

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Java. Rozmówki

Autor: Timothy R. Fisher

Tłumaczenie: Przemysław Szeremiota

ISBN: 978-83-246-0949-9

Tytuł oryginału: [Java Phrasebook](#)

Format: B6, stron: 272



Zwięzły przewodnik opisujący najczęściej używane instrukcje języka Java

- Naucz się kompilować i uruchamiać programy w Javie
- Poznaj najpopularniejsze polecenia tego języka
- Pisz programy działające na wielu platformach

Już od wielu lat Java jest jednym z najpopularniejszych języków programowania, a znający ją programiści są poszukiwani i cenieni na rynku pracy. Jej atrakcyjność wynika głównie z tego, że kod napisany w tym języku można uruchamiać na wielu platformach, włączając w to różne systemy operacyjne, a także urządzenia przenośne, na przykład telefony komórkowe. Prosty jest także dostęp do wielu narzędzi oraz bezpłatnych bibliotek ułatwiających programowanie w Javie. Ponadto język ten otwiera wielkie możliwości w zakresie tworzenia aplikacji sieciowych.

„Java. Rozmówki” przedstawia skuteczne rozwiązania najczęściej występujących problemów i pomoże Ci błyskawicznie rozpocząć programowanie w tym języku. Dowiesz się, jak kompilować i uruchamiać programy w Javie. Nauczysz się manipulować ciągami, strukturami danych i datami oraz stosować wyrażenia regularne. Poznasz operacje wejścia i wyjścia, a także sposoby pracy z katalogami i plikami. Przeczytasz o aplikacjach sieciowych działających zarówno po stronie klienta, jak i po stronie serwera. Opanujesz efektywne techniki pracy z bazami danych i korzystanie z formatu XML.

- Kompilowanie i uruchamianie programów w Javie
- Współpraca ze środowiskiem
- Obsługa ciągów i liczb
- Korzystanie ze struktur danych
- Operacje wejścia i wyjścia
- Manipulowanie plikami i katalogami
- Praca z klientami i serwerami sieciowymi
- Komunikacja z bazami danych i używanie XML
- Programowanie wielowątkowe

**Dzięki treściwym rozmówkom błyskawicznie poznasz
praktyczne podstawy programowania w Javie**



Spis treści

O autorze	11
Wprowadzenie	13
1 Podstawy	17
Kompilowanie programu w Javie	19
Uruchamianie programu w Javie	21
Ustawianie zmiennej CLASSPATH	22
2 Interakcje z otoczeniem	25
Odczytywanie zmiennych środowiskowych	26
Odczytywanie i ustawianie właściwości systemowych	27
Przetwarzanie argumentów wywołania programu	28
3 Manipulowanie ciągami	31
Porównywanie ciągów	32
Wyszukiwanie i wyłuskiwanie podciągów	35
Przetwarzanie ciągu znak po znaku	37
Odwracanie znaków w ciągu	38
Odwracanie wyrazów w ciągu	38

Spis treści

Zamiana wszystkich liter w ciągu na wielkie albo na małe	40
Usuwanie zbędnych spacji z początku i końca ciągu	41
Przetwarzanie ciągu wyrazów oddzielanych przecinkami	42
4 Praca ze strukturami danych	47
Zmiana rozmiaru tablicy	48
Przeglądanie kolekcji	49
Tworzenie odwzorowania	51
Porządkowanie kolekcji	53
Wyszukiwanie obiektu w kolekcji	55
Konwersja kolekcji na tablicę	58
5 Daty i godziny	59
Określanie bieżącej daty	60
Konwersja pomiędzy klasami Date i Calendar	61
Wyświetlanie daty (godziny) w zadanym formacie	62
Wyodrębnianie dat z ciągów znaków	65
Dodawanie i odejmowanie obiektów Date bądź Calendar	67
Obliczanie różnicy pomiędzy dwiema datami	68
Porównywanie dat	69
Określanie numeru dnia w tygodniu, miesiąca w roku albo tygodnia w roku	71
Obliczanie czasu trwania operacji	72
6 Dopasowywanie wzorców za pomocą wyrażeń regularnych	75
Wyrażenia regularne w Javie	76
Wyszukiwanie i dopasowywanie tekstu za pomocą wyrażenia regularnego	79
Zastępowanie dopasowanego tekstu	82
Wyszukiwanie wszystkich wystąpień wzorca	84
Wypisywanie wierszy zawierających wzorzec	85
Dopasowywanie znaków nowego wiersza	86

7 Liczby	89
Sprawdzanie, czy ciąg zawiera poprawną liczbę	90
Porównywanie liczb zmiennoprzecinkowych	91
Zaokrąglanie liczb zmiennoprzecinkowych	93
Formatowanie liczb	94
Formatowanie wartości monetarnych	97
Konwersja dziesiętnej liczby całkowitej na zapis dwójkowy, ósemkowy bądź szesnastkowy	98
Generowanie liczb losowych	98
Funkcje trygonometryczne	100
Obliczanie logarytmów	100
8 Wejście i wyjście	103
Odczytywanie tekstu ze standardowego wejścia programu	104
Wypisywanie do standardowego wyjścia	105
Formatowanie wyjścia	106
Otwieranie pliku identyfikowanego przez nazwę	112
Wczytanie zawartości pliku do tablicy bajtów	112
Wczytywanie danych binarnych	113
Przesuwanie pozycji w pliku	114
Odczytywanie archiwum JAR albo ZIP	115
Tworzenie archiwum ZIP	116
9 Praca z katalogami i plikami	119
Tworzenie pliku	120
Zmiana nazwy pliku lub katalogu	122
Usuwanie pliku albo katalogu	123
Zmiana atrybutów pliku	124
Ustalanie rozmiaru pliku	125
Sprawdzanie obecności pliku lub katalogu	126

Spis treści

Przenoszenie pliku lub katalogu	127
Ustalanie bezwzględnej ścieżki dostępu na podstawie ścieżki względnej	128
Ustalanie, czy ścieżka dostępu określa plik, czy katalog	129
Wypisywanie zawartości katalogu	131
Tworzenie nowego katalogu	135
10 Klienci sieciowe	137
Nawiązywanie połączenia z serwerem	138
Ustalanie adresów IP i nazw domenowych	139
Obsługa błędów sieciowych	140
Wczytywanie danych (tekstu) z gniazda	142
Zapisywanie do gniazda	143
Wczytywanie danych binarnych	144
Zapisywanie danych binarnych	146
Wczytywanie danych serializowanych	148
Zapis serializowanego obiektu	149
Pobieranie strony WWW przez HTTP	151
11 Serwery sieciowe	155
Uruchamianie serwera i przyjmowanie żądań	156
Zwracanie odpowiedzi	157
Odsyłanie obiektu	159
Obsługa wielu klientów	161
Udostępnianie treści przez HTTP	163
12 Wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej	167
Przegląd JavaMail API	168
Wysyłanie poczty	169
Wysyłanie wiadomości MIME	172
Odbieranie poczty	175

13 Dostęp do baz danych	179
Nawiązywanie połączenia z bazą danych przez JDBC	180
Wysyłanie zapytania przez JDBC	183
Stosowanie zapytań sparametryzowanych	185
Pobieranie wyników zapytania	187
Uruchamianie procedury składowanej	189
14 XML w Javie	193
Analiza XML za pomocą SAX	195
Analiza XML za pomocą DOM	198
Weryfikowanie poprawności dokumentu względem DTD ...	201
Tworzenie dokumentu XML za pomocą DOM	203
Przekształcanie XML za pomocą XSLT	206
15 Stosowanie wątków	209
Uruchamianie wątku	210
Zatrzymywanie wątku	213
Oczekiwanie zakończenia wątku	214
Synchronizowanie wątków	216
Wstrzymywanie wątku	220
Wypisywanie listy wątków	222
16 Programowanie dynamiczne z introspekcją	225
Ustalanie klasy obiektu	227
Ustalanie nazwy klasy	228
Ujawnianie modyfikatorów klasy	229
Ustalanie klasy bazowej	230
Ustalanie interfejsów implementowanych przez klasę	232
Ujawnianie składowych klasy	233
Ujawnianie konstruktorów klasy	234
Ujawnianie informacji o metodach	236

Spis treści

Odczytywanie wartości składowych	239
Zapisywanie wartości składowych klas	240
Wywoływanie metod	242
Wczytywanie klasy i dynamiczne tworzenie jej obiektów	244
17 Tworzenie pakietów i dokumentacji	247
Tworzenie pakietu	248
Dokumentowanie klas za pomocą JavaDoc	251
Archiwizacja klas w pakiecie JAR	254
Uruchamianie programu z archiwum JAR	255
Skorowidz	257

Manipulowanie ciągami

Znaczną część operacji wykonywanych w programach — niezależnie od języka programowania — polega na manipulowaniu ciągami znaków, ponieważ poza danymi liczbowymi nasze dane mają zazwyczaj właśnie postać ciągów. Nawet dane liczbowe są często traktowane jako proste ciągi znaków. Trudno więc wyobrazić sobie jakiś skończony program, który wcale nie korzystałby z ciągów.

Ćwiczenia zebrane w tym rozdziale ilustrują sposób wykonania najbardziej typowych operacji na ciągach znaków. Język Java oferuje mocne narzędzia do obsługi ciągów znaków i ich przetwarzania. W przeciwieństwie do ciągów w języku C, w Javie ciągi znaków są typami wbudowanymi. Do przechowywania i reprezentowania ciągów znaków w Javie zaimplementowano klasę `String`. Ciągi w Javie nie powinny być traktowane jako proste tablice

Porównywanie ciągów

znaków, znane z języka C. Wszędzie tam, gdzie w Javie ma być przechowany ciąg znaków, powinieneś zamiast prostej tablicy zastosować klasę `String`.

Ważną cechą klasy `String` w języku Java jest niezmiennosc obiektów tej klasy — raz utworzony ciąg pozostaje niezmienny przez cały swój czas życia w programie. Po utworzeniu obiektu ciągu nie można go zmieniać. Co najwyżej można przypisać ciąg do innego obiektu klasy `String`, ale zmiany zawartości ciągu nie można wykonać na jednym egzemplarzu `String`. Z tego względu w klasie `String` nie znajdziesz żadnej metody ustawiającej wartość ciągu. Jeśli chcesz utworzyć ciąg, do którego będziesz mógł dopisywać dane, to zamiast klasy `String` powinieneś w JDK 1.5 wykorzystać klasę `StringBuilder`; w starszych wydaniach Javy jej odpowiednikiem byłaby klasa `StringBuffer`. Obie klasy przewidują zmienność swoich obiektów, więc dają możliwość zmiany zawartości reprezentowanych ciągów. Słowem, konstruowanie ciągów odbywa się typowo za pośrednictwem klasy `StringBuilder` albo `StringBuffer`, natomiast do przechowywania ciągów i ich przekazywania najlepsza jest klasa `String`.

Porównywanie ciągów

```
boolean result = str1.equals(str2);  
boolean result2 = str1.equalsIgnoreCase(str2);
```

Jeśli oba porównywane obiekty ciągów `str1` i `str2` będą miały tę samą zawartość, zmienne `result` i `result2`

przyjmą wartości logiczne „prawda” (true). Jeśli ciągi będą różne, result i result2 przyjmą wartość logiczną „fałsz” (false). Pierwsza z metod porównujących — equals() — porównuje odpowiednie znaki obu ciągów z uwzględnieniem wielkości liter. Druga metoda — equalsIgnoreCase() — porównuje ciągi bez uwzględniania wielkości liter i zwraca true, jeśli porównywane ciągi mają tę samą „treść”, z pominięciem różnic w wielkości poszczególnych liter.

Porównywanie ciągów bywa przyczyną wielu błędów, popełnianych zwłaszcza przez niedoświadczonych programistów języka Java. Otóż programista-nowicjusz często próbuje porównać ciągi za pomocą operatora porównania ==. Tymczasem operator ten, gdy zostanie użyty z obiektami String, porównuje referencje obiektów, a nie ich zawartość. Z tego powodu nawet dwa identyczne pod względem wartości obiekty ciągów będą różne, jeśli porównanie odbędzie się za pośrednictwem operatora ==.

Metoda equals() klasy String porównuje zawartość ciągów, a nie jedynie referencje obiektów. Właśnie tak powinno się porównywać ciągi w zdecydowanej większości przypadków. Spójrz na poniższy przykład:

```
String name1 = new String("Tomek");
String name2 = new String("Tomek");
if (name1 == name2) {
    System.out.println("Ciągi są równe.");
}
else {
    System.out.println("Ciągi są różne.");
}
```

Porównywanie ciągów

Na wyjściu powyższego programu powinieneś zobaczyć napis:

Ciągi są różne.

Spróbujmy teraz porównać te same ciągi metodą `equals()`:

```
String name1 = new String("Tomek");
String name2 = new String("Tomek");
if (name1.equals(name2)) {
    System.out.println("Ciągi są równe.");
}
else {
    System.out.println("Ciągi są różne.");
}
```

Tym razem program powinien wypisać:

Ciągi są równe.

Inną metodą związaną z porównywaniem obiektów klasy `String` jest metoda `compareTo()`. Służy ona do leksyko-graficznego porównywania dwóch ciągów i zwraca nie wartość logiczną, ale liczbową: dodatnią, ujemną albo zerową. Wartość 0 jest zwracana jedynie dla takich dwóch ciągów, dla których metoda `equals()` dałaby wartość `true`. Wartość ujemna wskazuje, że ciąg, na rzecz którego wywołano metodę, jest „pierwszy”, to znaczy alfabetycznie poprzedza drugi ciąg uczestniczący w porównaniu, przekazany w wywołaniu metody. Z kolei wartość dodatnia oznacza, że ciąg, na rzecz którego wywołano metodę, jest alfabetycznie za ciągiem przekazany w wywołaniu. Gwoli ścisłości, porównanie odbywa się na bazie wartości `Unicode` poszczególnych, odpowiadających sobie

znaków porównywanych ciągów. Metoda `compareTo()` ma również swój odpowiednik ignorujący wielkość liter — `compareToIgnoreCase()`. Działa on tak samo, tyle że przy porównywaniu znaków nie uwzględnia wielkości liter. Spójrzmy na następujący przykład:

```
String name1 = "Kowalski";
String name2 = "Nowak";
int result = name1.compareTo(name2);
if (result == 0) {
    System.out.println("Nazwiska są identyczne.");
}
else if (result > 0) {
    System.out.println("Nazwisko name1 jest
    ─alfabetycznie pierwsze.");
}
else if (result < 0) {
    System.out.println("Nazwisko name1 jest
    ─alfabetycznie drugie.");
}
```

W przypadku tego programu powinniśmy otrzymać na wyjściu taki komunikat:

```
Nazwisko name1 jest alfabetycznie drugie.
```

Wyszukiwanie i wyłuskiwanie podciągów

```
int result = string1.indexOf(string2);
int result = string1.indexOf(string2, 5);
```

Wywołanie pierwszej z powyższych metod powinno umieścić w zmiennej `result` indeks pierwszego wystąpienia

Wyszukiwanie i wyluskiwanie podciągów

podciągu `string2` w ciągu `string1`. Jeśli w ciągu `string1` nie ma ciągu `string2`, metoda zwróci wartość `-1`.

W drugiej z powyższych metod wartość zwracana będzie zawierać indeks pierwszego wystąpienia podciągu `string2` w ciągu `string1`, ale za piątym znakiem w `string1`. Wartością drugiego argumentu może być dowolna liczba większa od zera. Jeśli będzie większa od długości przeszukiwanego ciągu, metoda zwróci `-1`.

Oprócz wyszukiwania podciągu w ciągu trzeba czasem dowiedzieć się, gdzie znajduje się interesujący nas podciąg, i przy okazji wyluskać go z przeszukiwanego ciągu. Jak dotąd umiemy jedynie zlokalizować potrzebny podciąg w ciągu. Kiedy ustalisz jego indeks, możesz go wyluskać za pomocą metody `substring()` klasy `String`. Metoda `substring()` jest przeciążona, co oznacza, że można ją wywoływać na kilka sposobów. Jeden z nich polega na przekazaniu indeksu podciągu do wyluskania. W tej wersji metoda zwraca podciąg zaczynający się od wskazanego znaku i rozciągający się aż do końca ciągu źródłowego. Kolejny sposób to wywołanie `substring()` z dwoma argumentami: indeksem początku i indeksem końca ciągu.

```
String string1 = "Mój adres to Polna 33";  
String address = string1.substring(13);  
System.out.println(address);
```

W przypadku takiego programu powinniśmy otrzymać na wyjściu napis:

```
Polna 33
```

Na 13. pozycji w ciągu `string1` znajduje się `P`; to jest początek naszego podciągu. Zauważ, że ciągi znaków są zawsze indeksowane od zera, a ostatni znak ciągu znajduje się pod indeksem `-1` (koniec ciągu).

Przetwarzanie ciągu znak po znaku

```
for (int index = 0; index < string1.length(); index++) {  
    char aChar = string1.charAt(index);  
}
```

Metoda `charAt()` pozwala na pozyskanie pojedynczego znaku wyłuskanego z ciągu spod wskazanej pozycji. Znaki są indeksowane w ciągu od zera, to znaczy mają numery od 0 do liczby równej długości ciągu zmniejszonej o jeden. Powyższa pętla przetwarza kolejne znaki ciągu `string1`.

Alternatywna metoda operowania na poszczególnych znakach wykorzystuje klasę `StringReader`, jak tutaj:

```
StringReader reader = new StringReader(string1);  
int singleChar = reader.read();
```

Mechanizm ten polega na wyłuskiwaniu poszczególnych znaków ciągu za pomocą metody `read()` klasy `StringReader`; znak jest zwracany jako liczba całkowita. Pierwsze wywołanie `read()` zwraca liczbę reprezentującą pierwszy znak ciągu, za każdym kolejnym wywołaniem zwracana jest reprezentacja następnego znaku w ciągu.

Odwracanie znaków w ciągu

Odwracanie znaków w ciągu

```
String letters = "ABCDEF";  
StringBuffer lettersBuff = new StringBuffer(letters);  
String lettersRev = lettersBuff.reverse().toString();
```

Klasa `StringBuffer` zawiera metodę `reverse()` zwracającą kopię ciągu zawartego w obiekcie `StringBuffer` z odwróconą kolejnością znaków. Obiekt `StringBuffer` daje się łatwo konwertować na ciąg typu `String` — służy do tego metoda `toString()` klasy `StringBuffer`. Dlatego za pomocą tymczasowego, roboczego obiektu `StringBuffer` można w łatwy sposób utworzyć lustrzane odbicie pierwotnego ciągu.

Jeśli korzystasz z JDK 1.5, możesz zamiast klasy `StringBuffer` wykorzystać klasę `StringBuilder`. Klasa ta ma interfejs zgodny z interfejsem klasy `StringBuffer`. Klasa `StringBuilder` oferuje większą wydajność, ale jej metody nie są synchronizowane, co oznacza, że obiekty klasy nie są zabezpieczone pod kątem wykonania wielowątkowego. W aplikacjach wielowątkowych należałoby więc stosować klasę `StringBuffer`.

Odwracanie wyrazów w ciągu

```
String test = "Odwróć ten ciąg znaków";  
Stack stack = new Stack();  
StringTokenizer strTok = new StringTokenizer(test);  
  
while (strTok.hasMoreTokens()) {  
    stack.push(strTok.nextElement());  
}
```

```
}  
StringBuffer revStr = new StringBuffer();  
while (!stack.empty()) {  
    revStr.append(stack.pop());  
    revStr.append(" ");  
}  
System.out.println("Ciąg pierwotny: " + test);  
System.out.println("Ciąg odwrócony: " + revStr);
```

W przypadku powyższego fragmentu programu powinniśmy otrzymać w wyniku taki zestaw napisów:

```
Ciąg pierwotny: Odwróć ten ciąg znaków  
Ciąg odwrócony: znaków ciąg ten Odwróć
```

Jak widać, odwracanie ciągu wyraz po wyrazie jest nieco bardziej skomplikowane niż odwracanie kolejności poszczególnych znaków. To dlatego, że odwracanie znaków w ciągu jest implementowane w ramach implementacji klasy `StringBuffer`, ale klasa ta nijak nie obsługuje odwracania kolejności poszczególnych wyrazów. Musimy to zadanie oprogramować samodzielnie, wykorzystując do tego celu klasy `StringTokenizer` i `Stack`. `StringTokenizer` służy do wyluskiwania z ciągu kolejnych wyrazów rozdzielanych wskazanym separatorem; wyrazy te są odkładane na stos reprezentowany przez obiekt klasy `Stack`. Po przetworzeniu w ten sposób całego ciągu przeglądamy elementy stosu, zdejmując z niego kolejne słowa w kolejności odwrotnej do kolejności wstawiania na stos. Stos jest wcieleniem kolejki LIFO — *last in, first out*, czyli „ostatni na wejściu, pierwszy na wyjściu”. Wykorzystanie stosu znakomicie ułatwia operację odwracania.

Zamiana wszystkich liter w ciągu na wielkie albo na małe

Nieco więcej informacji o klasie `StringTokenizer` znajdziesz jeszcze w tym rozdziale, przy okazji omawiania przetwarzania ciągu wyrazów rozdzielanych przecinkami.

UWAGA

Jeśli korzystasz z JDK 1.5, powinieneś koniecznie zapoznać się z pewną nowinką w postaci klasy `Scanner`. Co prawda, nie omawiam jej tu, ale jest dość ciekawa, ponieważ implementuje prosty skaner tekstowy zdolny do analizowania i wyluskiwania z ciągów wartości typów prostych i podciągów dopasowywanych za pomocą wyrażeń regularnych.

Zamiana wszystkich liter w ciągu na wielkie albo na małe

```
String string = "Ciąg zawiera maŁE i WIEłkie litery";  
String string2 = string.toUpperCase();  
String string3 = string.toLowerCase();
```

Obie metody służą do zamiany wielkości liter w ciągu znaków — albo na same małe, albo na same wielkie litery. Obie metody zwracają przerobione kopie ciągu, ale nie modyfikują ciągu pierwotnego. Pierwotny ciąg zachowuje oryginalne wielkości znaków.

Metody te znajdują praktyczne zastosowania choćby w operacjach wymagających składowania danych w bazach danych. Niektóre pola w tabelach mogą być zaprojektowane tak, aby zapisywane w nich ciągi zawierały wyłącznie

Usuwanie zbędnych spacji z początku i końca ciągu

wielkie albo wyłącznie małe litery. Dzięki omawianym metodom zamiana wielkości liter nie stanowi żadnego problemu.

Zmiana wielkości liter przydaje się także przy przetwarzaniu identyfikatorów kont użytkowników. Zazwyczaj identyfikator użytkownika jest w bazie danych polem o wartościach z dowolnymi wielkościami znaków, w przeciwieństwie do hasła, w którym wielkość znaków ma kolosalne znaczenie. Przy porównywaniu podanego przez użytkownika identyfikatora z tym, który zapisany jest w bazie danych, najlepiej, aby oba porównywane ciągi zostały uprzednio skonwertowane na odpowiednią wielkość liter. Alternatywą byłoby zastosowanie metody `equalsIgnoreCase()` klasy `String`, która realizuje porównanie bez uwzględniania wielkości liter.

Usuwanie zbędnych spacji z początku i końca ciągu

```
String result = str.trim();
```

Metoda `trim()` usuwa z ciągu zarówno początkowe, jak i końcowe spacje oraz inne znaki odstępów (ang. *white-spaces*) i zwraca „obrany” ciąg. Pierwotny ciąg pozostaje oczywiście niezmieniony. Jeśli w ciągu nie ma żadnych początkowych ani końcowych znaków odstępów do usunięcia,

Przetwarzanie ciągu wyrazów oddzielanych przecinkami

metoda zwraca po prostu pierwotny ciąg. Do znaków odstępów zaliczane są między innymi znaki spacji i tabulacji¹.

Przydaje się to bardzo przy porównywaniu ciągów wprowadzanych przez użytkownika na wejście programu z ciągami zaszytymi w programie albo odczytywanymi ze znanych źródeł. Programista często całymi godzinami ślęczy nad nie działającym kodem tylko po to, by przekonać się, że to, co wprowadza, niedokładnie zgadza się z oczekiwaniami programu, a różnica polega np. na umieszczeniu na wejściu niewinnej, początkowej spacji. Obcięcie zbędnych znaków odstępów eliminuje takie problemy.

Przetwarzanie ciągu wyrazów oddzielanych przecinkami

```
String str = "timothy,kerry,timmy,camden";  
String[] results = str.split(",");
```

Metoda `split()` wywołana na rzecz obiektu klasy `String` przyjmuje w wywołaniu ciąg wyrażenia regularnego reprezentujący separator wyrazów ciągu i zwraca tablicę obiektów `String` wyluskanych z ciągu źródłowego na

¹ Ściśle mówiąc, do wycinanych znaków zaliczają się wszystkie znaki o kodach mniejszych od `\u0020`, który to kod reprezentuje właśnie spację. Znak tabulacji ma kod `\u0007`; znak nowego wiersza to `\u0010`; znak `\u0013` to znak powrotu karetki itd. — *przyt. tłum.*

podstawie wyrażenia regularnego separatora. Dzięki tej metodzie przetwarzanie ciągów oddzielanych przecinkami jest zupełnie proste. W tym przykładzie najwyczejniej przekazujemy do metody `split()` ciąg separatora, a w odpowiedzi otrzymujemy tablicę ciągów zawierających wyrazy rozpoznane w ciągu źródłowym (`str`) pomiędzy przecinkami. Tablica powinna składać się z następujących elementów:

```
results[0] = timothy
results[1] = kerry
results[2] = timmy
results[3] = camden
```

Inną klasą bardzo przydatną do wykonywania podziału ciągów jest klasa `StringTokenizer`. Wykorzystamy ją zamiast metody `split()` do powtórzenia ostatniego ćwiczenia:

```
String str = "timothy,kerry,timmy,camden";
StringTokenizer st = new StringTokenizer(str, ",");
while (st.hasMoreTokens()) {
    System.out.println(st.nextToken());
}
```

Ten fragment programu powinien spowodować wypisanie na wyjściu następujących podciągów (każdy w osobnym wierszu):

```
timothy
kerry
timmy
camden
```

Przetwarzanie ciągu wyrazów oddzielanych przecinkami

Zauważ, że przecinki oddzielające wyrazy zostały pominięte i nie widać ich na wyjściu.

Obiekt klasy `StringTokenizer` można konstruować z jednym, dwoma albo trzema argumentami. W wersji z jednym argumentem argument ten jest traktowany jako ciąg do podziału na wyrazy. Za separator służy w takim przypadku separator domyślny, czyli zestaw znaków oddzielających wyrazy w języku naturalnym: `" \\t\\n\\r\\f"`, a więc spacja, znak tabulacji, znak nowego wiersza, znak powrotu karetki i znak wysuwu strony.

Drugi sposób tworzenia obiektu klasy `StringTokenizer` polega na przekazaniu do konstruktora dwóch argumentów. Pierwszy to ciąg do podziału, a drugi to ciąg określający separator, wedle którego dokonany zostanie podział. Przekazanie własnego separatora unieważnia separator domyślny — podział odbywa się wyłącznie na podstawie separatora określonego w wywołaniu konstruktora.

Trzeci sposób konstrukcji obiektu `StringTokenizer` polega na przekazaniu trzech argumentów. Trzeci argument określa, czy do wyodrębnianych wyrazów należy zaliczać również same separatory, czy je pomijać. Argument ten jest wartością boole'owską; wartość `true` oznacza, że w tablicy wyodrębnionych ciągów pojawią się również rozdzielające je symbole podziału. Domyślna wartość to `false` — przy tej wartości separatory są pomijane.

W ramach lektury uzupełniającej koniecznie zajrzyj do rozdziału szóstego, gdzie omawiamy wyrażenia regularne. Pojawiły się one w Javie w wydaniu JDK 1.4 i można nimi zastąpić wiele przypadków użycia klasy `StringTokenizer`. Oficjalna dokumentacja Javy stwierdza, że klasa `StringTokenizer` jest włączana do implementacji Javy ze względu na zgodność wstecz, i zniechęca do jej stosowania w nowszych projektach. Tam, gdzie to możliwe, należy ją zastępować metodą `split()` klasy `String` albo stosować wyrażenia regularne.