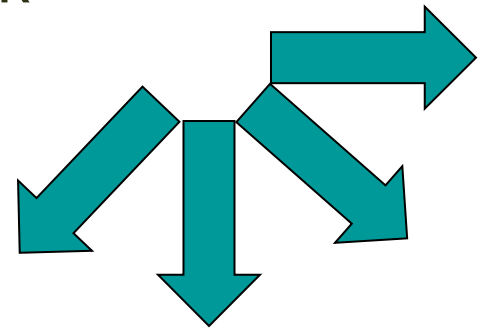


```
int[][] nums = new int[5][4];
```



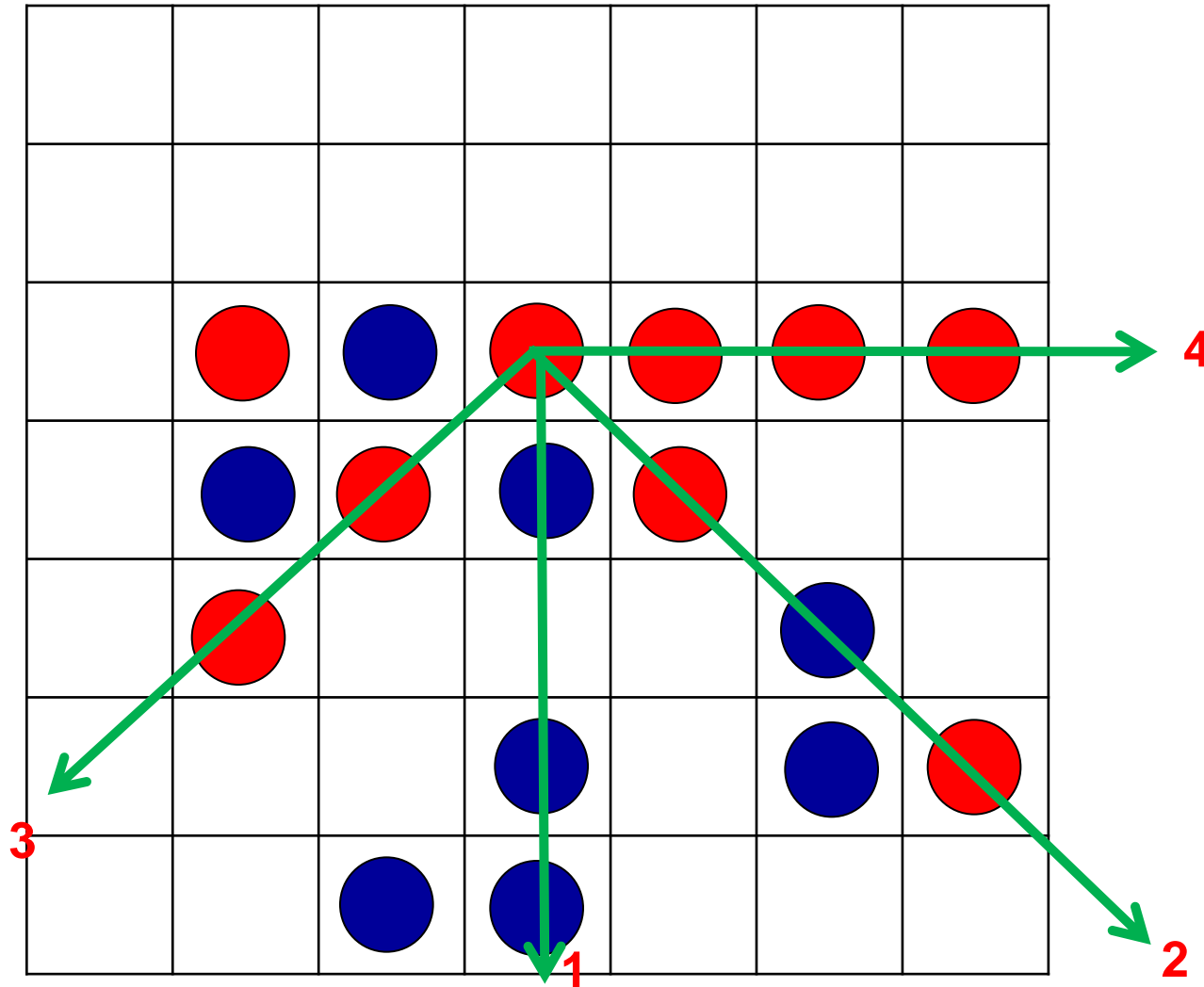
Piškvorky s 2D poľom

- Čo potrebujeme:
 - Ukladať si obsadenosť políček (0, 1, 2)
 - Nedovoliť znovu obsadiť obsadené políčko
 - Zistiť, či už nemáme výhru
- **Stratégia na zistenie výhry:**
 - Pre každé políčko zistíme, či ak sa z neho vyberieme **jedným zo 4 smerov**, tak prejdeme viac ako 5 rovnakých políček za sebou





Rovnakých v smere



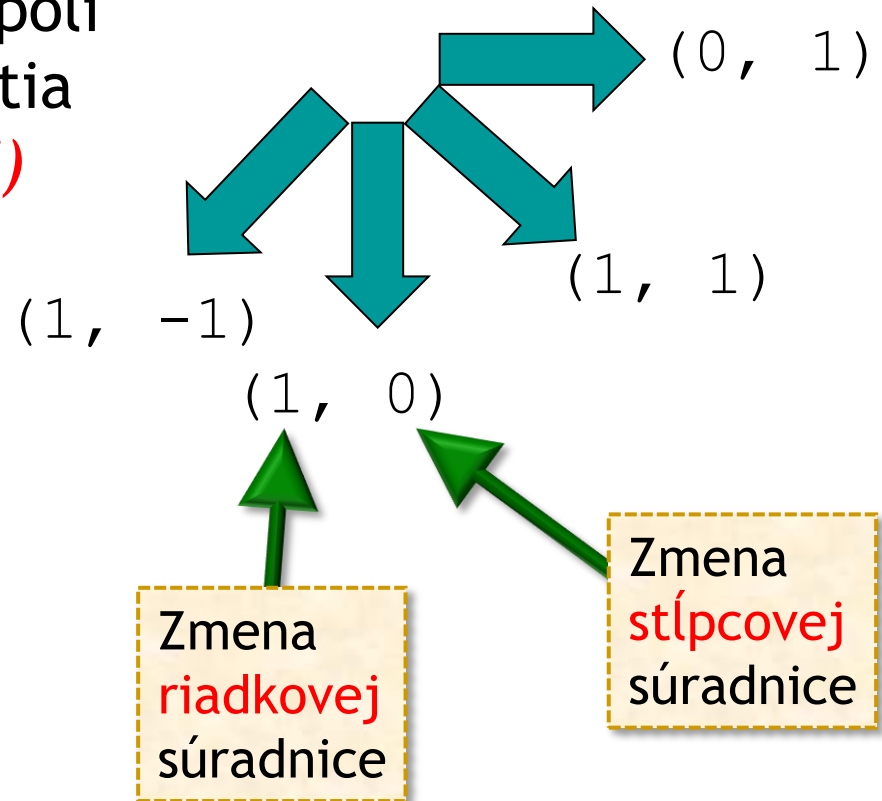
Smer: 0
Smer: 1
Smer: 2
Smer: 3



Vektory posunutia

- Pri rôznych pohyboch v 2D poli sú užitočné vektory posunutia (zmeny): *(v riadku, v stĺpci)*

$(-1, -1)$	$(-1, 0)$	$(-1, +1)$
$(0, -1)$	$(0, 0)$	$(0, +1)$
$(+1, -1)$	$(+1, 0)$	$(+1, +1)$





Piškvorky

● Užitočné metódy:

- `jePolicko(r, s)` - povie, či políčko so súradnicami `[r][s]` **existuje**
- `rovnakychVSmere(r, s, rPosun, sPosun)` - aká dlhá je postupnosť rovnakých políčok počnúc políčkom `[r][s]` a hýbajúc sa v určenom smere (v danom posune)
- `overPolicko(r, s)` - overí, či políčko `[r][s]` je začiatkom nejakej postupnosti 5 za sebou idúcich políčok rovnakej farby
- `overVyhru()` - overí, či aktuálne obsadenie políčok je výherné



overPolicko

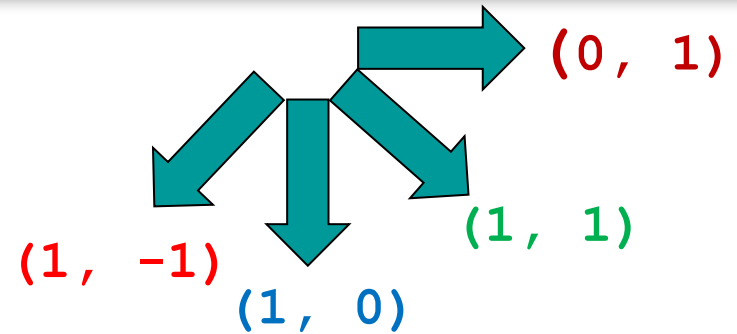
Overíme, či v niektorom zo smerov už nemáme 5 kameňov rovnakej farby



```

if (this.rovnakychVSmere(r, s, 1, -1) >= 5) {
    this.hraBezi = false;
}
if (this.rovnakychVSmere(r, s, 1, 0) >= 5) {
    this.hraBezi = false;
}
if (this.rovnakychVSmere(r, s, 1, 1) >= 5) {
    this.hraBezi = false;
}
if (this.rovnakychVSmere(r, s, 0, 1) >= 5) {
    this.hraBezi = false;
}

```



If-y sa líšia len 2 číslami.
Vieme zlepšiť kód?



overPolicko

```

if (this.rovnakychVSmere(r, s, 1, -1) >= 5) {
    this.hraBezi = false;
}
if (this.rovnakychVSmere(r, s, 1, 0) >= 5) {
    this.hraBezi = false;
}
...

```

Konkrétne „vektory“
posunutia uložíme do
inicializovaného poľa
... a využijeme cyklus

```

int[][] posuny =
{{1, -1}, {1, 0}, {1, 1}, {0, 1}};

```

```

for (int smer = 0; smer < posuny.length; smer++) {
    int posunR = posuny[smer][0];
    int posunS = posuny[smer][1];
    if (this.rovnakychVSmere(r, s, posunR, posunS) >= 5) ...
}

```



Tajomstvá Javy pre pokročilých

- Zložené („kučeravé“) zátvorky:
 - ak by v kučeravých zátvorkách mal byť len jeden príkaz, tak ich nemusíme písať:

```
for (int i = 0; i < this.lopty.length; i++) {  
    noveLopty[i] = this.lopty[i];  
}
```

Menej skúseným
odporúčame tieto
„skratky“ zatiaľ
nepoužívať!

- this:
 - **this.** nemusíme (takmer nikdy) písať



Sumarizácia

- **Referencie na polia** môžeme používať ako parametre metód, metóda môže vrátiť referenciu na pole („poľový objekt“)
- „Ďalší rozmer“ pre polia: **2-rozmerné polia**
 - piškvorky a iné stolové (doskové) hry
 - matice a výpočty nad nimi (násobenie matíc, redukcie matíc, ...)
 - zachytenie vzťahov a relácií (viac na PAZ1b)
 - spracovanie bitmapovej grafiky (počítačová grafika)



the end of part I.

Ďakujem za pozornosť !

