

Grundlagen der Programmierung (GdP)

Ralf Möller, FH-Wedel

■ Voraussetzungen:

- Mengenlehre, Relationen, Funktionen

■ Lernziele allgemein:

- Fundamente und Grundprinzipien der Programmierung
- Systematische Entwicklung von Programmen

■ Organisation:

- Vorlesung, Übungen, Tutorien

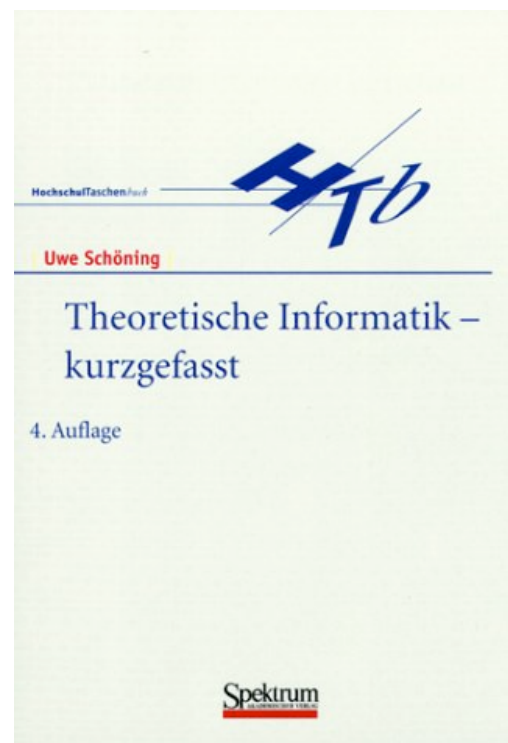
GdP: Das Konzept zur Lehre

- Vorlesung: Mi 9.30 Uhr, 11.00 Uhr, HS 4
 - Vermittlung stofflicher Inhalte
 - Austeilen von Aufgaben
- Übung: Alissa Kaplunova, Mo 14.00 Uhr, HS 4
 - Klären von Fragen, Wiederholung der Vorlesungsinhalte
 - Durchführung von Übungen in Kleingruppen
- Tutorium: Alissa Kaplunova, Mo 9.30 Uhr, SemR 1
 - Klären von Fragen

Literatur, Details und Zusatzinformationen

■ Infos: <http://www.fh-wedel.de/~mo/lectures/gdp-sose-03.html>

■ Literatur:



■ Weitere, ergänzende Literatur auf der obigen Webseite

Überblick über die Vorlesung

- Einführung: Algorithmen, Entwurf von Algorithmen
- Aussagenlogik, Prädikatenlogik, Spezifikation der Aufgabe von Algorithmen
- Zuweisungen, Kontrollstrukturen, Bedingungen und die systematische Entwicklung von Algorithmen
- Funktionen, Prozeduren, Rekursion
- Komplexität von Algorithmen
- Abstrakte Automaten und Formale Sprachen

Danksagungen

- Die Vorlesung baut auf der gleichnamigen Vorlesung von **Uwe Schmidt** aus früheren Semestern auf.
- Folien zu dem Buch "Logik für Informatiker" von Uwe Schöning wurden übernommen von **Javier Esparza**
<http://wwwbrauer.in.tum.de/lehre/logik/SS99/>
- Folien zu dem Buch "Theoretische Informatik kurz gefaßt" wurden übernommen von **Angelika Steger**
<http://www14.in.tum.de/lehre/2000SS/info4/>

1 Einleitung

1.1 Algorithmus

Computer führt Routineaufgaben aus

- einfache Operationen (Addition, Vergleich)
- hohe Geschwindigkeit

Fragen Welche Operationen?
Welche Reihenfolge der Operationen?

\hookrightarrow Beschreibung durch **Algorithmus**

Algorithmus (*erste Definition*)
beschreibt eine Methode zur Lösung einer Aufgabe,
besteht aus einer endlichen Folge von Schritten
(einfache Operationen)

Prozeß	Abarbeitung eines Algorithmus
Prozessor	Einheit die einen Prozeß ausführt
Algorithmus	in der Datenverarbeitung: Ein Algorithmus berechnet aus Eingabedaten Ausgabedaten (Resultate)
formal	Ein Algorithmus berechnet eine Funktion $f : E \longrightarrow A$. E ist der Wertebereich der Eingabedaten, A ist der Wertebereich der Ausgabedaten.
Daten	Werte aus bestimmten Wertebereichen

Computer	ein spezieller Prozessor
Komponenten	<ul style="list-style-type: none"> • Zentraleinheit Central Processing Unit, CPU, Ausführung der Basisoperationen • Speicher <ul style="list-style-type: none"> – Daten mit denen die Basisoperationen manipulieren – Operationen des Algorithmus das Programm • Ein- und Ausgabe-Geräte <i>I/O</i>
Geschwindigkeit	$10^6 - 10^9$ Operationen/Sekunde.

Zuverlässigkeit sehr hoch

Fehlerursache der Algorithmus

Prozeß berechnet eine Funktion für bestimmte
Eingabedaten

Speicher immer billiger \Rightarrow immer größer

1970 : 64 KByte

1980 : 640 KByte

1990 : 8 MByte

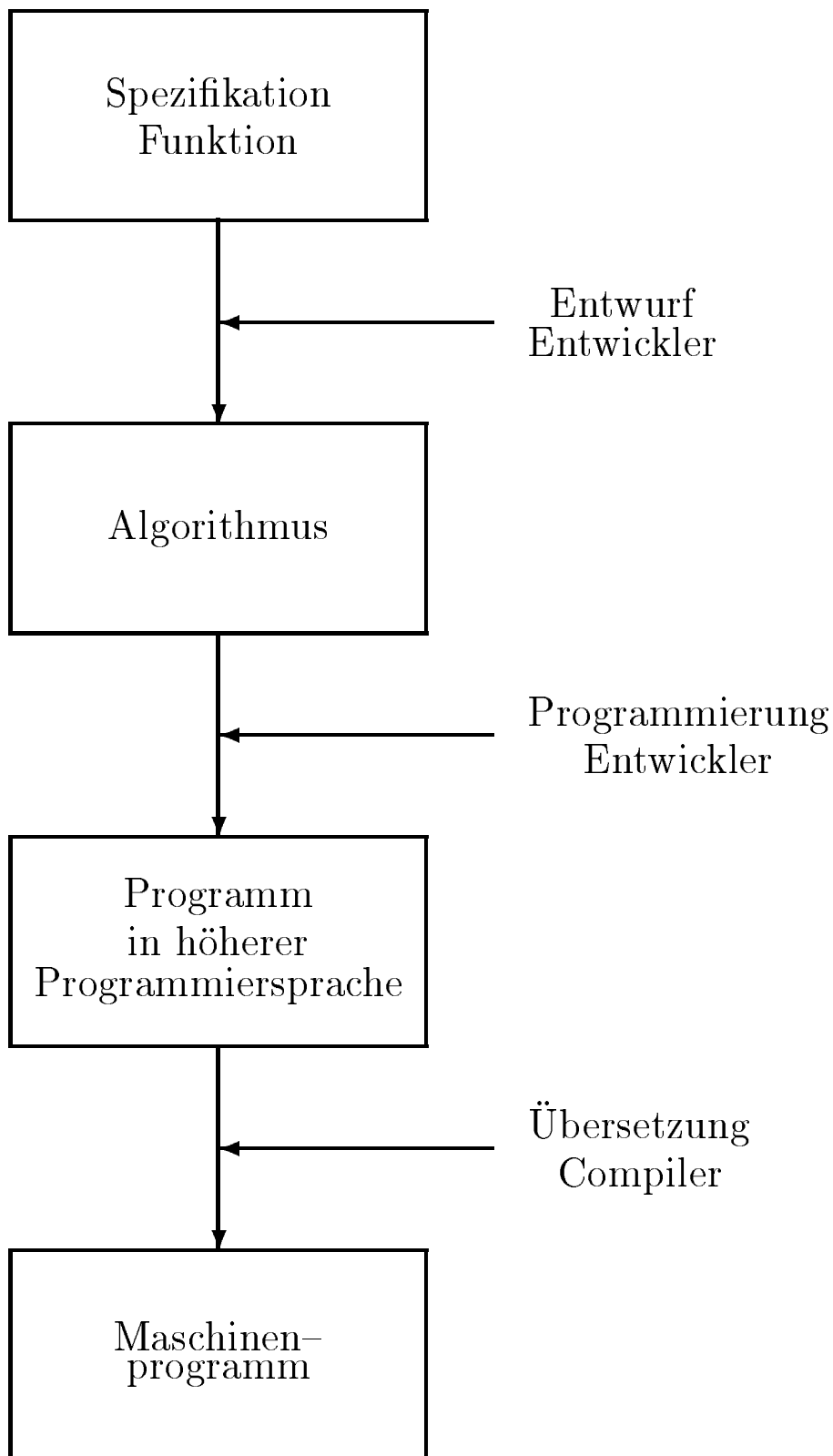
2000 : 256 MByte

Kosten pro Operation immer billiger

1.2 Programme und Programmiersprachen

Algorithmus	in einer Sprache formulieren, die der Prozessor versteht
Interpretation	<ul style="list-style-type: none">• verstehen, was jeder Schritt bedeutet• Operation ausführen
Programmier– sprache	Sprache, in der ein Algorithmus für einen Computer formuliert wird
Programm	ein in einer Programmiersprache formulierter Algorithmus
programmieren	Algorithmen in Programme umsetzen
Elementar– operationen	Operationen, die ein Prozessor ausführen kann

Sprachhierarchie	maschinennah \Rightarrow problemorientiert
Maschinensprache	Programmiersprache, die ein Computer direkt versteht (eine Folge von 0-en und 1-en)
Assemblersprache	Maschinensprache in einer für Menschen lesbaren (nicht unbedingt verständlichen) Form: Jede Instruktion erhält einen Namen
Assembler	Ein Programm zur Transformation einer Assemblersprache in die zugehörige Maschinensprache
höhere Programmiersprache	<p>Zur Vereinfachung der Programmierung Anpassung der Programmiersprache an problem- und aufgabenorientierte Notation</p> <ul style="list-style-type: none"> • komplexere Elementaroperationen • übersichtlichere Anordnung der Anweisungen
Compiler	ein Programm zur Transformation von Programmen einer höheren Programmiersprache in die Maschinen- oder Assemblersprache eines Computers



Abgrenzung	Hardware \Leftrightarrow Software: fließend
Hardware	implementiert eine Menge von Elementaroperationen
Betriebssystem	erweitert diese Menge um neue Elementaroperationen, die durch (kurze) Programme implementiert sind
Basis-Software	erweitert diese Menge nochmals, z.B. durch E/A-Operationen
\hookrightarrow	Für die Programmentwicklung ist es unwesentlich, wie die Elementaroperationen implementiert sind, entscheidend ist, welche Operationen verfügbar sind

Beispiele

Arithmetik

für reelle Zahlen
in Hardware (\Leftarrow Coprozessor)
in Software (\Leftarrow Emulation)

Multiplikation

als Instruktion
durch Zurückführen auf Addition

\hookrightarrow

Algorithmenentwicklung auch für die
Hardware-Entwicklung von Bedeutung

Operationen	im Rechner und Betriebssystem sind
Funktionen	<p>Eine Funktion ist eine eindeutige Zuordnung von Elementen einer Menge D zu den Elementen einer Menge R. Jedem Element aus D darf höchstens ein Element von R zugeordnet sein. Ist f eine solche Funktion, so schreibt man</p> $f : D \longrightarrow R$
Urbildbereich	D heißt Urbildbereich
Bildbereich	R heißt Bildbereich
Definitionsbereich	<p>Nicht jedem Element aus D muß ein Element aus R zugeordnet sein. Ist einem Element d kein Element aus R zugeordnet, so ist f für d nicht definiert. Die Menge der Elemente von D, für die f definiert ist, heißt Definitionsbereich und wird mit</p> $Def(f)$ <p>bezeichnet.</p>
Operationen	<p>auf den Wertebereichen sind Funktionen</p> <p>Alle Operatoren $(+, -, *, \text{div}, \text{mod}, \wedge, \vee, \dots)$ sind Namen für Funktionen</p>

totale Funktion f heißt totale Funktion, wenn
 $Def(f) = D$
ist.

partielle Funktion f heißt partielle Funktion, wenn
 $Def(f) \subset D$
ist.

Bild Ordnet die Funktion f dem Element $d \in D$ das Element $r \in R$ zu, so heißt r Bild von d unter f . Man schreibt
 $f : d \mapsto r$
oder
 $f(d) = r$

einstellig $f : D \longrightarrow R$

n -stellig $f : D_1 \times \dots \times D_n \longrightarrow R$

Funktion \Rightarrow Algorithmus \Rightarrow Programm \Rightarrow Ausführung

Funktion zu einer Funktion (Spezifikation) gibt es viele verschiedene Algorithmen

Algorithmus zu einem Algorithmus gibt es viele verschiedene Programme

Programm zu einem Programm gibt es viele verschiedene Prozessoren und Maschinenprogramme

zentral

Wie entwirft man Algorithmen ?



Viel schwieriger als die Programmierung
(Umsetzung: Algorithmus \Rightarrow Programm)



**Es gibt keinen Algorithmus zur
Entwicklung von Algorithmen !!!**

aber Prinzipien, Techniken, Richtlinien

Berechenbarkeit

Gibt es Funktionen (Prozesse) für die es keinen
Algorithmus gibt?



Wenn ja \Rightarrow nicht alles kann mit einem
Computer berechnet werden !!!



Kann man für eine Funktion (Prozeß)
entscheiden, ob es hierfür einen Algorithmus
gibt?

Komplexität

Fragen

Welche und wieviele Betriebsmittel braucht ein Prozeß zur Ausführung eines Algorithmus?

Betriebsmittel

- Zeit
- Speicher
- Prozessoren
- Geräte

Vergleich

Wann ist ein Algorithmus besser als ein anderer?

Komplexität

eines Algorithmus. Die Komplexität eines Algorithmus ist der Aufwand an Betriebsmitteln bei der Berechnung.

Maschinenmodell mit den elementaren Operationen und Ablaufsteuerungen bildet die Basis für die Komplexitätsabschätzungen und den Vergleich von Algorithmen

- Turing-Maschine
- Registermaschine
- Parallelrechner

Komplexität einer Funktion = Komplexität des bestmöglichen Algorithmus, der diese Funktion berechnet.

Korrektheit

Frage

Berechnet ein Algorithmus **immer** genau denselben Wert wie die zugehörige Funktion?

Antwort

ist schwierig.

Korrektheitsbeweise für Programme sind sehr umfangreich und schwierig.

Hier ist noch viel Forschung notwendig.



Korrektheitsbeweise und -argumentationen können immer nur relativ zu einer Spezifikation geführt werden !!!



Behauptung: „ *Dieses Programm ist richtig* “ setzt eine Spezifikation voraus.

2 Entwurf von Algorithmen

2.1 Algorithmen, Programme, Programmiersprachen

Algorithmus ist eine Verarbeitungsvorschrift, die aus genau bestimmten Elementaroperationen aufgebaut ist, und bei deren Interpretation die Reihenfolge der Ausführung der Elementaroperationen genau festgelegt ist.

**in Daten–
verarbeitung** Die Elementaroperationen berechnen aus Eingabedaten (Parametern) neue Ausgabedaten (Resultate)

Daten

Werte aus Wertebereichen (Typen)

- Wahrheitswerte (wahr, falsch)
- ganze Zahlen
- reelle Zahlen
- Namen
- Texte
- Tabellen
- ...

Folgerung

Ein Algorithmus beschreibt eine Funktion

$$f : E \longrightarrow A$$

wobei E der Wertebereich der Eingabedaten ist, A der Wertebereich der Ausgabedaten.

Terminierung Ein Algorithmus terminiert, wenn seine Interpretation nach endlich vielen Schritten ein Ergebnis liefert

Beispiel

nicht terminierend: Sisyphe: mußte einen Felsen auf einen Berg wälzen, von dem er immer wieder herabrollte.

Problem Ist sichergestellt, daß ein Algorithmus für alle möglichen Eingaben terminiert.

\hookrightarrow

Korrektheit

- (1) ein Algorithmus berechnet immer denselben Wert wie die zugehörige Funktion (*partielle* Korrektheit)
- (2) der Algorithmus terminiert immer

Sprachen	zur Formulierung von Algorithmen
Umgangssprache	<p>großes Vokabular, komplizierte Grammatik, mehrdeutig</p> <p>↪ für Computer unverständlich</p> <p>↪ für Menschen verständlich</p>
Mathematische Formelsprache	<p>großes Vokabular, exakt, eindeutig, ausdruckskräftig, komplexe Operationen</p> <p>↪ für Computer schon besser geeignet,</p> <p>↪ durch die hohe Ausdruckskraft nicht immer automatisch in eine für Computer verständliche Sprache umsetzbar</p> <p>↪ für Menschen nur mit math. Vorbildung verständlich</p>

höhere Programmier– sprache

exakt, eindeutig, einfache
Elementaroperationen

- ↪ automatisch umsetzbar (compilierbar)
- ↪ länglicher als Formelsprache
- ↪ noch gut lesbar

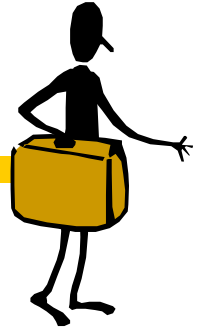
Maschinensprache kleines Vokabular, schlecht lesbar, einfache
Elementaroperationen

- ↪ gut auf einem Computer auszuführen
- ↪ schlecht zum Entwickeln und
Programmieren

2.2 Syntax und Semantik

Syntax	eines Satzes (einer Sprache): grammatikalische Aufbau des Satzes
Semantik	eines Satzes (einer Sprache): Interpretation des Satzes, Zuordnung einer Bedeutung zu dem Satz
\hookrightarrow	nur sehr wenigen syntaktisch richtigen Sätzen kann eine Bedeutung zugeordnet werden, kann sinnvoll interpretiert werden.

Zusammenfassung, Kernpunkte



- Algorithmusbegriff
- Sprachen zur Formulierung von Algorithmen
 - Begriffe: Syntax, Semantik
- Ausführung von Algorithmen
 - Begriffe: Prozessor, Betriebsmittel, ...

Was kommt beim nächsten Mal?



- Grundlagen zur Formulierung von Algorithmen insbesondere für Bedingungen
- Aussagenlogik