



[Künstler Burgy Zapp](#)

In Teil 1 stellten die Autoren die verschiedenen Methoden des Umgangs mit Arrays in RPG und Java vergleichend gegenüber.

Strings in Java

Genau wie Arrays sind auch Strings Objekte. Wenn Sie mit Strings arbeiten, sind einige syntaktische Shortcuts ebenso verwendbar wie bei den Arrays, einschließlich einfache Initialisierung und die Benutzung des +Operators für Verkettung. Alternativ können Sie die Methode concat verwenden, um zwei Strings zu verketteten.

Sie können z.B. folgenden intuitiven Stil verwenden

- `String text1 = „George“;`
- `String text2 = „Phil“;`
- `String finalText = text1 + " and " + text2;`
- `System.out.println(finalText);`

oder den formalen Stil benutzen:

- `String text1 = new String („George“);`
- `String text2 = new String („Phil“);`
- `String finalText = new String(text1);`
- `finalText = finalText.concat ( " and ");`
- `finalText = finalText.concat (text2);`
- `System.out.println(finalText);`

Die Ausgabe dieser beiden Beispiele ist dieselbe, nämlich „George and Phil“. Diese Beispiele zeigen Ihnen zwei Wege auf, wie Strings initialisiert werden – entweder mit einfachen Anführungszeichen der String-Buchstaben oder mit Allokation einer Instanz einer String-Klasse unter Verwendung des Operators new. Wenn Sie einmal Ihre Strings erstellt haben, dann können Sie diese durch viele Methoden, die von den String-Klassen unterstützt werden, erweitern.

Zum Thema „Shortcuts“ möchten wir Sie auf folgendes hinweisen: Auf den ersten Blick sieht es zwar so aus, daß es funktioniert, aber nicht auf den zweiten. Sie können das Gleichheitszeichen verwenden, um die Inhalte von zwei String-Objekten miteinander zu vergleichen, z.B.:

```
if (text1 == text2)
```

Normalerweise überprüft dieses Statement, ob der Referenzwert (z.B. die Speicheradresse) in text1 dieselbe ist wie in text2 – also ob die beiden Variablen sich auf dasselbe String-Objekt beziehen. Um die Inhalte der beiden String-Objekte vergleichen zu können, müssen Sie die Methode Equals verwenden:

```
if (text1.equals(text2))
```

Diese Methode gibt Ihnen true zurück, wenn der text1 und der text2- String dieselben Werte haben. RPG hat keinen reinen String-Datentyp, der ähnlich zu den Java String-Klassen ist. In RPG können Sie ein Feld als fixed-length character definieren oder ein Array von fixed-length character Feldelementen bestimmen, wie z.B.:

```
Dmystring S 40A INZ('AnnaLisa') Dmystring2 S 10A INZ('20')
```

Der große Unterschied zu Java besteht in der Verwendung der unterstützten Methode der String-Klasse, mit der Sie String-Objekte behandeln können. In RPG benutzen Sie String Opcodes und Built-In Funktionen. Die Tabelle in Abbildung 5 listet mit den entsprechenden Java Methoden die RPG Opcodes' und Funktionen auf. Sollte keine korrespondierende Java-Methode aufgeführt sein, können Sie selbst eine Funktion schreiben, die diese Funktion simuliert. Lassen Sie uns einige dieser RPG und Java Operationen und Beispiele, die in der Tabelle aufgeführt sind, untersuchen. Sie werden sehen, daß Java viel mehr Methoden zur Verfügung stellt, um String-Behandlungen durchzuführen, als Ihnen die RPG Opcodes und Funktionen bieten können (Beachten Sie bitte auch Abbildung 11 für den remainder der Java String-Methoden).

Sie müssen sich als Abonnent anmelden um den hier fehlenden Teil des Inhalts zu sehen. Bitte [Login](#) für Zugriff.

Noch nicht Abonnent? [Sonderaktion nutzen](#).

- [7 Euro/Monat NEWSabo digital - sofort zugreifen & online bezahlen.](#)
- [13,5 Euro/Monat NEWSabo plus inkl. 5x Logins & Print-Ausgaben - sofort zugreifen & per Firmen-Rechnung bezahlen.](#)