

hyväksymispäivä arvosana

arvostelija

Otsikko

Erkki Heino

Tero Huomo

Eeva Terkki

Helsinki 5.2.2013

HELSINGIN YLIOPISTO

Tietojenkäsittelytieteen laitos

Sisältö

1	Näkyvyysalueet	1
1.1	COBOL	1
1.2	Python	1
2	Sidonta	3
2.1	Cobol	3
2.2	Python	3
3	Kontrollin ohjaus	3
3.1	Python	3
3.1.1	Valinta	3
3.1.2	Toisto	3
3.1.3	Rekursio	3
3.2	COBOL	3
3.2.1	Aritmeettisten operaatioiden laskentajärjestys	3
3.2.2	Valinta	4
3.2.3	Toisto	5
3.2.4	Rekursio	6
	Lähteet	7

1 Näkyvyysalueet

1.1 COBOL

1.2 Python

Pythonin lohkorakenne on syvä, ja ohjelman suoritusaikana käytössä on ainakin kolme sisäkkäistä näkyvyysaluetta [Pyt13b]. Näkyvyysalueita käytetään dynaamisesti. Sisimmällä näkyvyysalueella ovat paikalliset nimet. Mahdollisilla funktioita ympäröivillä funktioilla on omat näkyvyysalueensa, joiden sisältämät nimet eivät ole paikallisia eivätkä globaaleja. Toiseksi uloimmalla näkyvyysalueella ovat moduulin globaalit nimet ja kaikkein uloimmalla kieleen rakennetut nimet.

Pythonissa luokan näkyvyysalueella määritellyt nimet eivät näy luokan metodeille [Pyt13a]. Metodin ensimmäinen argumentti, jolle on tapana antaa nimi `self`, edustaa luokan ilmentymää. Sen kautta metodi voi käyttää luokan ilmentymän muita metodeja ja attribuutteja.

Seuraavassa esimerkissä on kaksi sisäkkäistä funktiota:

```
def f1():  
    a = 1  
    def f2():  
        b = 2  
        print a + b  
    print a  
    f2()
```

`f1()`

Funktio `f1` määrittelee muuttujan `a` ja funktion `f2`, tulostaa `a`:n arvon ja kutsuu määrittelemäänsä funktiota. Funktio `f2` määrittelee muuttujan `b` ja tulostaa muuttujien `a` ja `b` arvojen summan. Ohjelma tulostaa luvut 1 ja 3. Muuttuja `a` on näkyvissä funktion `f1` ja sen sisäisten funktioiden sisällä. Muuttuja `b` puolestaan on paikallinen muuttuja, joka on näkyvissä vain `f2`-funktion sisällä. Siihen viittaaminen `f2`-funktion ulkopuolella johtaisi virhetilanteeseen.

Seuraavassa esimerkissä käytetään globaalia muuttujaa:

```
g = 1

def f3():
    global g
    g = 2
    print g

f3()
print g
```

Esimerkissä globaalin muuttujan `g` arvoksi alustetaan ensin luku 1. Funktio `f3` asettaa `g:n` arvoksi luvun 2 ja myös tulostaa muuttujan arvon. Kun funktiota `f3` kutsutaan ja sen jälkeen vielä tulostetaan `g:n` arvo, ohjelma tulostaa kaksi kertaa luvun 2. Funktio `f3` siis käsittelee globaalia muuttujaa. Avainsana `global` on tärkeä, sillä se ilmaisee, että kyseinen tunnus tulkitaan globaalin muuttujan tunnukseksi. Ilman koodiriviä `global g` funktion määritelmän sisällä oleva muuttuja olisi paikallinen muuttuja, ja esimerkkiohjelma tulostaisi luvut 2 ja 1.

Pythonissa kaikki asiat, jotka voidaan nimetä, ovat ensimmäisen luokan arvoja – myös funktiot, metodit ja moduulit [Gui09].

2 Sidonta

2.1 Cobol

2.2 Python

3 Kontrollin ohjaus

3.1 Python

3.1.1 Valinta

3.1.2 Toisto

3.1.3 Rekursio

3.2 COBOL

3.2.1 Aritmeettisten operaatioiden laskentajärjestys

COBOLin aritmeettisten lausekkeiden evaluoinnin järjestys riippuu COBOLin versiosta ja kääntäjän toteuttajasta. Compaqin COBOLissa laskentajärjestyksessä on neljä tasoa [Com02]. Ensimmäisenä määritetään muuttujien etumerkit. Tämän jälkeen potenssit, jonka jälkeen kerto- ja jakolaskut. Viimeisenä suoritetaan yhteen- ja vähennyslaskut.

COBOLin viimeisimmissä versioissa kieleen tuli mukaan myös bittiooperaatiot. Micro Focus'n Visual COBOL -toteutuksessa tämä on nostanut laskentatasoja seitsemään [Mic13]. Bittiooperaatioista NOT evaluoidaan yhdessä etumerkkien kanssa. Muuten bittiooperaatiot evaluoidaan viimeisinä järjestyksessä AND, XOR ja OR.

3.2.2 Valinta

Valinta suoritetaan rakenteella IF - THEN - ELSE - ENDIF [Cou99a].

* Yksinkertainen valinta

```
IF NUMERO = 2
  DISPLAY 'KAKSI'
END-IF
```

* IF ELSE -lause

```
IF NUMERO IS EQUAL TO 2 THEN
  DISPLAY 'KAKSI'
ELSE
  DISPLAY 'EI KAKSI'
END-IF
```

* sisäkkäinen IF ELSE -lause

```
IF NUMERO = 1
  DISPLAY 'NUMERO'
ELSE
  IF NUMERO = 2
    DISPLAY 'KAKSI'
  ELSE
    DISPLAY 'EI YKSI EIKÄ KAKSI'
  END-IF
END-IF
```

Esimerkistä huomataan, että rakenne vastaa pitkälti Javan If-valintalauseetta. Avainsana THEN on vapaaehtoinen [Kar13], mutta mahdollistaa luonnollisen englanninkielen kaltaisen lausemuodon. If-rakenne lopetetaan avainsanalla END-IF, joka on mahdollista korvata myös pisteellä. COBOL ei kuitenkaan tue monen modernin kielen käyttämää else-if -valintaa. Else-if on korvattava esimerkin kaltaisilla sisäkkäisillä if-else -valintalauseilla.

COBOLin vastaavuus Javan tai C:n switch-case -rakenteelle on EVALUATE-verbi [Cou99a].

```
EVALUATE VALIKKO-SYOTE
    WHEN "0"
        DISPLAY 'VALITSIT 0'
    WHEN "1" THRU "9"
        DISPLAY 'VALITSIT 1-9'
END-EVALUATE.
```

Esimerkissä EVALUATE -verbiä seuraa evaluaation subjekti, VALIKKO-SYOTE. Avainsana WHEN vastaa pitkälti switch-case -rakenteen casea. Evaluaation lopettaa avainsana END-EVALUATE. Esimerkissä jos VALIKKO-SYOTE on 0, näytetään käyttäjälle "VALITSIT 0". Jos se on yhden ja yhdeksän väliltä, näytetään "VALITSIT 1-9". Toisin kuin Javan switch-case, EVALUATE tukee useita samanaikaisia vertailuja -muuttujia ja ehtoja voi ketjuttaa avainsanan ALSO avulla.

3.2.3 Toisto

COBOL tukee pitkälti samoja toistorakenteita kuin Java. Tässä lueteltavat toistorakenteet esittelee Cobol Tutorial [Cou99b]. COBOLin vastaavuus while-rakenteelle ja do-while-rakenteelle on PERFORM UNTIL, jossa toistoehdon voi sijoittaa alkuun tai loppuun.

Javan for-toistorakennetta vastaa PERFORM - TIMES ja PERFORM VARYING. Seuraava esimerkki tulostaa käyttäjälle viisi kertaa sanan "HEI":

```
PERFORM 5 TIMES
    DISPLAY "HEI"
END-PERFORM
```

PERFORM VARYING mahdollistaa Javan tapaisen for-toistorakenteen, jossa muuttujan arvoa korotetaan yhden kierroksen jälkeen muulla kuin yhdellä.

```
PERFORM VARYING NUMERO FROM 1 BY 2
    UNTIL NUMERO > 5
    DISPLAY 'Numero on nyt: ' NUMERO
END-PERFORM
```

Esimerkissä muuttujaa NUMERO korotetaan jokaisen kierroksen jälkeen kahdella.

Esimerkin tulostus:

```
Numero on nyt: 1
```

```
Numero on nyt: 3
```

```
Numero on nyt: 5
```

3.2.4 Rekursio

Alunperin COBOL ei mahdollistanut rekursiota lainkaan [Wik13]. Uudemmissa COBOLin versioista ainakin IBM:n COBOL-toteutus tukee rekursiota. IBM:n toteutuksessa rekursiivisesti kutsuttavan ohjelman tai aliohjelman Program-ID:ssä on annettava ehto `RECURSIVE` [IBM04]. Mikäli ohjelmaa kutsuu rekursiivisesti ilman rekursiosta eksplisiittisesti kertovaa `RECURSIVE`-ehtoa, ohjelman suoritus päättyy.

Lähteet

- Cou99b Cobol tutorial: Iteration, <http://www.csis.ul.ie/cobol/course/Iteration.htm>. [5.2.2013].
- Cou99a Cobol tutorial: Selection, <http://www.csis.ul.ie/cobol/course/Selection.htm>. [5.2.2013].
- Com02 Compaq cobol reference manual: Arithmetic expressions, http://h30266.www3.hp.com/odl/vax/progtool/cobol57a/6296/6296_profile_019.html. [5.2.2013].
- Kar13 Cobol - if else endif statement, <http://code.xmlgadgets.com/2012/03/28/cobol-if-else-endif-statement/>. [5.2.2013].
- IBM04 Making recursive calls.
- Pyt13a The python language reference – execution model, <http://docs.python.org/2/reference/executionmodel.html#naming-and-binding>. [4.2.2013].
- Pyt13b The python tutorial – classes, <http://docs.python.org/2/tutorial/classes.html>. [2.2.2013].
- Mic13 Micro focus visual cobol for visual studio 2010: Formation and evaluation rules, <http://documentation.microfocus.com/help/index.jsp?topic=%2Fcom.microfocus.eclipse.infocenter.visualcobol.vs%2FHRLHLHCLANU058.html>. [5.2.2013].
- Gui09 van Rossum, G., First-class everything, <http://python-history.blogspot.fi/2009/02/first-class-everything.html>, 2009. [2.2.2013].
- Wik13 Cobol, <http://en.wikipedia.org/wiki/COBOL>. [5.2.2013].