

# Примерный план проблемной лекции

## Введение. Эзотерические языки программирования на примере BF

Время изучения темы – от 2 до 4 часов, из них 2 часа- лекция

**Учебные цели занятия:** изучить представителя группы ассемблеро-подобных машинно-ориентированных эзотерических языков программирования **BF**, познакомиться со стеком вызова функций и особенностями программирования на его вершине.

**Форма проведения занятия:** проблемная лекция.

**Учебные задания:** изучить истоки, актуальность вопроса, которая не очевидна, операции инкремент декремент, особенности написания ветвлений через циклы с предусловием, "процедурный" **BF** на основе вложенных циклов с постусловием на примере операции умножения чисел, посимвольный вывод в консоль своего ФИО в ASCII или UTF кодировке.

**Инструкции по проведению и ходу занятия:** В начале занятия обосновываются цель и задачи проблемной лекции, определяется проблема для обсуждения. Преподаватель излагает материал, задает вопросы студентам, посвященные проблематике лекции, затем начинается дискуссия по поставленной проблеме; вторая половина занятия - групповая практика на ПК или онлайн, **BF** - через телефон.

**Методические рекомендации:** ожидается, что учащийся найдет в Википедии страничку языка **BF** (и некоторых других языков по рекомендации преподавателя), изучит 8 базовых команд, получит шаблоны написания кодов от преподавателя, затем приступит к групповому написанию программных кодов. Задание хоть и шуточное, но его выполнение обычно дается не с первого раза, что приводит к алгоритмическому росту учащихся.

### Вопрос для самоконтроля:

При сдаче задания его удастся запустить?

Нет семантических ошибок?

Почему выбран именно такой путь реализации алгоритма?

Главное, чтобы программный код работал!

## Введение

**Ассемблер** - машинно-ориентированный язык программирования низкого уровня. Иными словами, это язык управления битами в регистрах и оперативной памяти. Исполнитель Ассемблера - микропроцессор, реже высокоуровневая прослойка операционной системы. Ассемблер - язык старый, датируется 1947 годом, содержит множество диалектов, описать которые можно как множество частных случаев реализации идеи машинно-ориентированного языка. Литература встречается, вся она, скорее всего, пролежала несколько десятилетий на

полке библиотеки, прежде чем попасть в руки. Поэтому примеры из книг часто не работают или требуют адаптации под современные реалии.

Чтобы что-нибудь написать, приходится пройти через поиск на просторах Интернета. При этом то, что Вам нужно, попадает только каждый 10 или 20 раз. Периодически встречаются посты с заведомо ложной информацией, распознать которую новичку не под силу. Программные коды, взятые из литературы, обладают высокой скоростью роста сложности и потому не пригодны для начинающих.

Все это создает высокий входной порог сложности материала данной темы.

## Эзотерические языки программирования

Мы постараемся описать траекторию, по которой удастся преодолеть большую часть подобных трудностей.

Материалы изложены в порядке возрастания сложности.

Сразу писать на Ассемблере не удастся. Смиритесь. Для начала требуется познакомиться с чем-то попроще. Эзотерические языки - это языки программирования, созданные ради шутки или для проведения эксперимента по расширению программистских возможностей. Изучение более простых, чем Ассемблер, представителей этой языковой группы позволит упростить последующее понимание Ассемблера.

Чтобы познакомиться с творчеством разума земного и не очень можно прочесть статью ["Примеры кода на 39 эзотерических языках программирования"](#). Многого от них не ждите. **BF** - самый адекватный из них.

## BrainF

Познакомьтесь с младшим братом Ассемблера: BrainF. [BrainF Developer](#).

В Интернете пишут, что **BF** - это язык программирования низкого уровня, который обладает высокой производительностью. Все это позволяет его запускать вне зависимости от платформы, лишь бы был интерпретатор языка. На JavaScript, Python или VBA - не важно. Интерпретатор, как правило, крайне легковесный. [Интерпретатор BF размером 160 байт](#).

Периодически задаются вопросы: "А есть ли в таком языке какой-то практический смысл?"

Ответы на подобные вопросы, как ни странно, замалчивают. Постараемся, как можем, на них ответить.

Начнем с анекдота.

"На просторах социальной сети ВКонтакте была высказана мысль: "В **BF** проще войти, чем в Ассемблер. Поэтому можно писать на framework, который компилирует из **BF** в конкретный Ассемблер. Такой путь от собеседования до первого сданного проекта намного короче."

В этот момент, где-то в далекой-далекой галактике появилась вакансия машинно-ориентированного программиста на **Java/BF**."

Почему именно **BF**?

- Максимальная простота: **BF** прост, учить в нем, в принципе, нечего, в нем всего 8 команд.
- Дает возможность поработать со стекком вызова функций и понять - что же это такое.

- Дает сильный стимул для развития алгоритмического мышления и неожиданно упрощает последующее понимание Ассемблера.
- Язык крайне недооценен, так как он очень прост в схемотехнической реализации. В теории, работающие на нем микропроцессоры будут ещё компактнее и проще.

Посмотрим - как выглядит **BF** :

- + - инкремент, декремент,
- >< - смещение на ячейку выше, ниже,
- [] - цикл открыть, закрыть,
- „ - ВВОД,ВЫВОД одного символа.

Все! Можно начинать "ваять"! Если по каким-то причинам нас не устраивает [BrainF Developer](#), то всегда можно попробовать написать свой интерпретатор языка. Предупреждаю, существуют ASCII и Unicode модели символов, программы с их учетом могут различаться. В Интернете можно встретить Вызов/Чёллендж/Challenge, брошенный другим программистам: "Напиши интерпретатор **BF** на каждом языке программирования, который ты знаешь". Встречаются программные коды на C++ и C#. Реже на Java. Пополняю копилку **BF** интерпретаторов на языке Julia. Не стоит воспринимать это, как сумасшествие. Это всего лишь одна из задач на ночь, которые, ради тренировки, исполняют "кодеры".

Try Jupyter with Julia. Вот программа, язык Julia:

[illegible]

```

for i=1:_MemIdMax; _p="";if(i==_MemId);_p=" "else;_p=" "end;
println("$(_p)_Mem[$(i)]=$( _Mem[i])<=$(convert(Core.Char, _Mem[i]))>");
end;
if(length(_StrOut)!=0);println("###Out###\n"*_StrOut);end;
if(length(_StrIn)!=0);println("###In###\n"*_StrIn);end;
if(length(_LoopStack)!=0);println("###LoopStack###");for i in _LoopStack; println
end;
###Work Part###
while (_CodeId <= _CodeIdMax)
    _char =convert(Core.Char, _Code[_CodeId]);
    if(
        (_char=='+')||(_char=='-')||(_char=='>')||(_char=='<')
        ||(_char=='.')||(_char==',' )||(_char=='[')||(_char==']')
    );
        if(_char=='+');_Mem[_MemId]=_Mem[_MemId]+1;end;
        if(_char=='-');_Mem[_MemId]=_Mem[_MemId]-1;end;
        if(_char=='>');_MemId=_MemId+1;while(_MemId>length(_Mem));push!(_Mem,0);end;e
        if(_char=='<');_MemId=_MemId-1;if(_MemId<1);_MemId=length(_Mem) end;end;
        if(_char=='.');
            _charPrint=convert(Core.Char, _Mem[_MemId])
            print(_charPrint);
            _StrOut=_StrOut*_charPrint;
        end;
        if(_char==',' );
            while(length(_StrIn)==0);_StrIn=readline();end;
            _Mem[_MemId]=convert(Core.UInt32, _StrIn[1])
            _StrIn=_StrIn[2:length(_StrIn)]
        end;
        if(_char=='[');push!(_LoopStack,(_CodeId=_CodeId,_MemId=_MemId))end;
        if(_char==']');
            var=pop!(_LoopStack)
            if(_Mem[var._MemId]!=0);push!(_LoopStack,var);_CodeId=var._CodeId;end;
        end;
        ###Listing###
        if(!false);if(_IsNeedListing);BrainFackListing();end;end;
    end;
    _CodeId=_CodeId+1;
end;
if(!false);if(_IsNeedFinListing);BrainFackListing();end;end;
end;
BrainF(""">+++++++[-<+++++]<+++++++.....++++
+++-----.....+++++.....+++++-----
[-]+++++++.....""")

```

HelloWorld!!!

Как видите, все символы, кроме тех 8 команд игнорируются. Давайте разберемся с синтаксисом. У BF, как правило, есть режим пошаговой отладки и вывод конечного снимка памяти. В нашем случае это 2 флага, соответственно.

Для упрощения интерпретации снимка памяти выводятся все её ячейки в виде индекса, числового содержимого и соответствующего этому коду символа.

В случае нехватки ячеек памяти осуществляется динамическое их выделение. Ячейки не высвобождаются!!! Это заложено в стандартах языка.

Текущая ячейка помечается либо звёздочкой, либо обратным отступом.

In [9]: BrainF(""" "","false,true)

```

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###

```

```
###Memory###
_Mem[1]==0==<>
```

Вот полный листинг программы занесения двух единиц в ячейку с последующим обнулением при помощи цикла.

```
In [11]: BrainF("""+[-]""", !false, true)

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
{+}+[-]
###Memory###
_Mem[1]==1==<>
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
+{+}[-]
###Memory###
_Mem[1]==2==<>
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++{[]-]
###Memory###
_Mem[1]==2==<>
###LoopStack###
(_CodeId = 3, _MemId = 1)
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++[{ -}]
###Memory###
_Mem[1]==1==<>
###LoopStack###
(_CodeId = 3, _MemId = 1)
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++{[]-]
###Memory###
_Mem[1]==1==<>
###LoopStack###
(_CodeId = 3, _MemId = 1)
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++[{ -}]
###Memory###
_Mem[1]==0==<>
###LoopStack###
(_CodeId = 3, _MemId = 1)
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++[-{]}
###Memory###
_Mem[1]==0==<>
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++[-]
###Memory###
_Mem[1]==0==<>
```

Пример задачи, копирование числа через цикл.

```
In [18]: BrainF("""+++[->+>+<<]""", false, true)

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
+++[->+>+<<]
```

```

###Memory###
_Mem[1]==0==<>
_Mem[2]==3==<2>
_Mem[3]==3==<2>

```

Обратите внимание, что текущий экземпляр числа при копировании уничтожается. Поэтому при копировании нужно создавать минимум две копии, одну из которых позже возвращать на исходное место.

```
In [19]: BrainF("""+++[->+>+<<]>>[-<<+>>]""",false,true)
```

```

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
+++[->+>+<<]>>[-<<+>>]
###Memory###
_Mem[1]==3==<2>
_Mem[2]==3==<2>
_Mem[3]==0==<>

```

Обратите внимание, что данный цикл - это цикл с предусловием. Он же используется вместо ветвления. Блок else у ветвления не предусмотрен.

Следует отметить, что есть отдельная группа часто встречающихся задач, которая требует умения перемножать числа.

Пример, получение в ячейке числа 15. Какой из вариантов короче?

```
In [12]: BrainF(""">+++[-<++++>]<""",false,true)
```

```

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
>+++[-<++++>]<
###Memory###
_Mem[1]==10==<
>
_Mem[2]==0==<>

```

```
In [13]: BrainF("""+++++ +++++ +++++""",false,true)
```

```

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
+++++ +++++ +++++
###Memory###
_Mem[1]==15==<2>

```

Таким образом, Вы можете довольно компактным программным кодом вычислить  $2 * 3 * 5 * 7$ , но для этого потребуется соответствующее число ячеек памяти.

```
In [32]: BrainF("""+[->+++[->+++++[->++++++<]<]<]""",false,true)
```

```

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
+[->+++[->+++++[->++++++<]<]<]

###Memory###
_Mem[1]==0==<>
_Mem[2]==0==<>
_Mem[3]==0==<>
_Mem[4]==210==<0>

```

```
In [34]: BrainF("""+[->+++[->+++++[->++++++<]<]<]
>>>[-<<<+>>>]<<<
""",false,true)
```

```

###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
++[->+++[->+++++[->++++++<]<]<]
>>>[-<<<+>>>]<<<

###Memory###
_Mem[1]==210==<0>
_Mem[2]==0==<>
_Mem[3]==0==<>
_Mem[4]==0==<>

```

Ещё одна задача. Требуется найти в тексте первую букву русского алфавита.

Есть несколько подходов к её решению. Подход первый: метод простого перебора.

Формируем окно для просмотра из "+.". Предварительно при помощи крупных множителей прибавляем к точке старта.

Процесс сильно ускоряется, если заранее посмотреть искомое значение по таблице, например, ASCII кодов.

In [70]:

```

BrainF("""
Предварительно с помощью крупных множителей компактно приближаемся к искомому числу
+++++++[->+++++++[->+++++++<]<]
>>[-<<+>>]<<
Осуществляем приближение с небольшим шагом
>++++[-<+++++++>]<
Даем мелкую доводку без циклов

Выводим окно для просмотра результата
.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.
+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.
+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.
.+.+.+.+.+.+.
""", false, true)

```

```

АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦШЩЪЫЬЭЮЯабвгдезийклмнопрстуфхцшщъыьэяё###BrainFListing###Target
OperatorWasExecuted###
###Code###
Предварительно с помощью крупных множителей компактно приближаемся к искомому числу
+++++++[->+++++++[->+++++++<]<]
>>[-<<+>>]<<
Осуществляем спрближение с небольшим шагом
>++++[-<+++++++>]<
Даем мелкую доводку без циклов

Выводим окно для просмотре результата
.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.
+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.
+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.+.
.+.+.+.+.+.+.

###Memory###
_Mem[1]==1104==<è>
_Mem[2]==0==<>
_Mem[3]==0==<>
###Out###
АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦШЩЪЫЬЭЮЯабвгдезийклмнопрстуфхцшщъыьэяё

```

В подобных случаях нередко прибегают к макросам, которые выполняют часть работы за нас. Напишем макрос для получения русского символа А, код 1040 = 10813.

In [89]:

```

#Вставка получения русского символа А
BF_Get_RussianA=""BF_Get_RussianA(10+++++++[->8+++++++[->13+++++++<]<])ВозвратВ

```

```
BrainF("""$(BF_Get_RussianA)""", false, true)
```

```
###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###
###Code###
BF_Get_RussianA(10+++++++[->8+++++++[->13+++++++<]<]ВозвратВНачало>>[-<<+>>]<<)
###Memory###
_Mem[1]==1040==<A>
_Mem[2]==0==<>
_Mem[3]==0==<>
```

Можно написать макрос вывода вообще любых текстов. Только он будет работать в разы медленнее, так как работает не по принципу "смещение от предыдущего", а по принципу "каждый символ печатаем заново и в лоб".

Можно написать разложение каждой разницы относительно предыдущего символа на простые множители. И сделать вывод на экран. Только займет это неразумно много времени...

In [100]:

```
function Get_TXT(_str)
    _codeBF="";
    foreach(
        (x::Core.Char)->(
            rez="";
            for i=1:convert(Core.Int64, x);
                rez=rez*"+";
            end;
            _codeBF=_codeBF*rez*":["-"]$(x)\n";
        )
    ,_str
    );
    return _codeBF;
end;
BrainF("""$(Get_TXT("Привет мир!!!"))""", false, true)
```

```
Привет мир!!!###BrainFListing###TargetOperatorWasExecuted###  
###Code###
```

[illegible]



[illegible]







```
-----
-----
-.5----.1+++++.9[-]
)
```

```
###Memory###
_Mem[1]==0==<>
###Out###
Калашников Сергей 2ИСИП_519
```

На этом знакомство с **BF** можно считать состоявшимся.

**BF** - может стать хобби некоторых учащихся.

Для достижения цели "познакомиться с **BF**" достаточно одного или двух заданий.

Дополнительные задачи - на усмотрение преподавателя.

## Практическая работа №2. **BF**, как меня зовут

- Уровень сложности низкий.  
Написать программу вывода ФИО номер группы в консоль. # Творческие задания повышенной сложности
- Уровень сложности ниже среднего.  
Нарисовать заданный рисунок псевдографикой и вывести в консоль.
- Уровень сложности средний.  
Написать шифрование/дешифрование текстового файла в BrainF файл и обратно.
- Уровень сложности достаточный.  
Сложение двух одноразрядных чисел с вводом из консоли. Результат вернуть в начальную ячейку, остальные ячейки за собой подчистить. Перенос на старший разряд не учитывается.
- Уровень сложности высокий.  
Сложение двух двухразрядных чисел с вводом из консоли. Результат вернуть в 2 начальные ячейки, остальные ячейки за собой подчистить. Перенос на старший разряд не учитывается.
- Уровень сложности очень высокий.  
Реализовать бесконечный четырехразрядный счетчик с прибавлением единицы и выводом в консоль.
- Уровень сложности "Мечта программистов из Интернета".  
Написать морской бой.

## Распространенные ошибки

Какие-то конкретные ошибки выявить сложно, по причине того, что исполнитель языка не подразумевает синтаксических ошибок, только семантические. Семантические ошибки возникают как следствие невнимательности или недостатка опыта.

In [ ]: