



Übung - Modellierung & Programmierung II

Mathias Goldau, Stefan Koch, Wieland Reich, Dirk Zeckzer, Stefan Philips,
Sebastian Volke

math@informatik.uni-leipzig.de stefan.koch@informatik.uni-leipzig.de
reich@informatik.uni-leipzig.de zeckzer@informatik.uni-leipzig.de
philips@informatik.uni-leipzig.de volke@informatik.uni-leipzig.de



- Anmeldung vom 07.04.-27.04. in [Moodle](#)
- Einschreibeschlüssel: MuPZweiXX, $XX \in \{01, 02, \dots, 12\}$
- Aktuelles & Übungsserien auf unserer Lehrstuhlseite: [Lehre > MuP2](#)
- 5 Übungsserien je 4 Aufgaben + 1 Zusatzaufgabe:
 - Abgabe nach 14 Tagen, als Archiv, per Moodle: **Abgabebutton!**
 - Programme als Quelltext, theoretisches als PDF
 - Besprechung im Seminar
- Zulassungsvoraussetzung für Klausur: ≥ 30 Pkt. (60+15 insg.)
- Klausur: Mo., 28.07.14, 9:00 Uhr, Audimax
- Feiertagsregelung: Auf andere Gruppen aufteilen
- Termine mit < 5 Teilnehmern finden nicht statt
- u.U. werden zeitgleiche Veranstaltungen zusammengelegt



Programmiersprachen

- Dienen zur Kommunikation von Menschen mit einem Computer
- Synthetisch und exakt
- Es gibt mehr als 8500 Programmiersprachen. ¹
- Geschichte der Programmiersprachen:
 - http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_programming_languages
 - <http://www.levenez.com/lang/>
- Mächtigkeit einer Programmiersprache:
Eine Sprache ist Turing-Vollständig *gdw.* Sie alle Funktionen berechnen kann welche auch eine Turing-Maschine berechnen kann.
- Viele Programmiersprachen sind Turing-Vollständig.

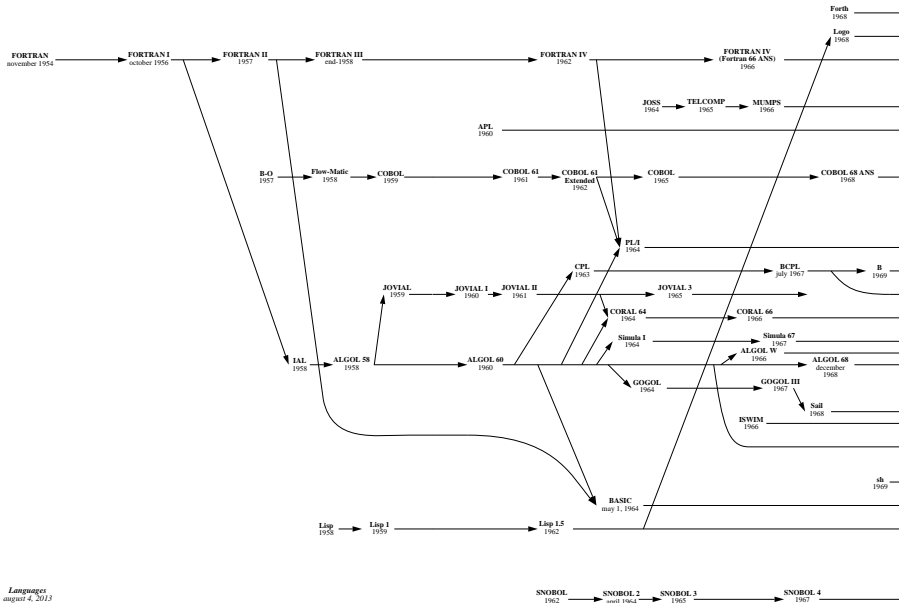
¹ Thomas J. (Tim) Bergin. "A history of the history of programming languages". In: *Com. ACM* 50.5 (2007), S. 69–74

1954

1957

1960

1965

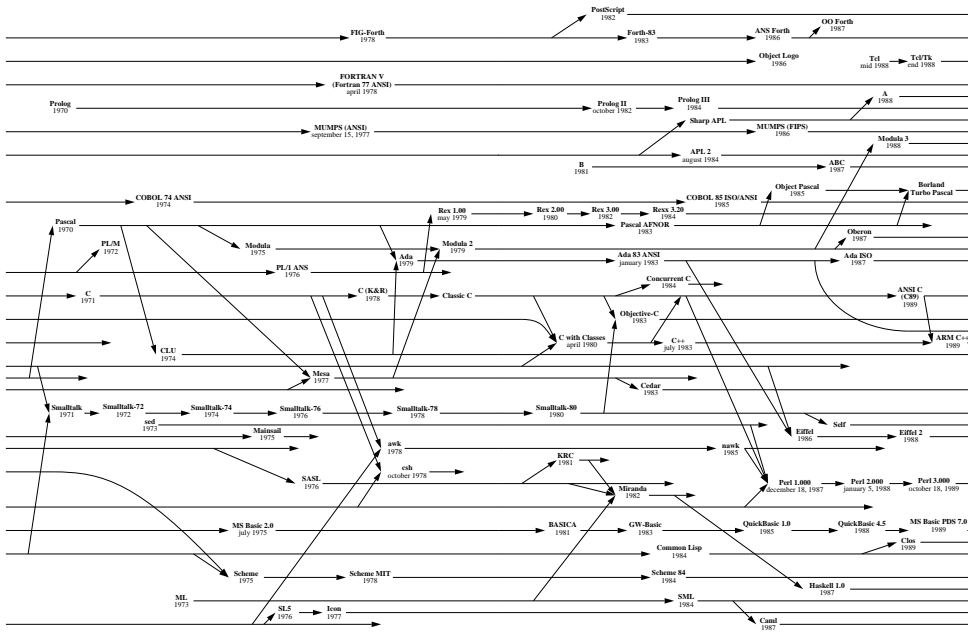


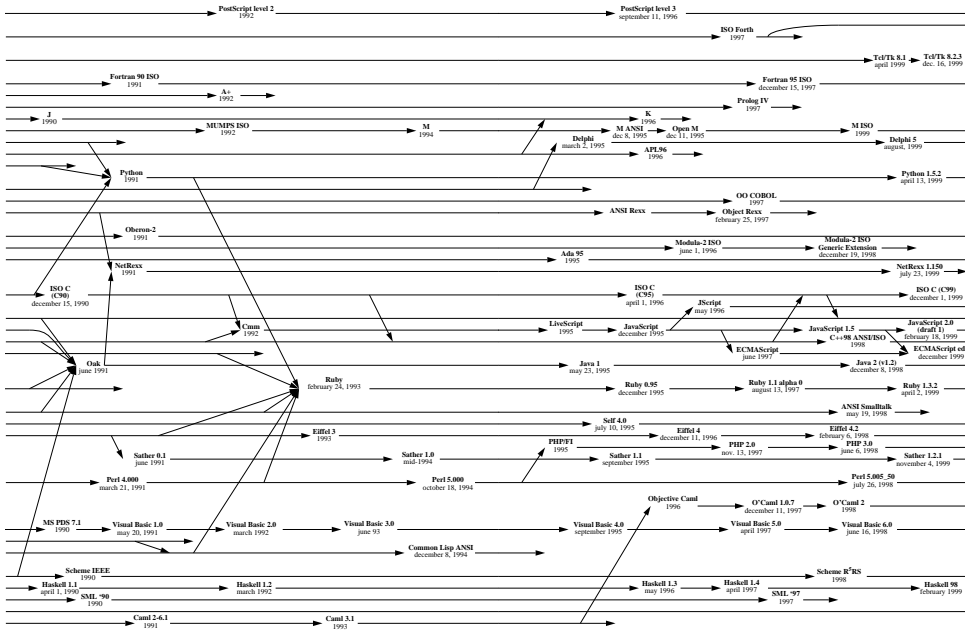
1970

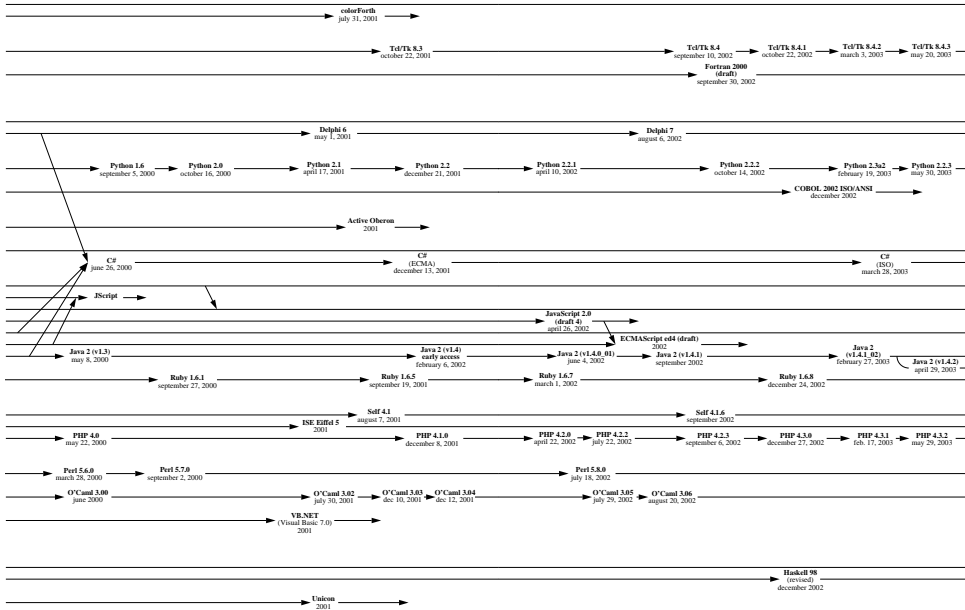
1975

1980

1985



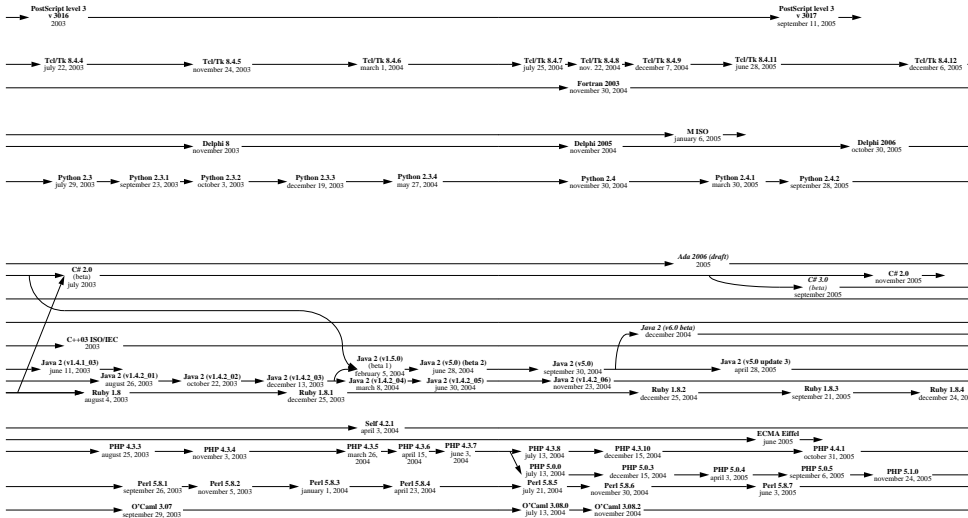




2003

2004

2005

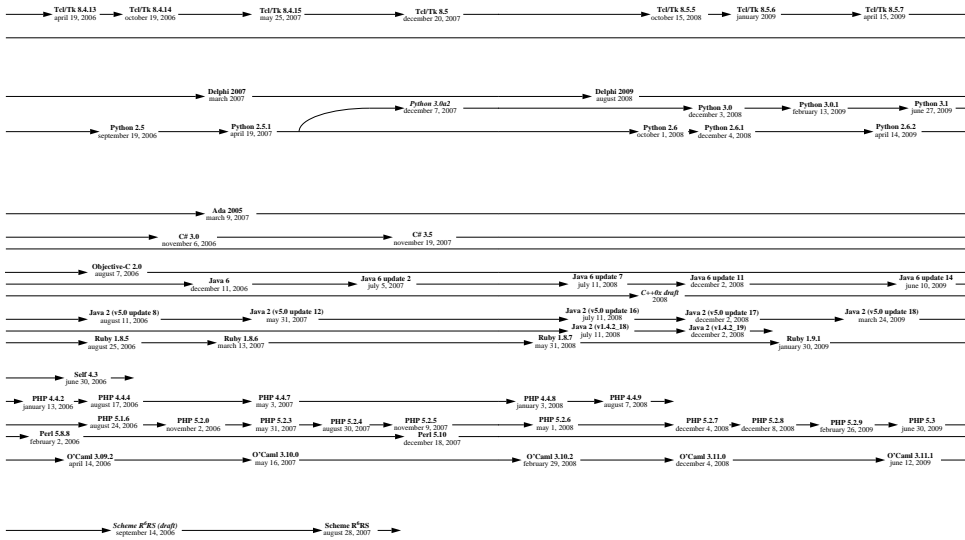


2006

2007

2008

2009

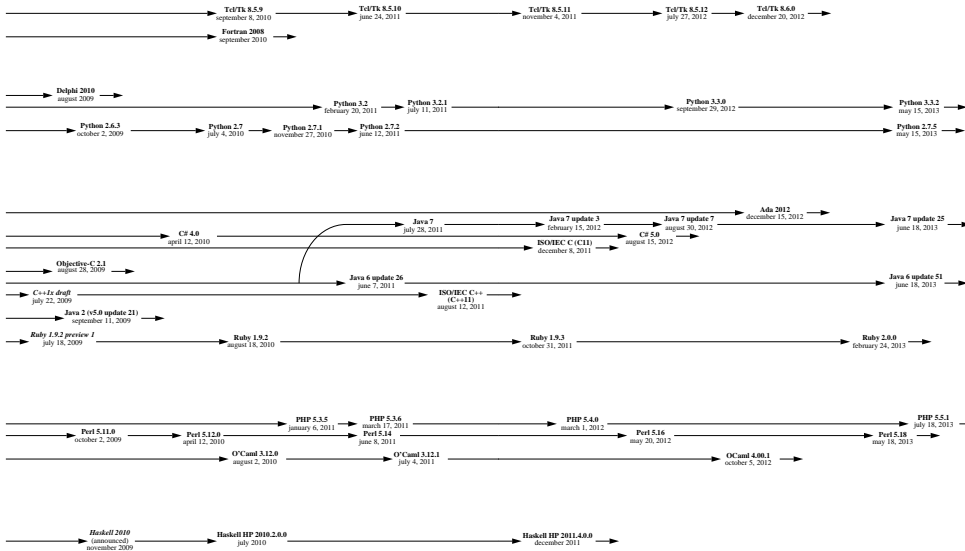


2010

2011

2012

2013





Beste Programmiersprache

- Es gibt keine *beste* Programmiersprache!
- Es gibt aber sehr wohl populäre:

Rank	Name	Share	Last month's share	Last year's share
1	C	17.668%	15.868%	16.825%
2	Java	14.720%	15.450%	20.381%
3	Objective-C	8.230%	8.516%	9.221%
4	C++	6.770%	7.544%	7.912%
5	Basic	5.457%	5.955%	7.592%
6	PHP	4.401%	4.144%	4.247%
7	Python	3.658%	3.363%	3.616%
8	C#	3.269%	3.444%	4.598%
9	Perl	2.566%	2.455%	2.459%
10	Ruby	1.918%	1.392%	1.576%

Position 2014	Position 2013	Delta in position	language	Share in Marc 2014	Twelve month trends
1	1		Java	26.9 %	-0.5 %
2	2		PHP	13.5 %	-3.5 %
3	4	↑	Python	10.6 %	+0.6 %
4	3	↓	C#	10.5 %	-0.1 %
5	5		C++	8.8 %	-0.5 %
6	6		C	8.1 %	+0.2 %
7	7		Javascript	8.0 %	+0 %
8	8		Objective-C	6.4 %	+3.6 %
9	9		Visual Basic	3.4 %	+0.3 %
10	10		Ruby	2.5 %	+0 %

Mar 2014	Mar 2013	Change	Programming Language	Ratings	Change
1	2	▲	C	17.535%	+0.39%
2	1	▼	Java	16.406%	-1.75%
3	3		Objective-C	12.143%	+1.81%
4	4		C++	6.313%	-2.80%
5	5		C#	5.572%	-1.02%
6	6		PHP	3.698%	-1.11%
7	7		(Visual) Basic	2.955%	-1.65%
8	8		Python	2.021%	-2.37%
9	11	▲	JavaScript	1.899%	+0.53%
10	16	▲	Visual Basic .NET	1.862%	+0.97%

LPI 2013

PYPL 2014

TIOBE 2014



Programmierparadigmen

- Programmierparadigma: Art, Stil oder System zu programmieren
- Unterscheidung in imperative und deklarative:
- Imperative (lat. *imperare*: anordnen, befehlen), beschreibt das *WIE*:
 - Strukturiert (if, else,...)
 - Prozedural (es gibt Prozeduren)
 - Modular (Prozeduren in Module zusammengefasst)
 - Abstrakte Datentypen (bspw. objektorientiert)
- Deklarative (lat. *declarare*: erklären, verkünden), beschreibt das *WAS*:
 - Funktional
 - Logikbasiert
 - Bedingungs basiert (Vor- und Nachbedingungen)



Ziel der Übung

- Ausgewählte Programmierparadigmen anhand von verschiedenen Sprachen kennenlernen: C, Lisp, Prolog, und Python
- Nicht: Jede vorgestellte Sprache *perfekt* beherrschen.
- Dennoch ist eine korrekte Syntax unentbehrlich.
- Einige Sprachen nutzen mehrere Programmierparadigmen.



Einstieg in eine (neue) Programmiersprache

- Oftmals mit einem Programm welches nur “Hello World!” ausgibt²
- Daher zum Einstieg am Besten *keine* Integrierte Entwicklungsumgebung (IDE), sondern einen Texteditor nutzen!
- **Welchen** Texteditor zum Programmieren?
 - Syntaxhervorhebung (Schlüsselwörter, Klammern, etc.)
 - Zeilennummerierung
 - ...
 - Einsteiger freundliche: Notepad++, Kate, Geany,..
- Unterschiede zwischen Sprachen: Syntax, Anweisungen, Variablen, Operatoren, Datentypen, Bibliotheken

²http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Hello_world_program_examples



Was ist ein Sprachstandard?

- Er definiert äußerst genau die Syntax und Semantik einer Sprache.
- Jede wichtige Sprache hat ein Dokument das sie definiert.
- Oft offiziell standardisiert bspw. durch ISO, ANSI
- Beispiel: ISO/IEC 9899 für die Programmiersprache C:
 - Standards: c89, c90,c99,c11
 - Dialekte: gnu89, gnu90, gnu11
 - Entürfe: c1x, gnu1x, ...
- Oft auch nur de-facto Standards: Python 2.7.2, Java SE 8
- Compiler und Interpreter sind Implementationen eines Standards oder Dialekts



Lesbarer Quelltext!

- Quelltext ist von Programmierern für Programmierer.
- Maschinen (Kompiler, Interpreter) ist Lesbarkeit egal.

```
1 #include <stdio.h>
2 main(){
3 printf("Hello World!");
4 return 0
5 ;}
```




Lesbarer Quelltext!

- Quelltext ist von Programmierern für Programmierer.
- Maschinen (Kompiler, Interpreter) ist Lesbarkeit egal.

```
1 #define q char
2 #define s q p[14]=y;
3 #define i main
4 #include "stdio.h"
5 #define y {72,101,108,108,111,32,87,111,114,108,100,33}
6 #define k int
7 #define e ex
8 #define t return
9 k i(k a,q**aa){s a=printf(p);if(a!=12){
10 t(p[11]-p[5]);}else{t(p[4]-p[7]);}}
```



Lesbarer Quelltext!

- Quelltext ist von Programmierern für Programmierer.
- Maschinen (Kompiler, Interpreter) ist Lesbarkeit egal.

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main( int argc, char **argv ) {
5     int err = 0;
6     err = printf("Hello World !");
7     if( err != 13 ) {
8         exit( EXIT_FAILURE ); // can't use printf
9     }
10    else {
11        exit( EXIT_SUCCESS ); // inform OS about success
12    }
13 }
```



Was macht Quelltext lesbar?

- Einheitlich schreiben
- Nicht zu viel in eine Zeile packen
- Oft Quelltext in Blöcken organisiert: einrücken und klammern!
- Nicht zu lange und nicht zu kurze, sondern treffende Bezeichner
- Prägnant Quelltext dokumentieren (WARUM, nicht WAS)
- Klammern immer gleich setzen
- Nicht alle Möglichkeiten einer Sprache ausnutzen: 4-Sterne Programmierer, 'if' mit nur einer Anweisung ungeklammert
- Binäre Operatoren mit Leerzeichen trennen, Unäre nicht
- Prägnant und unkompliziert (Codeduplikation vermeiden!)
- ...



Hilfe! Es geht net!

- Es gibt im wesentlichen folgende Fehler:
 - Fehler bei der Erzeugung des Programms
 - Syntaxfehler
 - Linkerfehler
 - Fehler zur Laufzeit des Programms
 - Semantische Fehler (Inhaltlich)
 - Laufzeitfehler (Division durch Null, out of memory, etc.)
- Warnungen des Compilers, Linkers oder Interpreters sind keine Fehler, sollten aber immer ernst genommen werden.



- Auch debuggen (entwanzen) genannt
- Zwischenergebnisse ausgeben: printf-debugging
- Zusicherungen (asserts)
- Const-Correctness
- Spezielle Programme: Debugger, Profiler, Versionskontrollsysteme
- Kleine Testprogramme schreiben (Unit Tests, Integration Tests, etc)
- ...
- Evtl. aber auch einfach nur die falsche Datei editiert? Nicht neu kompiliert?



Mehrsprachige Programme (polyglott)

```
1 /*The following is in C, Pascal, FORTRAN, and PHP.*/
2
3 const a = '\'; void b()/*'; var b:string;{
4 c */ { /*
5 c document.fgColor='#ffffff';
6 cos(1);print "Merry Christmas" ?>
7 17 format('Merry Christmas')
8 write(6, 15)
9 stop
10 end
11 c */
12 char *a = "}begin b\coloneqq'{"; } int main () { /*'; writeln{*/
13 char cbuf[64]; sprintf(cbuf, "{'Merry Christmas') end. {"");
14 cbuf[29] = '\0'; printf(cbuf+3); return 0; }
```

<http://www.gnu.org/fun/jokes/merry-xmas.html>



Mehrsprachige Programme (polyglott)

```
1 /*The following is in C, Pascal, FORTRAN, and PHP.*/
2
3 const a = '\'; void b()/*'; var b:string;{
4 c */ { /*
5 c document.fgColor='#ffffff';
6 cos(1);print "Merry Christmas" ?>
7 17 format('Merry Christmas')
8 write(6, 15)
9 stop
10 end
11 c */
12 char *a = "}begin b\coloneqq'{"; } int main () { /*'; writeln{*/
13 char cbuf[64]; sprintf(cbuf, "{'Merry Christmas') end. {"");
14 cbuf[29] = '\0'; printf(cbuf+3); return 0; }
```

<http://www.gnu.org/fun/jokes/merry-xmas.html>



Mehrsprachige Programme (polyglott)

```
1 /*The following is in C, Pascal, FORTRAN, and PHP.*/
2
3 const a = '\'; void b()/*'; var b:string;{
4 c */ { /*
5 c document.fgColor='#ffffff';
6 cos(1);print "Merry Christmas" ?>
7 17 format('Merry Christmas')
8 write(6, 15)
9 stop
10 end
11 c */
12 char *a = "}begin b\coloneqq'{"; } int main () { /*'; writeln{*/
13 char cbuf[64]; sprintf(cbuf, "}'Merry Christmas') end. {"");
14 cbuf[29] = '\0'; printf(cbuf+3); return 0; }
```

<http://www.gnu.org/fun/jokes/merry-xmas.html>



Mehrsprachige Programme (polyglott)

```
1 /*The following is in C, Pascal, FORTRAN, and PHP.*/
2
3 const a = '\'; void b()/*'; var b:string;{
4 c */ { /*
5 c document.fgColor='#ffffff';
6 cos(1);print "Merry Christmas" ?>
7 17 format('Merry Christmas')
8 write(6, 15)
9 stop
10 end
11 c */
12 char *a = "}begin b\coloneqq'{"; } int main () { /*'; writeln{*/
13 char cbuf[64]; sprintf(cbuf, "{'Merry Christmas') end. {"");
14 cbuf[29] = '\0'; printf(cbuf+3); return 0; }
```

<http://www.gnu.org/fun/jokes/merry-xmas.html>



Mehrsprachige Programme (polyglott)

```
1 /*The following is in C, Pascal, FORTRAN, and PHP.*/
2
3 const a = '\'; void b()/*'; var b:string;{
4 c */ { /*
5 c document.fgColor='#ffffff';
6 cos(1);print "Merry Christmas" ?>
7 17 format('Merry Christmas')
8 write(6, 15)
9 stop
10 end
11 c */
12 char *a = "}begin b\coloneqq'{"; } int main () { /*'; writeln{*/
13 char cbuf[64]; sprintf(cbuf, "}'Merry Christmas') end. {"");
14 cbuf[29] = '\0'; printf(cbuf+3); return 0; }
```

<http://www.gnu.org/fun/jokes/merry-xmas.html>