

hyväksymispäivä arvosana

arvostelija

Otsikko

Erkki Heino

Tero Huomo

Eeva Terkki

Helsinki 6.2.2013

HELSINGIN YLIOPISTO

Tietojenkäsittelytieteen laitos

Sisältö

1	Näkyvyysalueet	1
1.1	COBOL	1
1.2	Python	1
2	Kontrollin ohjaus	2
2.1	Python	2
2.1.1	Laskentajärjestys	2
2.1.2	Valinta ja toisto	3
2.1.3	Rekursio	4
2.2	COBOL	4
2.2.1	Laskentajärjestys	4
2.2.2	Valinta	4
2.2.3	Toisto	5
2.2.4	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 [Pyt13d]. 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 [Pyt13b]. 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 esitetään olioina. Lisäksi kaikki asiat, jotka voidaan nimetä, ovat ensimmäisen luokan arvoja – myös funktiot, metodit ja moduulit [Gui09].

2 Kontrollin ohjaus

2.1 Python

2.1.1 Laskentajärjestys

Pythonin operaattoreiden laskentajärjestys on 16-tasoinen [Pyt13c]. Ensimmäisenä laskentajärjestyksessä huomioidaan esimerkiksi listojen ja hajautustaulujen alkioiden erottimet. Viimeisenä lasketaan lambda-lausekkeet, joilla Pythonissa ilmaistaan anonyymeja funktioita. Aritmeettiset operaatiot ja bittiooperaatiot lasketaan samassa järjestyksessä kuin C-pohjaisissa kielissä. Laskentajärjestyksen tasojen runsaan määrän vuoksi operaatioiden laskentajärjestyksen ilmaisemiseen kannattaa yleensä käyttää sulkuja.

2.1.2 Valinta ja toisto

Pythonissa käytetään valintaan ehtolauseita `if`, `elif` ja `else`. Ehtolauseita käytettäessä ehto tulkitaan epätodeksi, jos ehdon arvo on `False`, `None` (olio, jota käytetään ilmaisemaan arvon puuttumista), minkä hyvänsä tyyppinen numeerinen arvo nolla tai tyhjä merkkijono tai tietorakenne (kuten lista tai hajautustaulu) [Pyt13a]. Muussa tapauksessa ehto tulkitaan todeksi, ellei oliota ole erikseen määritelty tulkittavaksi epätodeksi.

Toistoon voidaan käyttää `for`-toistolauseetta tai ehdollista `while`-lausetta. Käytettäessä `while`-lausetta ehto tulkitaan samalla tavalla kuin ehtolauseiden yhteydessä. Muutoin `while` toimii samalla periaatteella kuin Javassa. Monessa muussa kielessä esiintyvää `do-while`-toistorakennetta Pythonissa ei ole.

Pythonin `for`-lause muistuttaa Javan `for-each`-silmukkaa, ja sillä voidaan iteroida iteroitavia olioita, kuten listoja, merkkijonoja ja iteraattoreita [Pyt13a]. Iteraattori on olio, jolla on metodi `next()`, joka palauttaa seuraavan alkion. Iteraattori voi käydä läpi esimerkiksi listan alkioita tai luonnollisten lukujen joukkoa.

Seuraava esimerkki ohjelma tulostaa parittomat luvut väliltä `[1, 10]`:

```
for luku in range(1, 10):
    if (luku % 2 != 0):
        print luku
```

Ohjelmassa käytetään Pythonin (version 2) funktiota `range`, joka tässä esimerkissä palauttaa järjestetyn listan kaikista kokonaisluvuihin funktion argumentteina annettujen kahden luvun välillä. Lista käydään läpi `for`-silmukassa, ja jokaisen parittoman luvun kohdalla kyseinen luku tulostetaan.

Pythonin erikoisuutena `while`- ja `for`-lauseiden yhteydessä voidaan käyttää `else`-lausetta [Pyt13a]. Jos `while`-silmukan lopussa on `else`, `else`-haaran koodi suoritetaan, kun `while`:n ehto on epätosi ja silmukka päättyy. Jos `for`-lauseen lopussa on `else`, `else`-haara suoritetaan, kun iteroitavan olion kaikki alkiot on käyty läpi. Kummassakaan tapauksessa `else`-haaran koodia ei suoriteta, jos silmukka päättyy `break`- tai `continue`-komentoon. Pythonin `break` ja `continue` toimivat samalla tavalla kuin Javan vastaavat komennot.

2.1.3 Rekursio

2.2 COBOL

2.2.1 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.

2.2.2 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.

2.2.3 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
```

2.2.4 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 – compound statements, http://docs.python.org/2/reference/compound_stmts. [6.2.2013].
- Pyt13b The python language reference – execution model, <http://docs.python.org/2/reference/executionmodel.html#naming-and-binding>. [4.2.2013].
- Pyt13c The python language reference – expressions, <http://docs.python.org/2/reference/expressions.html>. [6.2.2013].
- Pyt13d 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].