

Algorithmen und Programme

Protokolliert von Rouven Czerwinski

Version vom 8. November 2011

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
1.1	Algorithmusbegriff	3
2	Algorithmische Grundkonzepte	5
2.1	Eigenschaften von Algorithmen	5
2.2	Daten, Operanden und Operationen	5
2.3	Standard-Datentypen	6
2.3.1	Integer:	6
2.3.2	Real:	7
2.3.3	Character:	7
2.3.4	String:	7
2.3.5	Boolean:	7
3	Imperative Algorithmen	10
3.1	Ein- und Ausgabe	10
3.2	Verzweigungen (bedingte Anweisung)	10
3.3	Schleifen (Wiederholungen)	11
3.4	Prozeduren/Funktionen (Unterprogramme)	12
3.5	Strukturierung von Algorithmen/Programmen	13
3.6	Beispiel: Euklidischer Algorithmus zur Berechnung des ggT	13

Tabellenverzeichnis

1	And Tabelle	8
2	Or Tabelle	8
3	Negation Tabelle	8
4	ModuloTabelle	11
5	ggT Beispiel	14

1 Einführung

- Kleinstcomputer (eingebettete Systeme) mit Alg. in allen Bereichen des täglichen Lebens: Taschenrechner, Handy, DvD-Player, MP3-Player, Waschmaschine, TV, Autos, Funkuhren...
- Programmierkenntnisse werden erwartet:
 - Programmierung und Steuerung komplexer Geräte und Maschinen
 - Erstellung interaktiver Medien (Internet, Videospiele, DVD, BluRay, E-Books...)
 - Verwaltung und Auswertung von Datenbanken

1.1 Algorithmusbegriff

Intuitiv: Alg. = Verarbeitungsvorschrift

Im Alltag z.B. Kochrezept, Spielregeln, Noten, Waschmaschinenprogramme, ...

Man spricht von einem Alg., wenn die Vorschrift präzise, eindeutig, vollständig und ausführbar ist.

Definition:

Ein Alg. ist eine präzise formulierte Verarbeitungsvorschrift, die unter Verwendung elementarer Operationen einen Eingangszustand bzw. Einganswerte in einen Ausgangszustand bzw. Ausgangswerte überführt

Formal: Abbildung f : Eingabe \rightarrow Ausgabe

Beispiele:

- Mathematische Formeln: $f : \mathbb{R} \times \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$ z.B. Addition zweier Zahlen
 $f(q, p) = q + p$
- Primzahlentest: $f : \mathbb{N} \rightarrow \{ja, nein\}$

$$f(n) = \begin{cases} \text{ja, falls } n \text{ Primzahl} \\ \text{nein, sonst} \end{cases}$$

- Euklidischer Alg. ggT(x,y)

Alg. dienen zur Lösung von Problemen, sie werden als Programme so abgefasst, dass sie von einem Rechner ausgeführt werden können:

Problem \rightarrow Algorithmus \rightarrow Programme \rightarrow Maschine

Gegenstand der Vorlesung

2 Algorithmische Grundkonzepte

2.1 Eigenschaften von Algorithmen

- Terminiertheit
Ein Alg. terminiert, wenn er für jede Wahl von gültigen Eingabewerten nach endlich vielen Schritten anhält
- Determiniertheit
Ein Alg. ist determiniert, wenn er bei gleicher Eingabe stets auf das gleiche Ergebnis führt.
- Determinismus
Ein Alg. ist deterministisch wenn er bei gleicher Eingabe stets über die gleichen Zwischenergebnisse zum gleichen Ergebnis führt.
- Beispiel: Berechnung eines Terms
 - hält immer an \Rightarrow terminiert
 - gleiches Ergebnis \Rightarrow determiniert
 - \Rightarrow nicht deterministisch

2.2 Daten, Operanden und Operationen

Daten:

- Darstellung von Informationen im Rechner zur Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe
- zB. Zahlen, Zeichen, Texte, Tabellen, Graphen, Bilder, ...
- Rechnerinterne Darstellung zB. (komprimiert vs. unkomprimiert)

Datentyp:

- Zusammenfassung von Wertebereich und darauf def. Operationen zu einer Einheit
- Beispiel: Standarddatentypen: int, float, char, ...
- Ein Alg. lässt sich auffassen als Anwenden von Operationen auf Objekte bestimmten Datentyps (=Operanden).
- Operand können Konstanten, Variablen oder Ausdrücke sein.

- Ausdrücke (Terme) entstehen indem Operanden mit Operationen verknüpft werden
- Datentypen legen die Wertemenge fest, aus der die Operanden Werte annehmen können

2.3 Standard-Datentypen

:

(In den meisten Programmiersprachen vorgegeben)

2.3.1 Integer:

(in der Programmiersprache C/C++: int)

C/C++ Beispiel: (Deklaration einer Variablen a vom Typ Integer)

```
int a; // Kommentar
```

Datentyp, Variablenname, Befehlsende

Wertemenge: $Z = \{\dots, -1, 0, 1, 2, \dots\}$ (im realen Rechner nach oben und unten begrenzt)

Rechenoperationen: +, -, *, /, % (modulo), ++ (Inkrement), -- (Dekrement)

Zuweisungsoperator: =

Vergleichsoperatoren: <, >, == (gleich), != (ungleich), <= (kleiner gleich), >=,

...

C/C++ Beispiel:

```
int a; // Deklaration der Variablen a
int b; // Deklaration der Variablen b
a = 5; // Wertezuweisung: a wird auf 5 gesetzt
b = a + 8;
```

Variablen bestehen aus einem Namen (Referenz auf einen Speicherplatz) und einem Wert (Inhalt des Speicherplatzes)

```
int c;
c = b / a; // Division: c wird auf b/a also 2 gesetzt
```

Problem bei der Integer-Division:

Ergebnis wird ganzzahlig abgerundet: 13/5 ergibt 2,

Allg. zur Berechnung des Restes der ganzzahligen Division b/a:

```
int rest;
rest = b - (b/a)*a;
```

Der Rest kann in C/C++ auch durch den Modulo -Operator % beschrieben werden

```
rest = b % a;
```

2.3.2 Real:

(in C/C++: float und double)

Wertemenge: \mathbb{Q} (Im realen Rechner nur eine Teilmenge von \mathbb{Q})

Operatoren wie oben

C/C++ Beispiel

```
double c,d; // Deklaration der Var. c und d
c = 0,3; // c wird auf 0,3 gesetzt
d = (4,5 - c)*1,5; // d <- 6,3
```

2.3.3 Character:

(in C/C++: char)

Wertemenge zB. {'a', 'b', ..., 'A', 'B', ..., '1', '2', ..., '#', ...}

```
char e;
e = 'z';
char f = '#'
```

2.3.4 String:

(in C kein Standarddatentyp, statt dessen Array vom Typ char, in C++ std::string)

Wertemenge: Zeichenketten, zB. "Hallo", "Guten Tag", ...

C++ Beispiel:

```
char wort[6] = "Hallo"; //Deklaration als char-array
std::string s = "Guten Tag"; // Deklaration als std::string
```

2.3.5 Boolean:

(in C++ bool; in C kein Standarddatentyp, stattdessen int)

Wertemenge: {true, false} bzw. {0,1}

Einstelliger: ! (not) Zweistellige Verknüpfungsoperatoren: && (and), || (or), == (gleich), != (ungleich), ...

C++ Beispiel

```
bool ergebnis, op1, op2;
op1 = true;
op2 = !op1; // op2 wird false
ergebnis = op1 && op2; // ergebnis wird false
Ergebnis = op1 || op2; // ergebnis wird true
```

Verknüpfungstabellen:

Tabelle 1: And Tabelle

op1	&& op2	Ergebnis
true	true	true
true	false	false
false	true	false
false	false	false

Tabelle 2: Or Tabelle

op1	op2	Ergebnis
true	true	true
true	false	true
false	true	true
false	false	false

Tabelle 3: Negation Tabelle

!op1	Ergebnis
true	false
false	true

Die Reihenfolge der Auswertung von Ausdrücken ergibt sich durch Klammerung und Vorrangregeln (Punkt vor Strich usw z.B. $(a * b + c * d/e)$)
Beispiel:

```
bool Ergebnis, op1, op2, op3;  
Ergebnis = op1 || op2 && op3;  
Ergebnis = op1 || (op2 && op3);
```

3 Imperative Algorithmen

- Basis für imperative Programmiersprachen wie C, Pascal, Modula, Basic, PHP, ...
- bekannteste/häufigste Art Alg. zu formulieren
- Alternative: Deklarative Programmierung z.B. funktionale Programmiersprachen wie z.B. Lisp, Scheme, Haskell, ...

3.1 Ein- und Ausgabe

C++ Beispiel

```
int a;  
cin >> a; //Eingabe des Wertes von a ueber Konsole  
cout << "Sie haben" << a << "eingegeben" << ende; // Ausgabe
```

3.2 Verzweigungen (bedingte Anweisung)

Mit Verzweigungen können in Abhängigkeit einer Bedingung unterschiedliche Anweisungen ausgeführt werden.

Syntax:

```
if (BEDINGUNG) ANWEISUNG;  
else ANWEISUNG2;
```

Interpretation:

Führe ANWEISUNG1 aus, falls die boolsche BEDINGUNG wahr (true) ist, ansonsten führe ANWEISUNG2 aus. (Der Else-Teil ist optional)

C++ Beispiel:

```
if (a<0) cout << "a ist negativ" << endl;  
else cout << "a ist positiv" << endl;  
  
bool b = ((a % 2) == 0); // b wird true, falls a modulo 2 null ist  
if(b) cout << "a ist gerade" << endl;
```

Eine ANWEISUNG darf auch ein mit Klammern {} zusammengefasster Block von mehreren Anweisungen sein.

Syntax:

```
if (BEDINGUNG)
{
    Anweisung 1.1
    Anweisung 1.2
}
```

Tabelle 4: Modulo Tabelle

a	$a/2$	$a\%2$	$a/3$	$a\%3$
0	0	0	0	0
1	0	1	0	1
2	1	0	0	2

3.3 Schleifen (Wiederholungen)

Wiederholte Ausführung von Anweisungen in Abhängigkeit von einer Bedingung.

Syntax:

```
while (BEDINGUNG) ANWEISUNG;
```

Interpretation: Solang die boolsche BEDINGUNG wahr ist, wiederhole ANWEISUNG.

C++ Beispiel:

```
int a = -1;
while (a<0) cin >> a; // Wiederholte Eingabe von a, bis a positiv ist
// Ausgabe aller Zahlen von 0 bis a:
int b = 0; // Startwert
while ( b <= a ) // Schleife laeuft solange b<=a
{
    cout << b << endl; // Ausgabe
    b = b + 1; // Hochzaehlen von b
}
```

Alternativ kann auch die for-Schleife benutzt werden.

Syntax:

```
for ( STARTANWEISUNG; BEDINGUNG; ZAEHLANWEISUNG ) ANWEISUNG;
```

Interpretation: Führe zu Beginn einmal die Startanweisung aus, solange die boolsche BEDINGUNG wahr ist, wiederhole erst ANWEISUNG dann ZAEHLANWEISUNG.

C++ Beispiel:

```
for ( int b = 0; b <= a; b = b + 1 ) // Ausgabe aller Zahlen von 0 bis a.
{
    cout << b << endl;
}
```

3.4 Prozeduren/Funktionen (Unterprogramme)

Zusammenfassung von mehreren Anweisungen zu einer Anweisung. Bestehend aus einem RUECKGABETYP, dem FUNKTIONSNAMEN und einer Liste von Parametern.

Syntax:

```
RUECKGABETYP FUNKTIONSNAMEN ( PARAM1, PARAM2, ... )
```

C++ Beispiel:

```
int max( int a, int b ) // Selbstdefinierte Funktion "max"
{
    if ( a > b ) return a; // gibt a zurueck
    else return b; // gibt b zurueck
}

-----

int m, n;
m = max( 2,5 ); // m wird auf 5 gesetzt
n = max( 8,m ); // n wird auf 8 gesetzt
```

Ganz Ähnlich ist die mathematische Definition:

$$\max(a,b) = \begin{cases} a & \text{falls } a > b \\ b & \text{sonst} \end{cases}$$

Funktionsaufrufe können verschachtelt werden

```
n = max( 8, max( 2,5 ) );
```

C++ Beispiel: Funktion zur Berechnung von $f(x) = x^2 + 2x + 1$

```
float f( float x )
{
    return x * x + 2*x - 1
}

-----

float y = f( 3.4 )
```

Wenn die Prozedur keine Rückgabe hat, ist der RUECKGABETYP = void

```
void SchreibWas() // Prozedur ohne RUECKGABE und ohne Parameter
{
    cout << "Test" << endl;
}
```

Der Einstiegspunkt eines Programms ist bei C/C++ auch eine Funktion mit Namen „main“

```
int main()
{
    int x,n;
    SchreibWas();
    cout << "Zahl eingeben";
    cin >> x;
    n = max( x,5);
    ...
    return 0; // Fehlercode
}
```

3.5 Strukturierung von Algorithmen/Programmen

Systematischer, übersichtlicher Aufbau; insbesondere bei größeren Programmen

- Zum Entwurf und zur Darstellung von Algorithmen: Struktogramme (nach Nassi-Shneiderman):
Linearer Ablauf (Sequenz) Verzweigung (Alternative) und Wiederholung (Iteration)
(Hier müssen noch mit zB. TikZ Bilder gemalt werden...)
- Alternative
 - Ablauf-/Flussdiagramme (Auch hier fehlt das Bild...)
- UML (Unified Modeling Language)
Insbesondere objektorientiert

3.6 Beispiel: Euklidischer Algorithmus zur Berechnung des ggT

Problem: Entwickeln sie ein Programm zum Kürzen eines Bruches.

$$\frac{x}{y} = \frac{12}{24} = \frac{1}{2}$$

Teilproblem: Berechnung des größten gemeinsamen Teilers.

Algorithmus:

Gegeben: Zwei zahlen $x, y(element)N$

Gesucht: ggT(x,y)

Vorgehensweise: von der jeweils größeren Zahl die kleinere Zahl solange subtrahieren, bis beide Zahlen gleich sind => Ergebnis.

(Muss noch als Bild realisiert werden)

Eingabe x, y

solang $x \neq y$

$x > y$
 ja nein
 $x = x - y \mid y = y - x$
 Ausgabe x
 Beispiel: ggT(12,20)

Tabelle 5: ggT Tabelle

	x	y
Start	12	20
nach Schritt 1	12	8
nach Schritt 2	4	8
nach Schritt 3	4	4