

# Метапрограммирование

Мультипарадигменный подход в инженерии  
программного обеспечения

© Тимур Шемсединов, Сообщество Метархия

Киев, 2015 — 2022

## Аннотация

Все программы - это данные. Одни данные интерпретируются, как значения, а другие - как типы этих значений, третьи - как инструкции по обработке первых двух. Любые парадигмы и техники программирования - это лишь способ формировать метаданные, дающие правила и последовательность потока обработки других данных. Мультипарадигменное программирование берет лучшее из всех парадигм и строит из них синтаксические конструкции, позволяющие более понятно и удобно описать предметную область. Мы связываем высокоуровневые DSL (доменные языки) с низкоуровневыми машинными инструкциями через множество слоев абстракций. Тут важно не фанатично следовать одной парадигме, а наиболее эффективно отображать задачу для исполнения на машинном уровне. Наиболее эффективно - это с меньшим количеством слоев и зависимостей, наиболее удобно для понимания человеком, для поддержки и модификации, обеспечения надежности и тестируемости кода, расширяемости, переиспользования, ясности и гибкости конструкций метаданных на каждом уровне. Мы полагаем, что такой подход позволит получать как быстрые первые результаты в разработке каждой задачи, так и не терять темпов при большом потоке изменений на этапах, когда проект уже достиг высокой зрелости и сложности. Мы постараемся рассмотреть приемы и принципы программирования из разных парадигм через призму метапрограммирования и не столько изменить этим программную инженерию, как расширить ее осмысление новыми поколениями инженеров.

# Оглавление

## 1. Введение

- 1.1. Подход к изучению программирования
- 1.2. Примеры на языках JavaScript, Python и C
- 1.3. Моделирование: абстракции и повторное использование
- 1.4. Алгоритм, программа, синтаксис, язык
- 1.5. Декомпозиция и разделение ответственности
- 1.6. Обзор специальности инженер-программист
- 1.7. Обзор парадигм программирования

## 2. Базовые концепты

- 2.1. Значение, идентификатор, переменная и константа, литерал, присвоение
- 2.2. Типы данных, скалярные, ссылочные и структурные типы
- 2.3. Оператор и выражение, блок кода, функция, цикл, условие
- 2.4. Контекст и лексическое окружение
- 2.5. Процедурная парадигма, вызов, стек и куча
- 2.6. Функция высшего порядка, чистая функция, побочные эффекты
- 2.7. Замыкания, функции обратного вызова, обертки и события
- 2.8. Исключения и обработка ошибок
- 2.9. Мономорфный код в динамических языках

## 3. Состояние приложения, структуры данных и коллекции

- 3.1. Подходы к работе с состоянием: stateful and stateless
- 3.2. Структуры и записи
- 3.3. Массив, список, множество, кортеж
- 3.4. Словарь, хэш-таблица и ассоциативный массив
- 3.5. Стек, очередь, дэк
- 3.6. Деревья и графы
- 3.7. Проекции и отображения наборов данных
- 3.8. Оценка вычислительной сложности

## 4. Расширенные концепции

- 4.1. Что такое технологический стек

- 4.2. Среда разработки и отладка кода
- 4.3. Итерирование: рекурсия, итераторы и генераторы
- 4.4. Структура приложения: файлы, модули, компоненты
- 4.5. Объект, прототип и класс
- 4.6. Частичное применение и каррирование, композиция функций
- 4.7. Чеининг для методов и функций
- 4.8. Примеси (mixins)
- 4.9. Зависимости и библиотеки
- 5. Распространенные парадигмы программирования
  - 5.1. Императивный и декларативный подход
  - 5.2. Структурированное и неструктурированное программирование
  - 5.3. Процедурное программирование
  - 5.4. Функциональное программирование
  - 5.5. Объектно-ориентированное программирование
  - 5.6. Прототипное программирование
- 6. Антипаттерны
  - 6.1. Общие антипаттерны для всех парадигм
  - 6.2. Процедурные антипаттерны
  - 6.3. Объектно-ориентированные антипаттерны
  - 6.4. Функциональные антипаттерны
- 7. Процесс разработки
  - 7.1. Жизненный цикл ПО, анализ предметной области
  - 7.2. Соглашения и стандарты
  - 7.3. Тестирование: юниттесты, системное и интеграционное тестирование
  - 7.4. Проверка кода и рефакторинг
  - 7.5. Оценка ресурсов, план и график развития
  - 7.6. Анализ рисков, слабые стороны, не функциональные требования
  - 7.7. Координация и корректировка процесса
  - 7.8. Непрерывная интеграция и развертывание
  - 7.9. Оптимизация множества аспектов

## 8. Расширенные концепции

- 8.1. События, таймеры и EventEmitter
- 8.2. Интроспекция и рефлексия
- 8.3. Сериализация и десериализация
- 8.4. Регулярные выражения
- 8.5. Мемоизация
- 8.6. Фабрики и пулы
- 8.7. Типизированные массивы
- 8.8. Проекции
- 8.9. I/O(ввод-вывод) и файлы

## 9. Архитектура

- 9.1. Декомпозиция, именование и связывание
- 9.2. Взаимодействие между компонентами ПО
- 9.3. Связывание через пространства имен
- 9.4. Взаимодействие с вызовами и колбэками
- 9.5. Взаимодействие с событиями и сообщениями
- 9.6. Интерфейсы, протоколы и контракты
- 9.7. Луковая (onion) или слоеная архитектура

## 10. Основы параллельных вычислений

- 10.1. Асинхронное программирование
- 10.2. Параллельное программирование, общая память и примитивы синхронизации
- 10.3. Асинхронные примитивы: Thenable, Promise, Future, Deferred
- 10.4. Сопрограммы, горутины, async/await
- 10.5. Адаптеры между асинхронными контрактами
- 10.6. Асинхронная и параллельная совместимость
- 10.7. Подход к передаче сообщений и модель акторов
- 10.8. Асинхронная очередь и асинхронные коллекции
- 10.8. Lock-free структуры данных

## 11. Дополнительные парадигмы программирования

- 11.1. Обобщенное программирование
- 11.2. Событийное и реактивное программирование
- 11.3. Автоматное программирование: конечные автоматы

(машины состояний)

11.4. Специализированные языки для предметных областей (DSL)

11.5. Программирование на потоках данных

11.6. Метaprogramмирование

11.7. Динамическая интерпретация метамодели

12. Базы данных и постоянное хранение

12.1. История баз данных и навигационные базы данных

12.2. Ключ-значение и другие абстрактные структуры данных

12.3. Реляционная модель данных и ER-диаграммы

12.4. Бессхемные, объектно- и документо-ориентированные базы данных

12.5. Иерархическая модель данных и графовые базы данных

12.6. Колоночные базы данных и in-memory базы данных

12.7. Распределенные базы данных

13. Распределенные системы

13.1. Межпроцессное взаимодействие

13.2. Бесконфликтные реплицированные типы данных (CRDT)

13.3. Согласованность, доступность и распределенность

13.4. Стратегии разрешения конфликтов

13.5. Протоколы консенсуса

13.6. CQRS, EventSourcing

# 1. Введение

Постоянное переосмысление своей деятельности, даже самой простой, должно сопровождать инженера всю его жизнь. Привычка записывать свои мысли словами и оттачивать формулировки очень помогает в этом. Текст этот появился как мои отрывочные заметки, написанные в разные годы, которые я накапливал и критически вычитывал десятки раз. Часто, я не соглашался с самим собой, перечитывая отрывок после того, как он полежит некоторое время. Поэтому, я доводил текст до того, пока сам не соглашался с написанным после продолжительных периодов выдержки материала. Своей задачей я принял писать как можно более кратко и неоднократно переписывал большие фрагменты, находя, что их можно выразить короче. Структура текста и оглавление начали появляться после первого года преподавания, но на десятом году я решил выложить все материалы не только в виде открытых видеолекций, как делал уже около пяти лет, но и в виде текста. Это позволило участвовать в формировании книги всем желающим из сообщества Метархия, быстро находить опечатки и неточности благодаря читателям, а также многим просто удобнее воспринимать в виде книги. Актуальную версию всегда можно найти на <https://github.com/HowProgrammingWorks/Book>, она будет дополняться постоянно. Прошу присылать запросы на исправления и дополнения в issues: <https://github.com/HowProgrammingWorks/Book/issues> на английском языке, новые идеи в discussions: <https://github.com/HowProgrammingWorks/Book/discussions>) на любом языке, а свои дополнения и исправления оформлять в виде pull-request в репозиторий книги.

**Программирование — это искусство и инженерия  
решения задач при помощи вычислительной техники**

Инженерия, потому, что оно призвано извлекать пользу из знаний, а искусство, потому, что знаниями программирование на современном этапе развития, к сожалению, не ограничивается и вынуждено прибегать к интуиции и слабо осмысленному личному опыту. Задача программиста не в нахождении математически верного решения, а в отыскании обобщенного механизма решения, способного нас приводить к нахождению приемлемого решения за ограниченное время в как можно большем классе задач. Другими словами, в нахождении абстрактного класса решений. Не все

парадигмы программирования предполагают решение пошаговое, но физическая реализация вычислительной техники и природа человеческого мышления предполагают пошаговость. Сложность в том, что эти действия далеко не всегда сводятся к машинным операциям и вовлекают внешнее взаимодействие с устройствами ввода/ вывода и датчиками, а через них, с внешним миром и человеком. Это обстоятельство создает большую неопределенность, которая не позволяет математически строго доказать правильность способа решения всех задач и, тем более, строго вывести такое решение из аксиом, как это характерно для точных наук. Однако, отдельные алгоритмы могут и должны быть выведены аналитически, если они сводимы к чистым функциям. То есть, к функциям, которые в любой момент для определенного набора входных данных однозначно дают один и тот же результат. Чистая функция не имеет истории (памяти или состояния) и не обращается ко внешним устройствам (которые могут такое состояние иметь), может обращаться только к другим чистым функциям. От математики программирование унаследовало возможность находить точные решения аналитически, да и сама вычислительная машина функционирует строго в рамках формального математического аппарата. Но процесс написания программного кода не всегда может быть сведен к формальным процедурам, мы вынуждены принимать решения в условиях большой неопределенности и конструировать программы инженерно. Программист ограничен и временем разработки программы, поэтому, мы сокращаем неопределенность благодаря введению конструктивных ограничений, не являющихся при этом строго выводимыми из задачи и основанных на интуиции и опыте конкретного специалиста. Проще говоря, за неимением оптимального алгоритма, программист может решать задачу любым способом, который дает приемлемые результаты за разумное время, и который может быть реализован за такое время, пока задача еще остается актуальной. В таких условиях мы должны принимать во внимание не только меру приближения решения к оптимальному, но и знания программиста, владение инструментарием и другие ресурсы, имеющиеся в наличии. Ведь даже доступ к знаниям уже готовым программным решениям ограничен авторским правом, правами владения исходным кодом и документацией, соответствующими лицензионными ограничениями, не только на программные продукты, но и на книги, видео, статьи, обучающие материалы, и т.д. Все это существенно усложняет и замедляет развитие отрасли, но со временем доступность знаний необратимо растет, они просачиваются в



свободное хождение в сети через популяризаторов, энтузиастов и движение свободного программного обеспечения.

## 1.1. Подход к изучению программирования

Многие думают, что главный навык программиста — это писать код. На самом деле, программисты чаще читают код и исправляют его. А основные критерии качества кода — понятность, читаемость и простота. Как говорил Гарольд Абельсон: «Программы должны писаться для людей, которые будут их читать, а машины, которые будут эти программы исполнять — второстепенны».

### Главные навыки программиста — это чтение и исправление кода

Каждая тема содержит примеры хорошего кода и плохого кода. Эти примеры собраны из практики программирования и ревью проектов. Специально заготовленные примеры плохого кода будут работоспособны, но полны антипаттернов и проблем, которые нужно выявить и исправить. Даже самая первая практическая работа в курсе будет связана с исправлением кода, повышением его читабельности. Если давать традиционные задания (написать функцию по сигнатуре, алгоритм, класс), то начинающий, очевидно, реализует его не лучшим образом, но будет защищать свой код, потому что это первое, что он написал. А если задача будет "взять пример чужого плохого кода, найти проблемы и исправить", не переписать с нуля, а улучшить в несколько шагов, фиксируя и осознавая эти шаги, то включается критический подход.

### Исправление плохого кода — один из самых эффективных способов обучения

Начинающий получает примеры ревью кода и по аналогии стремится исправить и свое задание. Такие итерации повторяются много раз, не теряя критичного настроения. Очень хорошо, если будет наставник, который наблюдает за улучшениями, и может корректировать и подсказывать. Но наставник ни в коем случае не должен делать работу за новичка, а скорее наталкивать его на то, как нужно думать о программировании и где искать решение.

## Наставник — незаменим на любом этапе профессионального роста

Дальше будут идти задания по написанию своего кода. Очень рекомендуем начинающим обмениваться между собой этими решениями для перекрестного ревью. Конечно, перед этим нужно применить линтеры и формтеры кода, которые проанализируют синтаксис, находя в нем ошибки, и выявят проблемные места по большому количеству шаблонов кода. Нужно добиться того, чтобы коллега понимал выраженную тобой мысль, а не тратил время на синтаксис и форматирование.

## Применяйте дружественное ревью кода, перекрестное ревью, линтеры и формтеры

Переходим к упражнениям на снижение зацепления между несколькими абстракциями, потом между модулями, т.е. сделать так, чтобы нужно было как можно меньше знать про структуры данных одной части программы из другой ее части. Снижение языкового фанатизма достигается параллельным изучением с самого начала нескольких языков программирования и переводами с одного языка на другой. Между **JavaScript** и **Python** переводить очень просто, а **C** будет посложнее, но эти три языка, какие бы они ни были, нельзя не включить в курс.

## С первых шагов не допускайте никакого фанатизма: языкового, фреймворкового, парадигменного

Снижение фреймворкового фанатизма — запрет для начинающих использовать библиотеки и фреймворки, и сосредоточиться на максимально нативном коде, без зависимостей. Снижение парадигмального фанатизма — стараться комбинировать процедурное, функциональное, ООП, реактивное и автоматное программирование. Мы постараемся показать, как эти комбинации позволяют упростить паттерны и принципы из GoF и SOLID.

Следующая важная часть курса — изучение антипаттернов и рефакторинга. Сначала мы дадим обзор, а потом будем практиковаться на реальных примерах кода из живых проектов.

## 1.2. Примеры на языках JavaScript, Python и C

Примеры кода мы будем писать на разных языках, но предпочтение будет отдаваться не самым лучшим, красивым и быстрым, а тем, без которых нельзя обойтись. Мы возьмем **JavaScript**, как самый распространенный, **Python**, потому что есть области, где без него нельзя и **C**, как язык достаточно близкий к ассемблеру, все еще актуальный и оказавший самое большое влияние на современные языки по синтаксису и по заложенным в него идеям. Все три очень далеки от языка моей мечты, но это то, что у нас есть. На первый взгляд **Python** очень отличается от **JavaScript** и других C-подобных языков, хотя это только на первый взгляд, мы покажем, что он очень похож на **JavaScript** из-за того, что система типов, структуры данных, а особенно, встроенные коллекции в них очень похожи. Хоть синтаксически, различие в организации блоков кода при помощи отступов и фигурных скобок `{ }` бросается в глаза, но на деле, такое различие не очень значимо, а между **JavaScript** и **Python** гораздо больше общего, чем у обоих с языком **C**.

Начнем мы не с изучения синтаксиса, а сразу с чтения плохого кода и поиска в нем ошибок. Давайте посмотрим следующие фрагменты, первый будет на **JavaScript**:

```
let first_num = 2;
let second_num = 3;
let sum = firstNum + secondNum;
console.log({ sum });
```

Попробуйте понять, что тут написано и в чем могут быть ошибки. А потом сравните этот код с его переводом на **C**.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int first_num = 2;
    int second_num = 3;
    int sum = firstNum + secondNum;
    printf("%d\n", sum);
}
```

Ошибки тут те же самые, их легко может выявить человек, не знающий даже основ программирования, если будет рассматривать код. А следующий фрагмент кода будет на **Python**, он делает абсолютно то же и содержит те же ошибки.

```
first_num = 2;  
secord_num = 3;  
sum = firstNum + secondNum;  
print({ 'sum': sum }));
```

Дальше мы будем часто сравнивать примеры кода на разных языках, искать и исправлять ошибки, оптимизировать код, улучшая в первую очередь его читаемость и понятность.

### 1.3. Моделирование: абстракции и повторное использование

В основе любого программирования лежит моделирование, то есть создание модели решения задачи или модели объектов и процессов в памяти машины. Языки программирования предоставляют синтаксисы для конструирования ограничений при создании моделей. Любая конструкция и структура, призванная расширить функциональность и введенная в модель, приводит к дополнительным ограничениям. Повышение же уровня абстракции, наоборот, может снимать часть ограничений и уменьшать сложность модели и кода программы, выражающего эту модель. Мы все время балансируем между расширением функций и сверткой их в более обобщенную модель. Этот процесс может и должен быть многократно итеративным.

Удивительно, но человек способен успешно решать задачи, сложность которых превышает возможности его памяти и мышления, при помощи построения моделей и абстракций. Точность этих моделей определяет их пользу для принятия решений и выработки управляющих воздействий. Модель всегда не точна и отображает только малую часть реальности: одну или несколько ее сторон или аспектов. Однако, в ограниченных условиях использования, модель может быть неотличимой от реального объекта предметной области. Есть физические, математические, имитационные и другие модели, но нас будут интересовать, в первую очередь, информационные и алгоритмические модели.

Абстракция — это способ обобщения, сводящий множество различных, но схожих между собой случаев, к одной модели. Нас интересуют абстракции данных и абстрактные алгоритмы. Самые простые примеры абстракции в алгоритмах — это циклы (итерационное обобщение) и функции (процедуры и подпрограммы). При помощи цикла мы можем описать множество итераций одним блоком команд, предполагая его повторяемость несколько раз, с разными значениями переменных. Функции так же повторяются много раз с разными аргументами. Примеры абстракции данных — это массивы, ассоциативные массивы, списки, множества и т.д. В приложениях абстракции нужно объединять в уровни — слои абстракций. Низкоуровневые абстракции встроены в язык программирования (переменные, функции, массивы, события). Абстракции более высокого уровня содержатся в программных платформах, рантаймах, стандартных библиотеках, и внешних библиотеках или их можно построить самостоятельно из простых абстракций. Абстракции так называются потому, что решают абстрактные обобщенные задачи общего назначения, не связанные с предметной областью.

Построение слоев абстракций — это чуть ли не самая важная задача программирования от удачного решения которой зависят такие характеристики программного решения, как гибкость настройки, простота модификации, способность к интеграции с другими системами и период жизни решения. Все слои, которые не привязаны к предметной области и конкретным прикладным задачам, мы будем называть системными. Над системными слоями программист надстраивает прикладные слои, абстракция которых наоборот снижается, универсальность уменьшается и конкретизируется применение, привязываясь к конкретным задачам.

Абстракции разных уровней могут находиться как в одном адресном пространстве (одном процессе или одном приложении), так и в разных. Отделить их один от другого и осуществить взаимодействие между ними можно при помощи программных интерфейсов, модульности, компонентного подхода и просто усилием воли, избегая прямых вызовов из середины одного программного компонента в середину другого, если язык программирования или используемая платформа не заботятся о предотвращении такой возможности. Так следует поступать даже внутри одного процесса, где можно было бы обращаться к любым функциям, компонентам и модулям из любых других, даже если они

логически относятся к разным слоям. Причина этого в необходимости понизить связанность слоев и программных компонентов, обеспечив их взаимозаменяемость, повторное использование и делая возможной их отдельную разработку. Одновременно нужно повышать связность внутри слоев, компонентов и модулей, что обеспечивает рост производительности кода, простоту его чтения, понимания и модификации. Если же нам удастся избегать связанности между разными уровнями абстракций и при помощи декомпозиции добиться того, чтобы один модуль всегда мог быть полностью охвачен вниманием одного инженера, то процесс разработки становится масштабируемым, управляемым и более предсказуемым. Подобная идея положена в основу архитектуры микросервисов, но более общий принцип применим для любых систем, и не важно, будут ли это независимо запущенные микросервисы или модули, запущенные в одном процессе.

Нужно отметить, что чем лучше система распределена, тем лучше она централизована. Потому, как решения задач в таких системах находятся на адекватных уровнях, где уже достаточно информации для принятия решений, обработки и получения результата, отсутствует жесткая связанность моделей разного уровня абстракции. При таком подходе не происходит излишних эскалаций задачи на верхние уровни, избегаются “перегревы” узлов принятия решений, минимизирована передача данных и повышено оперативное быстроедействие.

## 1.4. Алгоритм, программа, синтаксис, язык

Есть много терминов, связанных с программированием. Для определенности нам следует выяснить разницу между ними. Лучше сосредоточиться на неформальном понимании, чем на формальном определении. Самым старым понятием тут является алгоритм, который мы все помним из школьного курса математики. Например, алгоритм Евклида для нахождения наибольшего общего делителя двух целых чисел.

### Алгоритм (Algorithm)

Алгоритм это еще не программа, это идея решения задачи, описанная формально. Так, чтобы она была понятна другим,

проверяема и реализуема. Алгоритм нельзя запустить, его можно преобразовать в код на каком-то языке программирования. Алгоритм содержит описание операций и может быть записан разными способами: формулой, блок-схемой, списком действий на человеческом языке. Он всегда ограничен конкретным классом задач, которые он решает за конечное время. Часто мы можем упростить и оптимизировать алгоритм, сузив класс задач. Например, переходя от вычисления суммы целых и дробных чисел к вычислению суммы только целых, мы можем сделать более эффективную реализацию. Можно и расширить класс задач для этого примера, разрешив подавать на вход еще и строчные представления чисел. Это сделает алгоритм более универсальным, но менее эффективным. Мы должны выбирать, что именно мы оптимизируем. В данном случае лучше разделить алгоритм на два, один будет приводить все числа к одному типу данных, а второй складывать.

## Пример реализации алгоритма НОД (GCD)

На **JavaScript** алгоритм Евклида, для нахождения НОД (общей меры или наибольшего общего делителя) можно написать так:

```
const gcd = (a, b) => {  
  if (b === 0) return a;  
  return gcd(b, a % b);  
};
```

Или даже короче, но станет не менее понятно, если вы сравните два эти варианта и проследите какие конструкции заменены:

```
const gcd = (a, b) => (b === 0 ? a : gcd(b, a % b));
```

Этот простой алгоритм является рекурсивным, т.е. обращается к самому себе для вычисления следующего шага и предусматривает выход, когда **b** доходит до 0. Для алгоритмов мы можем определять вычислительную сложность, классифицировать их по ресурсам процессорного времени и памяти, необходимым для решения задачи.

## Программа (Program)

В предыдущем примере мы имели дело с функцией, это часть программы, но чтобы она заработала, ее нужно вызвать и передать ей данные. Программный код и данные, объединенные в одно целое, это и есть программа. У Никлауса Вирта, автора многих языков, в том числе и Pascal, есть книга «Алгоритмы + Структуры данных = Программы». Ее название схватило очень важную истину, которая глубоко запечатлилась не только в мировоззрении читателей, но и в названиях курсов в ведущих ВУЗах, и даже на собеседованиях, когда испытуемого просят сконцентрироваться именно на этих двух вещах. За первые 50 лет существования индустрии программного обеспечения, оказалось, что структуры данных не менее важны, чем алгоритмы. Более того, многие известные программисты делают на них основную ставку, например, известна цитата Линуса Торвальдса: «Плохие программисты беспокоятся о коде. Хорошие программисты беспокоятся о структурах данных и связях между ними». Дело в том, что выбор структур данных во многом предопределяет то, каким будет алгоритм, ограничивает его в рамках вычислительной сложности и семантики задачи, которую программист понимает через данные, разложенные в памяти, гораздо лучше, чем через последовательность операций.

Эрик Рэймонд выразил это так: «Умные структуры данных и тупой код работают куда лучше, чем наоборот».

## Код позволяет найти общий язык

Однако, тот же Линус Торвальдс сказал нам еще и «Болтовня ничего не стоит. Покажите мне код». Это совсем не противоречит сказанному выше. Я думаю, что тут он имел в виду то, что программный код не допускает двусмысленности. Это универсальный язык, который позволяет программистам находить общий язык даже тогда, когда естественные языки, из-за своей многозначности не позволяют точно понять друг друга, можно сделать это просто взглянув на код.

## Инженерия (Engineering)

Извлечение практической пользы из имеющихся ресурсов при помощи науки, техники, различных методик, организационной структуры, приемов и знаний это следующий уровень — инженерия.



Я помню, что в первые годы изучения программирования для меня уже было важно, чтобы код использовался людьми, улучшал их жизнь и сам жил долго. Олимпиадные задачи казались мне неинтересными, учебные задачи слишком надуманными, хотелось сконцентрироваться на том, что люди будут запускать на своих компьютерах каждый день: приложения баз данных, формы и таблицы, сетевые и коммуникационные приложения, программы, управляющие аппаратурой, работающие с датчиками, и множество инструментов для самих программистов.

Так же, как и в других инженерных отраслях, в программировании очень важна польза для человека, а не правильность и или стройность концепции. Инженерия призвана использовать научные достижения, а в тех местах, где научных знаний, имеющихся на сегодня, недостаточно, инженерия применяет интуицию, инженерную культуру, метод проб и ошибок, применение неосознанного опыта и опыта, имеющего недостаточное научное осмысление.

В этом и преимущество инженерии и недостаток. Мы имеем множество разных и противоречивых решений одной задачи, мы не всегда знаем почему что-то не работает, но это еще ладно, мы иногда удивляемся, почему что-то работает. Такой подход приводит к накоплению плохих практик в проектах и такому переплетению хороших и плохих практик, что разделить их очень сложно и часто усилия тратятся повторно на уже решенные задачи. Никлаус Вирт сказал «Программы становятся медленнее быстрее, чем "железо" становится быстрее» и мы часто сталкиваемся с тем, что написать программу заново проще, чем исправлять в ней ошибки.

## Инженерия программного обеспечения (Software engineering)

Приложение инженерии к индустрии программного обеспечения включает архитектуру, исследование, разработку, тестирование, развертывание и поддержку ПО.

Индустрия программного обеспечения превратилась в мощную отрасль промышленности, обросла вспомогательными технологическими практиками, которые позволяют уменьшить влияние ее недостатков, уже приведенных выше и сделать конечный продукт достаточно надежным, чтобы он приносил

прибыль, но недостаточно качественным, чтобы можно было выпускать все новые и новые его версии.

«Большинство программ на сегодняшний день подобны египетским пирамидам из миллиона кирпичиков друг на друге и без конструктивной целостности — они просто построены грубой силой и тысячами рабов» // Алан Кей

## Программирование (Programming)

Итак, программирование — это искусство и инженерия решения задач при помощи вычислительной техники. Тут важно отметить, что вычислительная техника очень сильно влияет на то, как мы программируем, диктует то, какие парадигмы и подходы будут работать эффективнее и будут давать результат, доступный нам по ресурсам, затраченным на программирование и по вычислительным ресурсам, требуемым для исполнения созданных программ.

## Кодирование (Coding)

Если выделить из программирования только написание исходного кода программы при помощи определенного синтаксиса (языка), стиля и парадигмы по готовому ТЗ (техническому заданию), то мы называем это кодированием, хоть слово можно считать устаревшим.

Разработка может быть разделена на проектирование и кодирование, и это дает более эффективное приложение сил на долгой дистанции, но часто приходится начинать программировать без ТЗ и без предварительного проектирования. Разработанные таким образом системы называются прототипами, MVP (minimum viable product), пилотными системами или стендами. Их польза заключается в проверке гипотез о полезности для потребителя или экономической эффективности их использования.

Программист не всегда осознает, что он делает, прототип или продукт, и мы получаем прототип, сделанный так добротнo, как готовый продукт, или готовый продукт, сделанный как временное решение. Тем не менее, есть энтузиасты, которые любят свою работу, и именно на них держится эта отрасль, противоречивая и полная проблем.

«Большинство хороших программистов делают свою работу не потому, что ожидают оплаты или признания, а потому что получают удовольствие от программирования» // Линус Торвальдс

## Разработчик vs программист

Есть сторонники каждого из названий, часто самоназвание **разработчик** или **программист** связано с особой профессиональной гордостью и даже надменным отношением к сторонникам другого названия. Было бы хорошо разделить эти профессии примерно так же, как разделились профессии водителя и автомеханика. Конечно, автомеханик может говорить, что водители ничего не смыслят в автомобилях, но массово людей возят именно водители. Так же и в ИТ, программист должен концентрироваться на абстракциях и создании программных компонентах, а разработчик – на применении готовых компонентов к задаче, что требует и других знаний и навыков, кроме программирования.

Разницу между программистом и разработчиком можно показать на примере создания информационных систем (ИС). В мире существует потребность массового производства ИС для обеспечения нужд промышленности, транспорта, сферы обслуживания, логистики, торговли, медицины и т.д. Но сейчас информационные системы (ИС) – это дорогое удовольствие и для их разработки нужны высококвалифицированные кадры. ИС, как класс систем, подразумевает базы данных, пользовательские интерфейсы и бизнес-логику. Почти всегда ИС нуждается в интеграции с другими ИС. Таким образом, для разработки ИС нужны знания по СУБД (SQL или noSQL), фронтэнд (формы, UI/UX), бэкэнд (сервер приложений) и API. Поэтому ИС имеют большую стоимость владения, а эксплуатация связана с высокими рисками. Ведь ИС создают универсальные инженеры-программисты, которые пишут для каждой ИС много системного кода с нуля. Если разделить прикладное и системное программирование на две разные специальности и использовать высокоуровневую платформу, которую сделали системные программисты, то мы сможем переиспользовать до 80% кода в разных системах. Прикладные программисты, (т.е. разработчики) смогут тогда сосредоточиться только на задачах, связанных со спецификой предметной области. Это существенно снижает требования к прикладным программистам, а использование принципов свободного программного обеспечения, позволяет объединить усилия по

созданию платформы и исключить риски, связанные с владением платформой. Open source лицензии не дают вендорам произвольно менять свою политику по отношению к потребителям и системным интеграторам, потому, что они не имеют блокирующего контроля над платформой и могут быть заменены конкурентами.

Такой подход уже применялся неоднократно и позволил сделать на порядки доступнее бухгалтерское и офисное ПО, разработку веб-сайтов, даже компьютерные игры сейчас не пишут с нуля, а используют платформы, на которых даже начинающие могут быстро показать впечатляющие результаты.

Чтобы внедрить такой подход для ИС, нам нужны новые профессии, новая система подготовки кадров, новый подход к постановке задач и даже заказчик таких ИС должен думать о них совершенно иначе. Существующий спрос должен существенно измениться, вырасти на порядки благодаря тому, что теперь специализированные ИС будут доступны гораздо более широкому кругу потребителей и перестанут быть роскошью.

## Сложность и простота

Давайте же стремиться к тому, чтобы наши программы, были простыми и для потребителя и для нас самих, как людей, которые будут их много раз модифицировать и постоянно сталкиваться с теми решениями, которые мы заложили в них при первичной разработке. А если мы ограничены во времени и вынуждены писать неэффективный или малопонятный код, то следует планировать его переработку, рефакторинг и оптимизацию до того, как мы забудем его структуру и у нас выветрятся все идеи по улучшению. Накопление проблем в коде называется "технический долг" и он приводит не только к тому, что программы становятся менее гибкими и понятными, но и к тому, что наши младшие коллеги, подключаясь к проектам, читают и впитывают не лучшие практики и перенимают наш оверинжиниринг. Простота решения сложных задач, является целью хорошего программиста, скрывание сложности за программными абстракциями — это метод опытного инженера.

«Я всегда мечтал о том, чтобы моим компьютером можно было пользоваться так же легко, как телефоном; моя мечта сбылась: я уже не могу разобраться, как пользоваться моим телефоном» // Бьёрн Страуструп

## 1.5. Декомпозиция и разделение ответственности

No translation

## 1.6. Обзор специальности инженер-программист

Вокруг программирования, как и вокруг любой сферы своей деятельности, человек успел построить огромное количество предрассудков и заблуждений. Первейший источник проблем, это терминология, ведь различные парадигмы, языки и экосистемы насаждают свою терминологию, которая не только противоречива между собой, но и нелогична даже внутри отдельного сообщества. Более того, многие программисты самоучки и одиночки, выдумывают самобытную, ни на что не похожую терминологию и концепции, дублирующие друг друга. Оголтелые маркетологи тоже деструктивно влияют на ИТ отрасль в целом, на формирование мировоззрения и терминологии. Выкручивая очевидные вещи, запутывая и усложняя концепции, они обеспечивают неисчерпаемую лавину проблем, на которой только и держится весь софтверный бизнес. Переманивая пользователей и программистов на свои технологии, гиганты индустрии нередко создают очень заманчивые и правдоподобные концепции, приводящие в итоге к несовместимости, войне стандартов и к явной зависимости от поставщика программной платформы. Группировки, захватывающие внимание людей, десятилетиями паразитируют на их внимании и бюджетах. Ведомые гордыней и тщеславием, некоторые разработчики и сами распространяют сомнительные, а иногда и заведомо тупиковые идеи. Ведь делать программное обеспечение хорошо - совершенно не выгодно для производителя. Ситуация существенно лучше в сфере свободного ПО и открытого кода, но децентрализованные энтузиасты слишком разобщены, чтобы эффективно противодействовать мощной пропаганде гигантов отрасли.

Как только какая-то технология или экосистема развивается в достаточной степени, чтобы на ней можно было создавать хорошие решения, она обязательно устаревает или производитель прекращает ее поддержку или она становится чересчур сложной. На моей памяти уже сменилось больше пяти таких технологических экосистем.

## 1.7. Обзор парадигм программирования

Математик рассматривает программу как функцию, которую можно декомпозировать (разделить) на более простые функции так, чтобы программа-функция была их суперпозицией. То есть, грубо говоря, программа является сложной формулой, преобразователем данных, когда на вход подаются условия задачи, а на выходе мы получаем решение. Не всякий программист знаком с этой точкой зрения, хоть она и не идеальная, но полезная для переосмысления своей деятельности. Более распространена противоположная точка зрения, которую легко получить из практики программирования. Заключается она в написании программ исходя из представления пользователя, из рисунков экранов пользовательского интерфейса, и из инструментария, языка, платформы и библиотек. В результате, мы получаем не программу-функцию, а большую систему состояний, в которой происходит комбинаторный взрыв переходов и поведение которой непредсказуемо даже для автора, не то что для пользователя. Но нельзя сразу отметить этот, казалось бы, ужасный подход. В нем есть конструктивное зерно, и заключается оно в том, что не все программы возможно в краткие сроки реализовать в функциональной парадигме как преобразователями данных. Тем более что человеческая деятельность вся состоит из шагов и изменения состояний окружающих нас предметов по принципу пошаговых манипуляций ими, а представить ее в виде функций было бы достаточно неестественным для нашего мышления.

Парадигма задает набор идей и понятий, допущений и ограничений, концепций, принципов, постулатов, приемов и техник программирования для решения задач на вычислительной машине.

В этом разделе мы рассмотрим некоторые из них поверхностно, а далее в книге будет специальная глава с более подробным обсуждением каждой парадигмы. Есть языки, которые поддерживают одну парадигму, а есть мультипарадигменные языки. Мы обратим внимание на разные языки и отличия реализации парадигм в них.

Для человека естественно представление о любом действии как о наборе шагов или алгоритме, это императивный подход. Шаги эти могут быть или линейными, или принятием решения о переходе к другому шагу плана, вместо того, чтобы исполнять действия последовательно. Принятие решения для машины — это операция сравнения, приводящая к ветвлению алгоритма, дающая варианты

(обычно два). Действия можно условно разделить на внутренние и внешние. Во внутренних принимают участие только процессор и память, действие выполняется сразу, без ожидания, и имеет определенный результат, который доступен непосредственно на следующем шаге алгоритма. Внешние действия – это обращения к внешним устройствам ввода-вывода (сеть, диски, другие устройства), и они требуют ожидания реакции от устройства, которая придет за время, обычно неизвестное заранее. Мы отправляем управляющий сигнал периферийным устройствам о том, что им нужно что-то сделать и передаем им необходимые для этого данные. Далее у нас есть опять два варианта: или ожидать результата, и это будет называться блокирующим режимом ввода-вывода, или перейти к следующему шагу алгоритма, не дожидаясь результата, и это будет неблокирующий ввод-вывод. Такое разделение вызвано значительной разницей в длительности внутренних и внешних действий. Большинство внешних действий связаны с физическими операциями над внешней средой. Например, передача данных по беспроводной или проводной сети, запись или чтение с физического носителя, взаимодействие с датчиком, реле или приводом. Такие операции часто имеют не цифровую, а аналоговую природу, поэтому требуется дополнительное преобразование данных, ожидание переходного процесса, ожидание нужного показания датчика или сигнала от устройства и т.д. Устройства ввода-вывода часто имеют свой контроллер, в котором выполняется отдельный поток операций, а взаимодействие между центральным процессором и устройствами ввода-вывода также требует согласования, что занимает время и может закончиться неудачно.

Парадигма предлагает обобщенную модель решения задач, определенный стиль, шаблоны, примеры хороших и плохих решений, применяемых для написания программного кода.

## 2. Базовые концепты

Нам нужны комментарии для временного предотвращения выполнения или компиляции блока кода, для хранения структурированных аннотаций или метаданных (интерпретируемых специальными инструментами), для добавления TODO или понятных разработчику объяснений.

Комментарий — это последовательность символов в коде, игнорируемая компилятором или интерпретатором.

Комментарии во всех языках семейства **C**, таких как **C++**, **JavaScript**, **Java**, **C#**, **Swift**, **Kotlin**, **Go** и т. д., имеют одинаковый синтаксис.

```
// Single-line comment
```

```
/*  
    Multi-line  
    comments  
*/
```

Не держите в комментариях очевидные вещи, не повторяйте то, что и так понятно из самого кода.

В **bash** (shell-скриптах) и **Python** мы используем знак "номер" (дизель или решётку) для комментирования.

```
# Single-line comment
```

**Python** использует многострочные строки как многострочных комментариев с выделением тройными кавычками. Но помните, что это строковый литерал, не присвоенный в переменную.

```
"""  
    Multi-line  
    comments  
"""
```



SQL использует два тире, чтобы начать однострочный комментарий до конца строки.

```
select name from PERSON -- comments in sql
```

HTML-комментарии имеют только многострочный синтаксис.

```
<!-- commented block in xml and html -->
```

В ассемблере и множестве диалектов LISP мы используем точку с запятой (или несколько точек с запятой) для различных типов комментариев.

```
; Single-line comment in Assembler and LISP
```

## 2.1. Значение, идентификатор, переменная и константа, литерал, присвоение

### Идентификатор (identifier)

Самое важное в программировании — это давать понятные имена идентификаторам (переменным, константам, параметрам, функциям, классам и т.д.) и располагать их в программе так, чтобы они были видны в нужных местах. При этом нужно стараться сократить их область видимости. Идентификаторы могут быть глобальными, объявленными внутри файла или импортированными из других модулей программы.

Есть разные конвенции (договоренности) о именовании, традиции языков и парадигм, но во всех них имена должны быть консистентные (однотипные) и понятные даже для тех, кто код этот не писал. Примеры хороших имен идентификаторов:

- Глобальные переменные: **MAX\_PURCHASE**, **REQUEST\_TIMEOUT**, **ERROR\_CODES**
- Коллекции: **prices**, **goods**, **boughtItems**
- Отдельные значения: **amount**, **groupName**, **total**
- Функции: **calculateSubtotal**, **calculateTotal**, **validateExpenses**

Примеры плохих имен рассмотрим подробнее:

- Глобальная константа **Maximum** - не понятно, максимум чего, без второго слова константа не может быть глобальной; нарушены конвенции использования строчных и заглавных букв, вместо **camelCase** тут использован **PascalCase** и такую константу сложно заметить при чтении кода;
- Таймаут запросов **request\_timeout** - нарушены конвенции;
- Коды ошибок **ERCODE** - сложно читается; не понятно, что это коллекция кодов, а не один код;
- Массив цен **numbers** - не нужно называть массивы именами типов данных, которые в них находятся, из этого названия очень сложно понять, что там цены;
- Массив товаров **arrayOfGoods** - не добавляйте названия структур данных в имена переменных;
- Слишком длинное имя для коллекции товаров: **orderItemsInShopBasket**;
- Неочевидное сокращение **amt**;
- Кроме явного нарушения концепций **grp\_N** еще и вводит в заблуждение, это плохое сокращение, не нужно экономить на буквах до такой степени;
- Не называйте переменные транслитом, как **itogo2** и не используйте цифры для именования переменных с похожим смыслом, попробуйте учесть оттенки смысла, например: **total** и **subtotal**;
- Если структура содержит два значения, как **totalAndSubtotal**, то нужно назвать ее таким словом, которое обобщает их, например **order**;
- Кроме нарушения конвенций **BuyerCalculations** еще и очень не точный, не понятно, какие именно вычисления;
- Короткие сокращения типа **VE** - совершенно неприемлимы в качестве имен, если только это не общепринятые **i** и **j** для циклов или, **x** и **y** для координат и еще несколько подобных случаев.

## Объявление и присвоение (assignment)

```
let migrationYear = 622;
```

Эта запись на JavaScript и тут **migrationYear** — имя идентификатора, **=** это оператор присвоения, **622** — значение, а **let** означает, что

значение может быть переприсвоено, т.е. изменено.

В С и С++ аналогичный код будет выглядеть так:

```
int migrationYear = 622; // тут тип int представляет целое  
число
```

В Python, как и в JavaScript, оператор присвоения не требует указывать тип, он определяется из типа литерала. А при присвоении, мы не можем запретить переприсвоить идентификатору другое значение.

```
migrationYear = 622
```

Операция присвоения во многих языках возвращает присваиваемое значение (имеет поведение выражения). Таким образом, можно написать

```
let year;  
const migration = (year = 622); // теперь оба идентификатора  
console.log({ migration, year }); // имеют значение 622
```

Но такой синтаксис плохо читается и может ввести в заблуждение, как и задание нескольких идентификаторов через запятую:

```
let year = 622, migration = 'Hijrah', i, counter = 0;
```

Экономия в коде это хорошо, но не экономьте буквы и строки за счет читабельности кода. Вместо этого лучше написать:

```
let year = 622;  
let migration = 'Hijrah';  
let i;  
let counter = 0;
```

А еще лучше сразу решить, какие идентификаторы не будут менять свое значение и задать их через **const**:

```
const year = 622;
```

```
const migration = 'Hijrah';  
let i;  
let counter = 0;
```

## Переменные и константы

В повседневном общении даже профессионалы часто путают понятия, называя константу переменной, ведь слово **идентификатор** слишком длинное, а слово **константа** слишком многозначное. Это случается с локальными константами, которые мы называем в стиле **lowerCamel**, например внутри функций. Их значение может быть разным при разных вызовах функции, а есть глобальные, значение которых одинаково в любом месте программы или файла, и мы называем их в стиле **UPPER\_SNAKE**.

```
const WATCH_TIMEOUT = 5000; // Глобальная константа
```

```
const cityName = 'Beijing'; // Локальная константа
```

```
let distance = 0; // Переменная
```

Мы можем менять значение переменной в отличие от константы, а для некоторых языков, как JavaScript и Python, можем менять и тип, но это будет сильно ухудшать читаемость кода, например:

```
let migration = 'Hijrah'; // используем переменную первый раз  
console.log(migration); // вывод строки  
migration = 622; // используем повторно для других целей  
console.log(migration); // вывод числа
```

## Литерал (Literal) — запись значения в коде программы

Идентификаторы связываются со своими значениями в памяти во время работы программы, но во время написания кода мы иногда хотим задавать значения синтаксически (т.е. записывать их символами в правилах конкретного языка программирования). Например: литерал числа и строки, литерал объекта и массива,

даже литерал функции и класса (но их мы увидим в следующих главах). В разных языках разные правила записи литералов, но они частично совпадают и обычно их не сложно прочитать. Литералы могут задавать не только значение, а тип и систему счисления при помощи префиксов и суффиксов. Давайте посмотрим примеры:

- Строка `it's`: в одинарных кавычках `'it\'s'`, тут символ бэкслеш `\` позволяет использовать кавычку внутри строки; в двойных `"it's"`, тут `\` не нужен, но может использоваться для двойной кавычки внутри строки и других символов;
- Целое число `255` можно записать, как `0xFF` в шестнадцатеричной системе; `0o377` в восьмеричной; а вот запись `0377` это старая форма, она не поддерживается в Python начиная с 3 версии, а в JavaScript работает, но плохо читается; `0b11111111` в бинарной записи; литерал `255n` с суффиксом `n` в JavaScript создает значение типа `BigInt`; а `255u`; `255l`, `255ul` в C++ и ряде других языков, где суффикс `u` (`unsigned`) и задает беззнаковый тип, а суффикс `l` (`long`) задает длинное число;
- Дробное число `1.618` записывается: `1.618`; в C++ и Java `1.618f` число с плавающей точкой; и `1.618d` число с двойной точностью, а `1618e-3` в экспоненциальной форме;
- Число `-12000`, кроме обычной записи, может еще быть записано: `-12000n`; `-1.2e4`; `-12e3`; `-12e3f`; `-1.2e4d`; тут символы `n`, `f` и `d` обозначают тип, а `e` экспоненциальную форму; в разных языках поддерживаются разные формы записи;
- Булевы литералы: `true` и `false`;
- Литерал массива: `[1, 2, 3]` в JavaScript и Python; в C и C++, Java, C# `{ 1, 2, 3, 4 }`;
- Литерал словаря: `{ 'uno': 1, 'due': 2, 'tre': 3 }` в Python; и литерал объекта `{ uno: 1, due: 2, tre: 3 }` в JavaScript;

Эта книга не является руководством по какому-либо языку, а особенности конкретного языка можно узнать из его спецификации, учебника или из примеров кода, которых тут достаточно, чтобы освоить запись всех необходимых литералов JavaScript и Python.

## Пример программы

Тут многие конструкции знакомы, но есть и новые (функция, цикл, условие), они будут подробнее рассмотрены в следующих разделах, хотя их простое использование не сложно прочитать и понять уже сейчас.

```

'use strict';

const MAX_PURCHASE = 2000; // глобальная константа

// Функция вычисления суммы покупок из массива цен
// prices - параметр (массив цен)
const calculateTotal = (prices) => {
  // Задаем переменную с начальным значением
  let amount = 0; // Перебираем элементы массива в цикле
  for (const price of prices) {
    // локальная константа price не меняется в цикле
    // на каждом проходе добавляем к сумме
    amount += price;
  }
  return amount; // возвращаем сумму из функции
};

// Задаем массив цен товаров
const purchase = [1500, 100, 10, 50];
// Вызываем функцию вычисления суммы и передаем ей аргумент
// Из функции значение аргумента будет доступно через параметр
const total = calculateTotal(purchase);
// Результат записываем в локальную константу
// Если сумма не превысила максимальную, то выводим ее
if (total <= MAX_PURCHASE) {
  console.log({ total }); // Выводит: { total: 1660 }
}

```

## 2.2. Типы данных, скалярные, ссылочные и структурные типы

### Тип

Тип — множество значений и операции, которые могут быть произведены над этими значениями. Например, в **JavaScript** тип **Boolean** предполагает два значения **true**, **false** и логические операции над ними. Тип **Null** предполагает одно значение **null**, а тип **Number** множество рациональных чисел с дополнительными ограничениями на минимальное и максимальное значение, а также

ограничения на точность и математические операции + - \* \*\* / % ++ --  
> < >= <= & | ~ ^ << >>.

## Типы данных (Data Types)

```
const values = [5, 'Kiev', true, { size: 10 }, (a) => ++a];  
  
const types = values.map((x) => typeof x);  
console.log({ types });
```

### Скаляр (Scalar, Primitive, Atomic value)

Значение примитивного типа данных, т.е. скалярное, копируется при присвоении и передается в функцию по значению.

### Ссылка (Reference)

Значение ссылочного типа (или ссылка) указывает на объект. Для **JavaScript** это все наследники типа **Object**, которыми являются все объекты, функции, массивы, типизированные массивы и объекты других встроенных классов (или встроенных прототипов).

### Структурные типы (Composed types)

Композитные типы или структуры состоят из нескольких скалярных значений (для JavaScript все они являются объектами). Скалярные значения объединяются в одно таким образом, чтобы над этим объединенным значением можно было выполнять набор операций. Например: объект, массив, множество, кортеж.

### Перечисляемый тип (Enumerated type)

#### Флаг (Flag)

Флаг это значение (часто булево или перечисляемое), определяющее состояние чего-либо, другой программной

абстракции, экземпляра, процесса, устройства. Например, признак закрытия соединения, признак завершения поиска по структуре данных и т.д. Например:

```
let flagName = false;
```

## Строка (String)

В большинстве языков программирования к любому символу в строке можно обратиться через синтаксис доступа к элементам массива, например, квадратные скобки []. Но в некоторых языках отдельные символы можно так же и перезаписывать, изменять строку. Есть языки программирования такие как JavaScript и Python, в которых строки являются неизменяемыми.

## 2.4. Оператор и выражение, блок кода, функция, цикл, условие

Инструкция (Instruction) — один шаг алгоритма вычислений, например инструкция процессора выполняется CPU.

Оператор (Statement) — наименьшая синтаксическая часть языка программирования, исполняемая интерпретатором, средой или компилируемая в машинный код.

Команда (Command) — атомарная задача для командного процессора.

Выражение (Expression) — синтаксическая конструкция языка программирования предназначенная для выполнения вычислений.



Выражение состоит из идентификаторов, значений, операторов и вызова функций. Пример:

```
(len - 1) * f(x, INTERVAL);
```

**Блок кода (Code block)** — логически связанная группа инструкций или операторов.

Блоки создают область видимости. Блоки могут быть вложенными. Примеры в разных языках: {}, (+ a b), begin end, в Python блоки выделяются отступами.

**Цикл (Loop)** — многократное исполнение блока операторов.

```
const MAX_VALUE = 10;

console.log('Begin');
for (let i = 0; i < MAX_VALUE; i++) {
  console.dir({ i, date: new Date() });
}
console.log('The end');
```

**Условие (Conditional statements)** — синтаксическая конструкция, позволяющая выполнить разные действия или возвращающая разные значения (тернарный оператор) в зависимости от логического выражения (возвращающего true или false).

**Рекурсия (Recursion)** — задание алгоритма вычисления функции через вызов ее самой (прямой или не прямой) или определение функции, через нее саму.

Косвенная (непрямая) рекурсия — когда функция определена или вызывает себя не напрямую, а через другую или цепочку функций.

Хвостовая рекурсия — частный случай, когда рекурсивный вызов является последней операцией перед возвратом значения, что всегда может быть преобразовано в цикл, даже автоматическим способом. Не хвостовая тоже может быть преобразована в цикл и оптимизирована, но более сложным способом, обычно вручную.

## 2.3. Контекст и лексическое окружение

### Область видимости (Scope)

Область видимости — часть кода, из которой "виден" идентификатор. Рассмотрим пример:

```
const level = 1;

const f = () => {
  const level = 2;
  {
    const level = 3;
    console.log(level); // 3
  }
  console.log(level); // 2
};
```

В современном стандарте **JavaScript** область видимости порождается функцией или любым блоком операторов, имеющим фигурные скобки `{}`. В **Python** scope порождается только функциями. Сравните этот код с предыдущим примером:

```
level = 1

def f():
    level = 2
    if level == 2:
        level = 3
        print(level) // 3
    print(level) // 3

f()
```

## Лексический контекст (Lexical environment)

Набор идентификаторов, доступный в локальном блоке или функции. Если идентификатор не найден в лексическом контексте, то поиск продолжится в родительском контексте, ведь контексты имеют вложенную структуру. Если дойдя до корня идентификатор не найден, то будет проведен поиск в глобальном контексте. Для JavaScript лексические контексты ограничиваются блоками `{ }` и функциями, а для Python — только функциями.

Лексический контекст или лексическое окружение имеют вложенность, т.е. кроме локальных переменных в блоке, порождающем контекст, есть и вышестоящий блок со своим контекстом. Если идентификатор определен в вышестоящем контексте, то он виден во всех вложенных, если только не происходит перекрытия имен. Перекрытие — это случай, когда во вложенном контексте заново объявлен идентификатор, уже имеющийся во внешнем, тогда значение из внешнего контекста становится недоступно и мы можем достучаться только к внутреннему.

## Объектный контекст

Объект, доступный из методов и функций через специальный идентификатор **this** тоже используется в качестве контекста. В большинстве языков программирования, метод связывается с **this** при создании объекта класса. Но в JavaScript функции могут быть прикреплены к **this** при помощи **bind** или одноразово вызваны в контексте объекта через **call** и **apply**. Все функции, кроме стрелочных, могут быть связаны с объектами.

## Глобальный контекст (Global context)

Если идентификатор не находится ни в одном из вложенных лексических контекстов, то будет выполнен его поиск в глобальном объекте-справочнике, который является глобальным контекстом (в JavaScript **global** или **window**).

## 2.5. Процедурная парадигма, вызов, стек и куча

Процедура или подпрограмма (Procedure, Subroutine) — логически связанная группа инструкций или операторов, имеющая имя.

Процедура способствует повторному использованию кода и может быть вызвана из разных частей программы, много раз и с разными аргументами. Процедура не возвращает значений, в отличие от функций, но в некоторых языках (но не в JavaScript) может модифицировать свои аргументы. Во многих языках процедура описывается при помощи синтаксиса функций (например, типа void).

Функция (Function) — абстракция преобразования значений. Функция однозначно отображает одно множество значений в другое множество значений.

Функция может быть задана блоком операторов или выражением. Функция имеет набор аргументов. Функция может быть вызвана по имени или через указатель. Функция способствует повторному использованию кода и может быть вызвана из разных частей программы, много раз и с разными аргументами. В JavaScript функция описывается при помощи function или синтаксиса стрелок (лямбда-функций).

Сигнатура функции (Function signature) включает в себя: имя (идентификатор), количество аргументов и их типы (а иногда и имена аргументов), тип результата.

Метод — функция или процедура, связанная с объектом или классом.

```
{
  a: 10,
  b: 10,
  sum() {
    return this.a + this.b;
  }
}
```

```
const colorer = (s, color) => `\x1b[3${color}m${s}\x1b[0m`;

const colorize = (name) => {
  let res = '';
  const letters = name.split('');
  let color = 0;
  for (const letter of letters) {
    res += colorer(letter, color++);
    if (color > COLORS.length) color = 0;
  }
  return res;
};

const greetings = (name) =>
  name.includes('Augustus')
    ? `${SALUTATION}, ${colorize(name)}!`
    : `Hello, ${name}!`;
```

## Usage

```
const fullName = 'Marcus Aurelius Antoninus Augustus';
console.log(greetings(fullName));

const shortName = 'Marcus Aurelius';
console.log(greetings(shortName));
```

## 2.6. Функция высшего порядка, чистая функция, побочные эффекты

Объявление функции (Function definition) — в **JavaScript** это способ объявления функции, который виден из любого места в лексическом контексте, в котором объявлена функция, пример:

```
function sum(a, b) {
  return a + b;
}
```

Функциональное выражение (Function expression) — связывание функции с идентификатором при помощи присвоения, при котором значение будет доступно через идентификатор не во всем лексическом контексте, а только после места присвоения. Имеет несколько синтаксических вариантов:

Функциональное выражение с именованной функцией (Named function expression):

```
const max = function max(a, b) {  
    return a + b;  
};
```

Анонимное функциональное выражение (Anonymous function expression):

```
const max = function (a, b) {  
    return a + b;  
};
```

Стрелочная или лямбда-функция (Arrow, Lambda function):

```
const max = (a, b) => {  
    return a + b;  
};
```

Лямбда-выражение, Функция-стрелка с выражением в качестве тела (Lambda expression, Arrow function):

```
const max = (a, b) => a + b;
```

Чистая функция (Pure Function) — детерминированная функция без побочных эффектов.

Чистая функция - функция, вычисляющая результат только на основе аргументов, не имеющая состояния и не обращающаяся к операциям ввода-вывода. Результат такой функции всегда детерминированный и без побочных эффектов (см. побочный эффект).

**Замыкание (Closure)** — функция, связанная с лексическим окружением в момент своего создания.

Если вернуть функцию **g** из функции **f**, то **g** будет видеть контекст функции **f**, так же, как и свои аргументы. Если **f** возвращает **g**, то говорят, что экземпляр **g** замкнул контекст **f**. Замыкание — это способ, позволяющий связать функцию с контекстом (с данными или переменными контекста). Замыкание позволяет создать эффект, аналогичный состоянию объекта (набору его свойств) в ООП. Свойства связаны с методами через объект, по сути объект в ООП сам является контекстом связывания. Замыкание так же порождает подобный контекст, но на основе функций первого класса и лексического контекста, а не объектного.

При помощи замыкания можно реализовать функциональное наследование.

Примеры:

```
const add = (a) => (b) => a + b;

const hash =
  (data = {}) =>
    (key, value) => ((data[key] = value), data);
```

**Суперпозиция (Superposition)** — объединение вызова функций в выражения таким образом, что результат одних функций становится аргументами других функций.

```
const expr2 = add(
  pow(mul(5, 8), 2),
  div(inc(sqrt(20)), log(2, 7))
);
```

**Композиция (Composition)** — создание новой функции объединением более простых.

```
const compose = (f1, f2) => (x) => f2(f1(x));
```

```
const compose = (...funcs) => (...args) =>  
  funcs.reduce((args, fn) => [fn(...args)], args);
```

## Частичное применение (Partial application)

```
const partial = (fn, x) => (...args) => fn(x, ...args);
```

## Каррирование (Currying)

```
const result = curry((a, b, c) => a + b + c)(1, 2)(3);
```

## Побочные эффекты (Side effects)

## Функция высшего порядка (Higher-order Function)

1. Если функция передается в другую функцию в качестве аргумента, то это колбек.
2. Если функция возвращается в качестве результата, то это фабрика функций на замыканиях.
3. Если возвращаемая функция имеет ту же семантику, что и получаемая в аргументах, но с дополнительным (расширенным) поведением, то это функция-обертка.
4. Редко бывает, что возвращаемая функция не связана с функцией из аргументов, или связана не прямо, а также имеет другую семантику и функцией-оберткой она не является.
5. Если на выходе класс или функция-конструктор, то это фабрики классов и прототипов соответственно.

## Функция-обертка (Wrapper)

Функция, которая оборачивает другую функцию (иногда объект,



интерфейс или функциональный объект), добавляя ему дополнительное поведение. Можно обернуть целый API интерфейс и даже асинхронную функцию вместе с колбеками (если известен контракт).

```
const add = (a, b) => a + b;

console.log(`Add nums:    ${add(5, 2)}`);
console.log(`Add float:   ${add(5.1, 2.3)}`);
console.log(`Concatenate: ${add('5', '2')}`);
console.log(`Subtraction: ${add(5, -2)}`);
```

## 2.7. Замыкания, функции обратного вызова, обертки и события

### Closure

```
const add = (x) => (y) => {
  const z = x + y;
  console.log(x + '+' + y + '=' + z);
  return z;
};
```

```
const res = add(3)(6);
console.log(res);
```

```
const add = (x) => (y) => x + y;
```

### Recursive closure

```
const add = (x) => (y) => {
  const z = x + y;
  console.log(x + '+' + y + '=' + z);
  return add(z);
};
```

```
};
```

```
const add = (x) => (y) => add(x + y);
```

```
const a1 = add(5);  
const a2 = a1(2);  
const a3 = a2(3);  
const a4 = a1(1);  
const a5 = a2(10);  
console.log(a1, a2, a3, a4, a5);
```

## Function chaining

```
const res = add(5)(2)(3)(7);  
console.log(res);
```

## Abstraction (class substitution)

```
const COLORS = {  
  warning: '\x1b[1;33m',  
  error: '\x1b[0;31m',  
  info: '\x1b[1;37m',  
};  
  
const logger = (kind) => {  
  const color = COLORS[kind] || COLORS.info;  
  return (s) => {  
    const date = new Date().toISOString();  
    console.log(color + date + '\t' + s);  
  };  
};
```

```
const warning = logger('warning');  
const error = logger('error');  
const debug = logger('debug');
```

```
const slow = logger('slow');

slow('I am slow logger');
warning('Hello');
error('World');
debug('Bye!');
```

## Object method chaining

```
const adder = (a) => {
  const value = () => a;
  const add = (b) => adder(a + b);
  return { add, value };
};
```

```
const v = adder(3).add(-9).add(12).value();
console.log(v);
```

## Alternative syntax

```
const adder = (a) => ({
  value() {
    return a;
  },
  add(b) {
    a += b;
    return this;
  },
});
```

```
const v = adder(3).add(-9).add(12).value();
console.log(v);
```

## Alternative syntax

```
const adder = (a) => ({
  value: () => a,
  add: (b) => adder(a + b),
});
```

```
const v = adder(3).add(-9).add(12).value();
console.log(v);
```

## Complex example

```
const adder = (a) => {
  let onZerro = null;
  const obj = {};
  const value = () => a;
  const add = (b) => {
    let x = a + b;
    if (x < 0) {
      x = 0;
      if (onZerro) onZerro();
    }
    return adder(x);
  };
  const on = (name, callback) => {
    if (name === 'zero') onZerro = callback;
    return obj;
  };
  return Object.assign(obj, { add, value, on });
};
```

```
const a = adder(3)
  .on('zero', () => console.log('Less than zero'))
  .add(-9)
  .add(12)
  .add(5)
  .value();

console.log(a);
```

## Callback

```
const add = (a, b) => a + b;
const sum = (a, b, callback) => callback(a + b);

console.log('add(5, 2) =', add(5, 2));
sum(5, 2, console.log.bind(null, 'sum(5, 2) ='));

const fs = require('fs');

const reader = (err, data) => {
  console.log({ lines: data.split('\n').length });
};

fs.readFile('./file.txt', 'utf8', reader);
```

## Named callbacks

```
const fs = require('fs');

const print = (fileName, err, data) => {
  console.log({ lines: data.split('\n').length });
};

const fileName = './file.txt';

const callback = print.bind(null, fileName);
fs.readFile(fileName, 'utf8', callback);
```

## Timer implementation with callback

```
const fn = () => {
  console.log('Callback from from timer');
};
```

```
const timeout = (interval, fn) => {
  setTimeout(fn, interval);
};

timeout(5000, fn);
```

## Timer curry

```
const curry = (fn, ...par) => {
  const curried = (...args) => {
    if (fn.length <= args.length) return fn(...args);
    return curry(fn.bind(null, ...args));
  };
  return par.length ? curried(...par) : curried;
};
```

```
const fn = () => {
  console.log('Callback from from timer');
};

const timeout = (interval, fn) => {
  setTimeout(fn, interval);
};

const timer = curry(timeout);
timer(2000)(fn);

const timer2s = timer(2000);
timer2s(fn);
```

## Iteration callbacks

```
const iterate = (array, listener) => {
  for (const item of array) {
    listener(item);
  }
}
```

```
};

const cities = ['Kiev', 'London', 'Beijing'];

const print = (city) => {
  console.log('City:', city);
};

iterate(cities, print);
```

## Events

```
const adder = (initial) => {
  let value = initial;
  const add = (delta) => {
    value += delta;
    if (value >= add.maxValue) add.maxEvent(value);
    return add;
  };
  add.max = (max, event) => {
    add.maxValue = max;
    add.maxEvent = event;
    return add;
  };
  return add;
};

const maxReached = (value) => {
  console.log('max value reached, value: ' + value);
};

const a1 = adder(10).max(100, maxReached)(-12);

a1(25);
a1(50);
a1(75);
a1(100);
a1(-200)(50)(30);
```

```
const { EventEmitter } = require('events');

const emitter = new EventEmitter();

emitter.on('new city', (city) => {
  console.log('Emitted city:', city);
});

emitter.on('data', (array) => {
  console.log(array.reduce((a, b) => a + b));
});

emitter.emit('new city', 'Delhi');
emitter.emit('new city', 'Berlin');
emitter.emit('new city', 'Tokyo');
emitter.emit('data', [5, 10, 7, -3]);
```

## 2.8. Исключения и обработка ошибок

Отладка (Debug) — процесс обнаружения и устранения ошибок в программном обеспечении.

Отладку реализовывают при помощи вывода сообщений или инструментов: отладчика, профилировщика, декомпилятора, систем мониторинга ресурсов и логирования, систем непрерывной интеграции и тестирования.

«Отладка кода вдвое сложнее, чем его написание. Так что если вы пишете код настолько умно, насколько можете, то вы по определению недостаточно сообразительны, чтобы его отлаживать.» // Брайан Керниган

«Если отладка — процесс удаления ошибок, то программирование должно быть процессом их внесения» // Эдсгер Дейкстра



```
const isNumber = (value) => typeof value === 'number';

const sum = (a, b) => {
  if (isNumber(a) && isNumber(b)) {
    return a + b;
  }
  throw new Error('a and b should be numbers');
};
```

```
try {
  console.log(sum(2, 3));
} catch (err) {
  console.log(err.message);
}
```

```
try {
  console.log(sum(7, 'A'));
} catch (err) {
  console.log(err.message);
}
```

## Return tuple or struct

```
const sum = (a, b) => {
  if (isNumber(a) && isNumber(b)) {
    return [null, a + b];
  }
  return [new Error('a and b should be numbers')];
};

console.log(sum(2, 3));

console.log(sum(7, 'A'));
```

## Callback

```
const sum = (a, b, callback) => {
  if (isNumber(a) && isNumber(b)) {
    callback(null, a + b);
  } else {
    callback(new Error('a and b should be numbers'));
  }
};
```

```
sum(2, 3, (err, result) => {
  if (err) {
    console.log(err.message);
    return;
  }
  console.log(result);
});
```

```
sum(7, 'A', (err, result) => {
  if (err) {
    console.log(err.message);
    return;
  }
  console.log(result);
});
```

## Promise

```
const sum = (a, b) =>
  new Promise((resolve, reject) => {
    if (isNumber(a) && isNumber(b)) {
      resolve(a + b);
    } else {
      reject(new Error('a and b should be numbers'));
    }
  });
```

```
sum(2, 3)
```

```
.then((data) => {
  console.log(data);
})
.catch((err) => {
  console.log(err.message);
});
```

```
sum(7, 'A')
  .then((data) => {
    console.log(data);
  })
  .catch((err) => {
    console.log(err.message);
  });
```

## Async throw

```
const sum = async (a, b) => {
  if (isNumber(a) && isNumber(b)) {
    return a + b;
  }
  throw new Error('a and b should be numbers');
};
```

```
try {
  console.log(await sum(2, 3));
} catch (e) {
  console.log(e.message);
}
```

```
try {
  console.log(await sum(7, 'A'));
} catch (err) {
  console.log(err.message);
}
```

## 2.9. Мономорфный код в динамических языках

No translation

### 3. Состояние приложения, структуры данных и коллекции

No translation

#### 3.1. Подходы к работе с состоянием: stateful and stateless

No translation

#### 3.2. Структуры и записи

```
#include <stdio.h>

struct date {
    int day;
    int month;
    int year;
};

struct person {
    char *name;
    char *city;
    struct date born;
};

int main() {
    struct person p1;
    p1.name = "Marcus";
    p1.city = "Roma";
    p1.born.day = 26;
    p1.born.month = 4;
    p1.born.year = 121;

    printf(
        "Name: %s\nCity: %s\nBorn: %d-%d-%d\n",
        p1.name, p1.city,
        p1.born.year, p1.born.month, p1.born.day
    );
}
```

```
);  
  
    return 0;  
}
```

## Pascal

```
program Example;  
  
type TDate = record  
    Year: integer;  
    Month: 1..12;  
    Day: 1..31;  
end;  
  
type TPerson = record  
    Name: string[10];  
    City: string[10];  
    Born: TDate;  
end;  
  
var  
    P1: TPerson;  
    FPerson: File of TPerson;  
  
begin  
    P1.Name := 'Marcus';  
    P1.City := 'Roma';  
    P1.Born.Day := 26;  
    P1.Born.Month := 4;  
    P1.Born.Year := 121;  
    WriteLn('Name: ', P1.Name);  
    WriteLn('City: ', P1.City);  
    WriteLn(  
        'Born: ',  
        P1.Born.Year, '-',  
        P1.Born.Month, '-',  
        P1.Born.Day  
    );  
end;
```

```
Assign(FPerson, './record.dat');
Rewrite(FPerson);
Write(FPerson, P1);
Close(FPerson);
end.
```

## Rust

```
struct Date {
    year: u32,
    month: u32,
    day: u32,
}

struct Person {
    name: String,
    city: String,
    born: Date,
}

fn main() {
    let p1 = Person {
        name: String::from("Marcus"),
        city: String::from("Roma"),
        born: Date {
            day: 26,
            month: 4,
            year: 121,
        },
    };

    println!(
        "Name: {}\nCity: {}\nBorn: {}-{}-{}\n",
        p1.name, p1.city,
        p1.born.year, p1.born.month, p1.born.day
    );
}
```

## TypeScript: Interfaces

```
interface IDate {  
    day: number;  
    month: number;  
    year: number;  
}
```

```
interface IPerson {  
    name: string;  
    city: string;  
    born: IDate;  
}
```

```
const personToString = (person: IPerson): string => {  
    const { name, city, born } = person;  
    const { year, month, day } = born;  
    const fields = [  
        `Name: ${name}`,  
        `City: ${city}`,  
        `Born: ${year}-${month}-${day}`,  
    ];  
    return fields.join('\n');  
};
```

```
const person: IPerson = {  
    name: 'Marcus',  
    city: 'Roma',  
    born: {  
        day: 26,  
        month: 4,  
        year: 121,  
    },  
};
```

```
console.log(personToString(person));
```



## TypeScript: Classes

```
class DateStruct {  
  day: number;  
  month: number;  
  year: number;  
}  
  
class Person {  
  name: string;  
  city: string;  
  born: DateStruct;  
}
```

## JavaScript: Classes

```
class DateStruct {  
  constructor(year, month, day) {  
    this.day = day;  
    this.month = month;  
    this.year = year;  
  }  
}  
  
class Person {  
  constructor(name, city, born) {  
    this.name = name;  
    this.city = city;  
    this.born = born;  
  }  
}  
  
const personToString = (person) => {  
  const { name, city, born } = person;  
  const { year, month, day } = born;  
  const fields = [  
    `Name: ${name}`,
```

```

    `City: ${city}`,
    `Born: ${year}-${month}-${day}`,
  ];
  return fields.join('\n');
};

```

```

const date = new DateStruct(121, 4, 26);
const person = new Person('Marcus', 'Roma', date);
console.log(personToString(person));

```

## JavaScript: Objects

```

const person = {
  name: 'Marcus',
  city: 'Roma',
  born: {
    day: 26,
    month: 4,
    year: 121,
  },
};

```

```

console.log(personToString(person));

```

## JavaScript: struct serialization

```

const v8 = require('v8');
const fs = require('fs');

```

Take from previous example:

- class DateStruct
- class Person

```

const date = new DateStruct(121, 4, 26);
const person = new Person('Marcus', 'Roma', date);

```

```
const v8Data = v8.serialize(person);
const v8File = './file.dat';
fs.writeFile(v8File, v8Data, () => {
  console.log('Saved ' + v8File);
});
```

## File: file.dat

```
FF 0D 6F 22 04 6E 61 6D 65 22 06 4D 61 72 63 75
73 22 04 63 69 74 79 22 04 52 6F 6D 61 22 04 62
6F 72 6E 6F 22 03 64 61 79 49 34 22 05 6D 6F 6E
74 68 49 08 22 04 79 65 61 72 49 F2 01 7B 03 7B
03
```

## Nested structures

```
#include <stdio.h>
#include <map>
#include <string>
#include <vector>

struct Product {
  std::string name;
  int price;
};

void printProduct(Product item) {
  printf("%s: %d\n", item.name.c_str(), item.price);
}

void printProducts(std::vector<Product> items) {
  for (int i = 0; i < items.size(); i++) {
    printProduct(items[i]);
  }
}
```

```

int main() {
    std::map<std::string, std::vector<Product>> purchase {
        { "Electronics", {
            { "Laptop", 1500 },
            { "Keyboard", 100 },
            { "HDMI cable", 10 },
        } },
        { "Textile", {
            { "Bag", 50 },
        } },
    };

    std::vector electronics = purchase["Electronics"];
    printf("Electronics:\n");
    printProducts(electronics);

    std::vector textile = purchase["Textile"];
    printf("\nTextile:\n");
    printProducts(textile);

    Product bag = textile[0];
    printf("\nSingle element:\n");
    printProduct(bag);

    int price = purchase["Electronics"][2].price;
    printf("\nHDMI cable price is %d\n", price);
}

```

## Python

```

purchase = {
    'Electronics': [
        { 'name': 'Laptop', 'price': 1500 },
        { 'name': 'Keyboard', 'price': 100 },
        { 'name': 'HDMI cable', 'price': 10 },
    ],
    'Textile': [
        { 'name': 'Bag', 'price': 50 },
    ],
}

```

```
}

electronics = purchase['Electronics']
print({ 'electronics': electronics })

textile = purchase['Textile']
print({ 'textile': textile })

bag = textile[0]
print({ 'bag': bag })

price = purchase['Electronics'][2]['price']
print({ 'price': price })
```

## JavaScript

```
const purchase = {
  Electronics: [
    { name: 'Laptop', price: 1500 },
    { name: 'Keyboard', price: 100 },
    { name: 'HDMI cable', price: 10 },
  ],
  Textile: [{ name: 'Bag', price: 50 }],
};

const electronics = purchase.Electronics;
console.log(electronics);

const textile = purchase['Textile'];
console.log(textile);

const bag = textile[0];
console.log(bag);

const price = purchase['Electronics'][2].price;
console.log(price);

const json = JSON.stringify(purchase);
console.log(json);
```

```
const obj = JSON.parse(json);
console.log(obj);
```

### 3.3. Массив, список, множество, кортеж

No translation

### 3.4. Словарь, хэш-таблица и ассоциативный массив

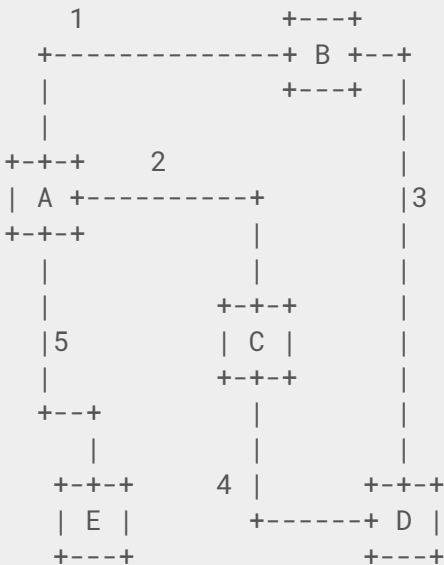
No translation

### 3.5. Стек, очередь, дэк

No translation

### 3.6. Деревья и графы

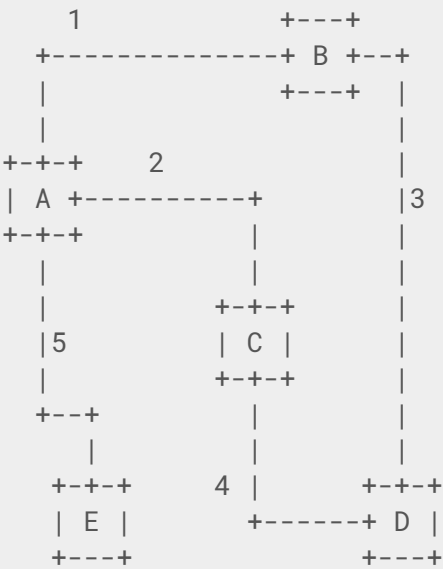
Матрица смежности - хранит связи вершин графа



```
const graph = [
  [0, 1, 1, 0, 1],
  [1, 0, 0, 1, 0],
  [1, 0, 0, 1, 0],
  [0, 1, 1, 0, 0],
  [1, 0, 0, 0, 0],
];

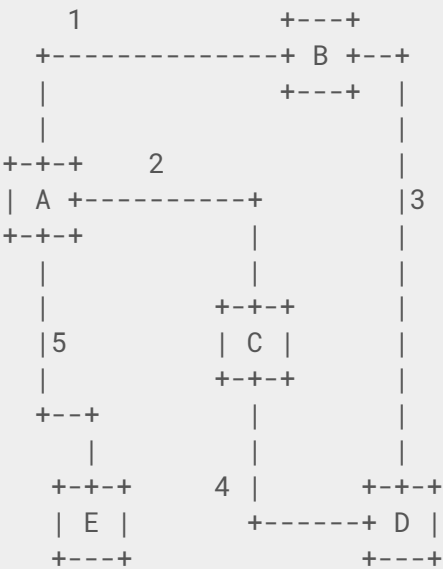
const graph = {
  A: [0, 1, 1, 0, 1],
  B: [1, 0, 0, 1, 0],
  C: [1, 0, 0, 1, 0],
  D: [0, 1, 1, 0, 0],
  E: [1, 0, 0, 0, 0],
};
```

# Матрица смежности в виде плоского массива



```
const graph = [
  0, 1, 1, 0, 1,
  1, 0, 0, 1, 0,
  1, 0, 0, 1, 0,
  0, 1, 1, 0, 0,
  1, 0, 0, 0, 0,
];
```

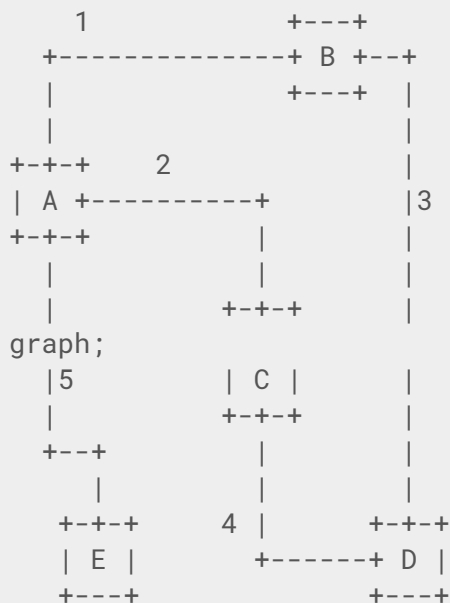
# Матрица инцидентности - связь вершин (строки) с дугами (колонки)



```
const graph = [
  [1, 1, 0, 0, 1],
  [1, 0, 1, 0, 0],
  [0, 1, 0, 1, 0],
  [0, 0, 1, 1, 0],
  [0, 0, 0, 0, 1],
];

const graph = {
  A: [1, 1, 0, 0, 1],
  B: [1, 0, 1, 0, 0],
  C: [0, 1, 0, 1, 0],
  D: [0, 0, 1, 1, 0],
  E: [0, 0, 0, 0, 1],
};
```

## Список смежности - список вершин, а для каждой список смежных вершин



```

const graph = {
  A: [],
  B: [],
  C: [],
  D: [],
  E: [],
};

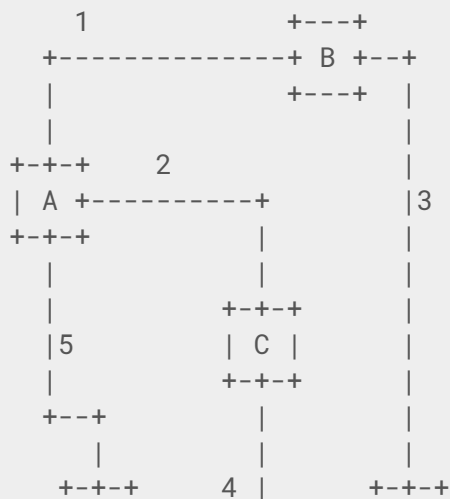
const { A, B, C, D, E } = graph;

A.push(B, C, D, E);
B.push(A, C);
C.push(A, B, D);
D.push(A, B, C, E);
E.push(A, D);

console.dir({ graph });

```

## Список ребер - список с указанием ребра как пары вершин



```

const graph = [
  [A, B],
  [A, C],
  [B, D],
  [C, D],
  [A, E],
];

const graph = [
  { from: A, to: B },
  { from: A, to: C },
  { from: B, to: D },
  { from: C, to: D },
  { from: A, to: E },
];

```



E	+-----+ D	];
+---+	+---+	

### 3.7. Проекции и отображения наборов данных

No translation

### 3.8. Оценка вычислительной сложности

No translation

## **4. Расширенные концепции**

No translation

### **4.1. Что такое технологический стек**

No translation

### **4.2. Среда разработки и отладка кода**

No translation

### **4.3. Итерирование: рекурсия, итераторы и генераторы**

No translation

### **4.4. Структура приложения: файлы, модули, компоненты**

No translation

### **4.5. Объект, прототип и класс**

No translation

### **4.6. Частичное применение и каррирование, композиция функций**

No translation

### **4.7. Чеининг для методов и функций**

No translation

## **4.8. Примеси (mixins)**

No translation

## **4.9. Зависимости и библиотеки**

No translation