

Fundamentele programării

Conf. Dr. CZIBULA Istvan
Asist. Dr. GACEANU Radu
Dr. MARIAN Zsuzsanna
Drd. IONESCU Vlad
Drd. MIRCEA Ioan Gabriel

Orar

Curs: 2 ore/sapt

Seminar: 2 ore/sapt

Laborator: 2 ore/sapt

Pagina WEB

<http://cs.ubbcluj.ro/~istvanc/fp>

Email: istvanc@cs.ubbcluj.ro

Trimiteți emailuri doar de la adrese ubbcluj.ro.

Objective

- Cunoașterea conceptelor fundamentale programării
- Introducere concepte de bază legate de ingineria software (design, arhitectură, implementare și întreținere)
- Înțelegerea instrumentelor software folosite în dezvoltarea de aplicații
- Învățarea limbajului Python și utilizarea lui pentru implementarea, testarea, rularea, depanarea de programe.
- Însușirea/Înbunătățirea stilului de programare.

Conținut

1. Introducere în procesul de dezvoltare software
2. Programare procedurală
3. Programare modulară
4. Tipuri definite de utilizator - Object based programming
5. Principii de dezvoltare – Arhitectură stratificată
6. Principii de dezvoltare – Șabloane GRASP, diagrame UML
7. Testarea și inspectarea programelor
8. Recursivitate
9. Complexitatea algoritmilor
10. Algoritmi de căutare
11. Algoritmi de sortare
12. Backtracking
13. Greedy, Programare dinamica
14. Recapitulare

Evaluare

Lab (30%) - o notă pe activitatea de laborator din timpul semestrului.

T (30%) - examen practic (în sesiune)

E (40%) - examen scris (în sesiune)

S 0 - 0.5p - bonus pe activitatea la seminar

Pentru promovare trebuie să aveți cel puțin nota 5 la toate (Lab,T,E \geq 5)

Toate activitățile sunt obligatorii

Dacă nu obțineți nota 5 la laborator nu puteți intra în examen în sesiunea normală.

Restanțe

În sesiunea de restanțe puteți preda laboratoare dar nota maximă este 5.

Se poate re-susține examenul practic

Se poate re-susține examenul scris

Curs 1. Procesul de dezvoltare software

- Ce este programarea
- Elemente de bază al limbajului Python
- Proces de dezvoltare bazat pe funcționalități

Ce este programarea

Hardware / software

Hardware - *computere*(desktop,laptop, etc) și alte dispozitive (mobile, atm, etc)

Software - *programe sau sisteme* ce rulează pe hardware

Limbaaj de programare – Notății și reguli pentru scrierea de programe (sintaxă și semantică)

Python: Limbaaj de programare de nivel înalt (high level programming language).

Interpretor Python: un program care permite rularea/interpretarea programelor scrise in limbajul Python.

Biblioteci Python: Funcții, module, tipuri de date disponibile în Python, scrise de alți programatori

| |
|----------------------------------|
| Program 1 - Hello world |
| <pre>print ('Hello world')</pre> |

Ce fac computerele

- Stochează date
 - Memoria internă
 - Memoria externă (hard, stick, CD, etc)
- Operează
 - procesor
- Comunică
 - Prin tastatură, mouse, ecran
 - Conexiuni de tip rețea

Informații și date

Date - o colecție de simboluri stocate într-un computer (Ex. 123 decimal sau șirul de caractere 'abc') sunt stocate folosind reprezentarea binară

Informații - interpretarea unor date (Ex. 123, 'abc')

Procesarea datelor și informațiilor

- Dispozitivele de intrare transformă informațiile în date (ex. 123 citit de la tastatură)
- Datele sunt stocate în memorie (ex. 1111011 pentru numărul 123)
- Dispozitivele de ieșire produc informații din date

Operații de bază ale procesoarelor

- În reprezentare binară
- Operații (and, or, not; add, etc)

Elemente de bază ale unui program Python

Program 2 - Adding two integers

```
# Reads two integers and prints the sum of them
a = input("Enter the first number: ")
b = input("Enter the second number: ")
c = int(a) + int(b)
print("The sum of ", a, " + ", b, " is ", c)
```

Elemente lexicale

Un program Python este alcătuit din mai multe linii de cod

Comentarii

- încep cu # și țin până la sfârșitul liniei
- încep cu ''' și țin mai multe rânduri, până la un nou '''

Identificatori: secvențe de caractere (litere, cifre, _) care încep cu o literă sau cu _

Literali: notații pentru valorile constante sau pentru tipuri definite de utilizator

Modelul de date

Toate datele într-un program Python – **obiecte**

Un obiect are :

- **o identitate** – adresa lui în memorie
- **un tip** – care determină operațiile posibile precum și valorile pe care le poate lua obiectul
- **o valoare**.

Odată creat, identitatea și tipul obiectului nu mai pot fi modificate.

Valoarea unor obiecte se poate modifica

- Obiecte **mutable** - se poate modifica
- Obiecte **ne-mutable** – nu se poate modifica

Tipuri de date standard

Tipul de date definește **domeniul** de valori posibile și **operațiile** permise asupra valorilor din domeniu.

Numerice – Numerele sunt imutabile – odată create valoare nu se mai poate schimba (operațiile crează noi obiecte).

int (numere întregi):

- numerele întregi (pozitive și negative), dimensiune limitat doar de memoria disponibilă
- Operații: +, -, *, /, //, **, % comparare:==,!=,<, > operații pe biți: |, ^, &, <<, >>, ~
- Literal: 1, -3

bool (boolean):

- Valorile True și False.
- Operații: and, or, not
- Literal: False, True; 0, 1

float (numere reale):

- numerele reale (dublă precizie)
- Operations: +, -, *, / comparare:==,!=,<, >
- Literals: 3.14

Tipuri de date standard

Secvențe:

- Mulțimi finite și ordonate, indexate prin numere ne-negative.
- Dacă `a` este o secvență atunci:
 - `len(a)` returnează numărul de elemente;
 - `a[0]`, `a[1]`, ..., `a[len(a)-1]` elementele lui `a`.
- Examples: `[1, 'a']`

Stringuri:

- este o secvență imutabilă;
- caractere Unicode .
- Literali: `'abc'`, `"abc"`

Liste

- secvență mutabilă
- ex: `[]` sau `[1, 'a', [1, 3]]`

Liste

operații:

- creare [7, 9]
- accesare valori, lungime (**index**, **len**), modificare valori (**listele sunt mutabile**), verificare dacă un element este în lista (2 in [1, 2, 'a'])
- ștergere inserare valori (**append, insert, pop**) del a[3]
- slicing, liste eterogene
- listele se pot folosi în for
- lista ca stivă (append, pop)
- folosiți instrucțiunea help(list) pentru mai multe detalii despre operații posibile

| | |
|--|--|
| <pre># create a = [1, 2, 'a'] print (a) x, y, z = a print(x, y, z) # indices: 0, 1, ..., len(a) - 1 print a[0] print ('last element = ', a[len(a)-1]) # lists are mutable a[1] = 3 print a</pre> | <pre># slicing print a[:2] b = a[:] print (b) b[1] = 5 print (b) a[3:] = [7, 9] print(a) a[:0] = [-1] print(a) a[0:2] = [-10, 10] print(a)</pre> |
| <pre># lists as stacks stack = [1, 2, 3] stack.append(4) print stack print stack.pop() print stack</pre> | <pre># nesting c = [1, b, 9] print (c)</pre> |
| <pre>#generate lists using range l1 = range(10) print l1 l2 = range(0,10) print l2 l3 = range(0,10,2) print l3 l4 = range(9,0,-1) print l4</pre> | <pre>#list in a for loop l = range(0,10) for i in l: print i</pre> |

Tuple

Sunt secvențe imutabile. Conține elemente, indexat de la 0

Operations:

- Crearea - packing (23, 32, 3)
- eterogen
- poate fi folosit in for
- unpacking

| | |
|--|--|
| <pre># Tuples are immutable sequences # A tuple consists of a number of values separated by commas # tuple packing t = 12, 21, 'ab' print(t[0]) # empty tuple (0 items) empty = ()</pre> | <pre># tuple with one item singleton = (12,) print(singleton) print(len(singleton)) #tuple in a for t = 1,2,3 for el in t: print el</pre> |
| <pre># sequence unpacking x, y, z = t print(x, y, z)</pre> | <pre># Tuples may be nested u = t, (23, 32) print(u)</pre> |

Dicționar

Un dicționar este o multime de perechi (cheie, valoare).

Cheile trebuie să fie imutabile.

Operations:

- creare {} sau {'num': 1, 'denom': 2}
- accesare valoare pe baza unei chei
- adaugare/modificare pereche (cheie, valoare)
- ștergere pereche (cheie, valoare)
- verificare dacă cheia există

| | |
|---|---|
| <pre>#create a dictionary a = {'num': 1, 'denom': 2} print(a) #get a value for a key print(a['num'])</pre> | <pre>#set a value for a key a['num'] = 3 print(a) print(a['num'])</pre> |
| <pre>#delete a key value pair del a['num'] print(a)</pre> | <pre>#check for a key if 'denom' in a: print('denom = ', a['denom']) if 'num' in a: print('num = ', a['num'])</pre> |

Variables

| | |
|---|--|
| Variabilă: <ul style="list-style-type: none">• nume• valoare• tip<ul style="list-style-type: none">◦ domeniu◦ operații• locație de memorie | Variabilă in Python: <ul style="list-style-type: none">• nume• valoare<ul style="list-style-type: none">◦ tip<ul style="list-style-type: none">◦ domeniu◦ operații◦ locație de memorie |
|---|--|

Introducerea unei variabile într-un program – asignare

Expressi

O combinație de valori, constante, variabile, operatori și funcții care sunt interpretate conform regulilor de precedență, calculate și care produc o altă valoare

Exemple:

- numeric : $1 + 2$
- boolean: $1 < 2$
- string : `'1' + '2'`

Funcții utile:

`help(instructiune)` - ajutor

`id(x)` – identitatea obiectului

`dir()`

`locals()` / `globals()` - nume definite (variabile, funcții, module, etc)

Instrucțiuni

Operațiile de bază ale unui program. Un program este o secvență de instrucțiuni

- **Atribuire/Legare**

- Instrucțiunea =.
- Atribuirea este folosit pentru a lega un nume de o variabilă
- Poate fi folosit și pentru a modifica un element dintr-o secvență mutabilă.
- Legare de nume:
 - `x = 1` #x is a variable (of type int)
- Re-legare name:
 - `x = x + 2` #a new value is assigned to x
- Modificare secvență:
 - `y = [1, 2]` #mutable sequence
 - `y[0] = -1` #the first item is bound to -1

- **Blocuri**

- Parte a unui program care este executată ca o unitate
- Secvență de instrucțiuni
- Se realizează prin indentarea liniilor (toate instrucțiunile identate la același nivel aparțin aceluiași bloc)

Instrucțiuni - If, While

```
def gcd(a, b):  
    """  
    Return the greatest common divisor of two positive integers.  
    """  
    if a == 0:  
        return b  
    if b == 0:  
        return a  
  
    while a != b:  
        if a > b:  
            a = a - b  
        else:  
            b = b - a  
    return a  
  
print gcd(7, 15)
```

Instrucțiuni – For

```
#use a list literal
for i in [2,-6,"a",5]:
    print (i)

#using a variable
x = [1,2,4,5]
for i in x:
    print (i)

#using range
for i in range(10):
    print (i)

for i in range(2,100,7):
    print (i)

#using a string
s = "abcde"
for c in s:
    print (c)
```

Cum se scriu programe

Roluri în ingineria software

Programator/Dezvoltator

- Folosește calculatorul pentru a scrie/dezvolta aplicații

Client (stakeholders):

- Cel interesat/afectat de rezultatele unui proiect.

Utilizatori

- *Folosesc/rulează* programul.

Un proces de dezvoltare software este o abordare sistematică pentru construirea, instalarea, întreținerea produselor software. Indică:

- Pașii care trebuie efectuați.
- Ordinea lor

Folosim la fundamentele programării: un proces de dezvoltare incrementală bazată pe funcționalități (simple feature-driven development process)

Enunț (problem statement)

Enunțul este o descriere scurtă a problemei de rezolvat.

| Calculator - Problem statement |
|---|
| <i>Profesorul</i> (client) are nevoie de un program care ajută <i>elevii</i> (users) sa invețe despre numere raționale. Programul ar trebui sa permita elevilor să efectueze operații aritmetice cu numere raționale |

Cerințe (requirements)

Cerințele definesc în detaliu de ce este nevoie în program din perspectiva clientului. Definește:

- Ce dorește clientul
- Ce trebuie inclus în sistemul informatic pentru a satisface nevoile clientului.

Reguli de elaborare a cerințelor:

- **Cerințele exprimate corect asigură dezvoltarea sistemului conform așteptărilor clienților. (Nu se rezolvă probleme ce nu s-au cerut)**
- Descriu **lista de funcționalități** care trebuie oferite de sistem.
- Funcționalitățile trebuie să clarifice orice ambiguități din enunț.

Funcționalitate

- O funcție a sistemului dorit de client
- descrie datele rezultatele și partea sistemul care este afectat
- este de dimensiuni mici, poate fi implementat într-un timp relativ scurt
- se poate estima
- exprimată în forma acțiune rezultat obiect
 - Acțiunea – o funcție pe care aplicația trebuie să o furnizeze
 - Rezultatul – este obținut în urma execuției funcției
 - Obiect – o entitate în care aplicația implementează funcția

| Calculator – Listă de Funcționalități |
|--|
| F1. Adună un <i>număr rațional</i> în calculator. |
| F2. Sterge calculator. |
| F3. Undo – reface ultima operație (utilizatorul poate repeta această operație). |

Proces de dezvoltare incrementală bazată pe funcționalități

- Se crează lista de funcționalități pe baza enunțului
- Se planifică iterațiile (o interație conține una/mai multe funcționalități)
- Pentru fiecare funcționalitate din iterație
 - Se face modelare – scenarii de rulare
 - Se crează o lista de tascuri (activități)
 - Se implementează și testează fiecare activitate

Iterație: O perioadă de timp în cadrul căreia se realizează o versiune stabilă și executabilă a unui produs, împreună cu documentația suport

La terminarea iterației avem un program funcțional care face ceva util clientului

Exemplu: plan de iterații

| Iteratio n | Planned features |
|---------------|--|
| I1 | F1. Adună un <i>număr rațional</i> în calculator. |
| I2 | F2. Sterge calculator. |
| I3 | F3. Undo – reface ultima operație (utilizatorul poate repeta această operație). |

Modelare - Iteration modeling

La fiecare început de iterație trebuie analizat funcționalitatea care urmează a fi implementată.

Acest proces trebuie să asigure înțelegerea funcționalității și să rezulte un set de pași mai mici (work item/task), activități care conduc la realizarea funcționalității

Fiecare activitate se poate implementa/testa independent

Iterația 1 - Adună un *număr rațional* în calculator.

Pentru programe mai simple putem folosi **scenarii de rulare** (tabelară) pentru a înțelege problema și modul în care funcționalitatea se manifestă în program. Un scenariu descrie interacțiunea între utilizator și aplicație.

Scenariu pentru funcționalitatea de adaugare numar rațional

| | Utilizator | Program | Descriere |
|---|------------|---------|--------------------------|
| a | | 0 | Tipărește totalul curent |
| b | 1/2 | | Adună un număr rațional |
| c | | 1/2 | Tipărește totalul curent |
| d | 2/3 | | Adună un număr rațional |
| e | | 5/6 | Tipărește totalul curent |
| f | 1/6 | | Adună un număr rațional |
| g | | 1 | Tipărește totalul curent |
| h | -6/6 | | Adună un număr rațional |
| i | | 0 | Tipărește totalul curent |

Listă de activități

Recomandări:

- Definiți o activitate pentru fiecare operație care nu este implementată deja (de aplicație sau de limbajul Python), ex. T1, T2.
- Definiți o activitate pentru implementarea interacțiunii program-utilizator (User Interface), ex. T4.
- Definiți o activitate pentru a implementa operațiile necesare pentru interacțiune utilizator cu UI, ex. T3.
- Determinați dependențele între activități (ex. T4 --> T3 --> T2 --> T1, unde --> semnifică faptul că o activitate depinde de o altă activitate).
- Faceți un mic plan de lucru (T1, T2, T3, T4)

| | |
|----|---|
| T1 | Determinare cel mai mare divizor comun (punctele g, l din scenariu) |
| T2 | Sumă două numere raționale (c, e, g, i) |
| T3 | Implementare calculator: init, add, and total |
| T4 | Implementare interfață utilizator |

Activitate 1. Determinare cel mai mare divizor comun

Cazuri de testare

Un **test case** conține un set de intrări și rezultatele așteptate pentru fiecare intrare.

| Date: a, b | Rezultate: gcd (a, b): c, unde c este cel mai mare divizor comun |
|------------|--|
| 2 3 | 1 |
| 2 4 | 2 |
| 6 4 | 2 |
| 0 2 | 2 |
| 2 0 | 2 |
| 24 9 | 3 |
| -2 0 | ValueError |
| 0 -2 | ValueError |

Curs 1. Procesul de dezvoltare software

- Ce este programarea
- Elemente de bază al limbajului Python
- Proces de dezvoltare bazat pe funcționalități

Curs 2. Programare procedurală

- Funcții în Python
- Cum se scriu funcții
- Dezvoltare dirijată de teste (Test Driven Development)

Referințe

1. The Python language reference. <http://docs.python.org/py3k/reference/index.html>
2. The Python standard library. <http://docs.python.org/py3k/library/index.html>
3. The Python tutorial. <http://docs.python.org/tutorial/index.html>