
MikroComputer-Praxis

Die Teubner Buch- und Diskettenreihe für
Schule, Ausbildung, Beruf, Freizeit, Hobby

Becker/Mehl: **Textverarbeitung mit Microsoft WORD**
251 Seiten. DM 26,80

Buschlinger: **Softwareentwicklung mit UNIX**
277 Seiten. DM 38,—

Danckwerts/Vogel/Bovermann: **Elementare Methoden der Kombinatorik**
Abzählen — Aufzählen — Optimieren — mit Programmbeispielen in ELAN
206 Seiten. DM 24,80

Duenbostl/Oudin: **BASIC-Physikprogramme**
152 Seiten. DM 23,80

Duenbostl/Oudin/Baschy: **BASIC-Physikprogramme 2**
176 Seiten. DM 24,80

Erbs: **33 Spiele mit PASCAL**
... und wie man sie (auch in BASIC) programmiert
326 Seiten. DM 32,—

Erbs/Stolz: **Einführung in die Programmierung mit PASCAL**
2. Aufl. 240 Seiten. DM 24,80

Fischer: **COMAL in Beispielen**
208 Seiten. DM 24,80

Grabowski: **Computer-Grafik mit dem Mikrocomputer**
215 Seiten. DM 24,80

Grabowski: **Textverarbeitung mit BASIC**
204 Seiten. DM 25,80

Haase/Stucky/Wegner: **Datenverarbeitung heute**
mit Einführung in BASIC
2. Aufl. 284 Seiten. DM 23,80

Hainer: **Numerik mit BASIC-Tischrechnern**
251 Seiten. DM 26,80

Hoppe/Löthe: **Problemlösen und Programmieren mit LOGO**
Ausgewählte Beispiele aus Mathematik und Informatik
168 Seiten. DM 21,80

Klingen/Liedtke: **ELAN in 100 Beispielen**
239 Seiten. DM 26,80

Klingen/Liedtke: **Programmieren mit ELAN**
207 Seiten. DM 23,80

Koschwitz/Wedekind: **BASIC-Biologieprogramme**
191 Seiten. DM 24,80

Lehmann: **Lineare Algebra mit dem Computer**
285 Seiten. DM 23,80

Lehmann: **Projektarbeit im Informatikunterricht**
Entwicklung von Softwarepaketen und Realisierung in PASCAL
236 Seiten. DM 24,80

Lehmann: **Fallstudien mit dem Computer**
Markow-Ketten und weitere Beispiele aus der linearen Algebra
und Wahrscheinlichkeitsrechnung
256 Seiten. DM 24,80

Fortsetzung auf der 3. Umschlagseite

MikroComputer–Praxis

Herausgegeben von
Dr. L. H. Klingen, Bonn, Prof. Dr. K. Menzel, Schwäbisch Gmünd
und Prof. Dr. W. Stucky, Karlsruhe

COMAL in Beispielen

Von Dr. Volker Fischer, Osnabrück

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Fischer, Volker:

COMAL in Beispielen / von Volker Fischer. –
Stuttgart : Teubner, 1986.
(MikroComputer-Praxis)

ISBN 978-3-519-02538-2 ISBN 978-3-322-99454-7 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-322-99454-7

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, besonders die der Übersetzung, des Nachdrucks, der Bildentnahme, der Funksendung, der Wiedergabe auf photomechanischem oder ähnlichem Wege, der Speicherung und Auswertung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei Verwertung von Teilen des Werkes, dem Verlag vorbehalten.

Bei gewerblichen Zwecken dienender Vervielfältigung ist an den Verlag gemäß § 54 UrhG eine Vergütung zu zahlen, deren Höhe mit dem Verlag zu vereinbaren ist.

© B. G. Teubner, Stuttgart 1986

Gesamtherstellung: Beltz Offsetdruck, Hemsbach/Bergstraße

Umschlaggestaltung: M. Koch, Reutlingen

V O R W O R T

Diese Einführung in die Programmiersprache COMAL wendet sich an Schüler, Studenten und Hobby-Programmierer, die auch für etwas umfangreichere Probleme übersichtliche und selbst nach längerer Zeit 'wiederzuerkennende' Programme schreiben wollen.

Der Band soll sowohl in die Technik der strukturierten Programmierung einführen als auch die Sprache COMAL in ihren wesentlichen Elementen erläutern. Beide Teilziele lassen sich leicht vereinbaren, da die Sprache COMAL die strukturierte Programmierung sehr gut unterstützt.

Den Hauptteil des Buches bilden 60 Beispiele aus verschiedenen Bereichen. Zugrunde gelegt wird hierbei COMAL-80 in der Version 0.14, da diese die zur Zeit aktuellste frei verfügbare Version darstellt.

Diese Programme sind lauffähig auf den Geräten der Serie 8000 der Fa. Commodore und zwar unter den Versionen 0.14 und 2.0 - sie sind jedoch auch leicht übertragbar auf andere COMAL-Versionen und andere Geräte.

Nicht aufgenommen wurden Befehle und Beispiele zur COMAL-Graphik; dies würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Bei den Darlegungen zur strukturierten Programmierung ebenso wie bei der Auswahl und Ausführung der Programmbeispiele standen leichte Verständlichkeit und Übersichtlichkeit im Vordergrund. So gibt es insbesondere bei den Programmen sicherlich Möglichkeiten, Vorgänge eleganter, kürzer oder (rechen-)zeitsparender zu gestalten. Nutzen Sie diese Möglichkeiten, schreiben Sie die Programme um!

Sollten Sie jedoch Fehler finden - die Tatsache, daß beim Testen der Programme kein Fehler auftrat, beweist lediglich, daß meine Tests keinen Fehler aufdeckten - lassen Sie es mich bitte wissen.

Meine Anschrift:

Volker Fischer, Obere Martinistr. 13, 4500 Osnabrück

Getestet wurden sämtliche Beispiele in der Sprache COMAL-80, Version 0.14 (ohne key\$ und print using) sowie der Version 2.0 auf einem Commodore-Gerät 8296-D mit DIN-Tastatur.

Das Gerät 8296-D entspricht den Commodore-Geräten der Serie 8000 mit mindestens 32 KB Arbeitsspeicher; die eingebauten Floppylaufwerke entsprechen der Floppy 8250 von Commodore.

Bei der Benutzung anderer Geräte können sich geringfügige Abweichungen insbesondere hinsichtlich der Darstellungen in den Abschnitten 2.4 und 2.5 ergeben.

Kurzprogramme innerhalb der Teile 2 bis 4 wurden z.T. direkt in den Textblock eingetragen. Diese Programme weisen 3-stellige Zeilennummern auf. Sämtliche Programme der Abschnitte 5 und 6 stellen Originallistings dar; sie haben die von COMAL verwendeten vierstelligen Zeilennummern. Schreibfehler können daher lediglich in Programmen mit 3-stelligen Zeilennummern auftreten.

Die von mir benutzte 0.14-Version verlangt die Eingabe kleingeschriebener COMAL-Wörter und Variabler; hieran habe ich mich auch innerhalb der Kurzbeispiele gehalten. Lediglich im fortlaufenden Text werden die COMAL-Wörter aus Gründen der Übersichtlichkeit in Großbuchstaben geschrieben.

Die Sprache COMAL ist in freien Versionen z.B. verfügbar für den C 64 und die 8000-er Serie der Fa. Commodore. Sollten Sie noch keine freie COMAL-Version besitzen, fragen Sie einmal bei den Benutzerclubs für Ihr Gerät nach.

Weitere Bezugsmöglichkeiten sind im Anhang I aufgeführt.

Dem Teubner-Verlag danke ich für die gute Unterstützung bei der Erstellung dieses Bandes; mein besonderer Dank gilt Herrn Prof. Burkhard Leuschner von der PH Schwäb.Gmünd für eine Reihe konstruktiver kritischer Anmerkungen und Hinweise.

Osnabrück, im Januar 1986

Volker Fischer

Inhaltsverzeichnis	Seite
Verzeichnis der verwendeten COMAL-Elemente	7
1 Einleitung	9
2 Anfertigung eines Comal-Programmes	
2.1 Überlegungen zur strukturierten Programmierung	11
2.2 Struktogrammelemente und ihre Umsetzung	
in COMAL	11
2.2.1 Grundelemente	12
2.2.2 Erweiterungen	17
2.3 Zur Methode der schrittweisen Verfeinerung	25
2.4 Vom Struktogramm zum lauffähigen COMAL-Programm	30
2.5 Steueranweisungen	37
3 Grundelemente der Sprache COMAL	
3.1 Variablen	40
3.2 Eingabeweisungen	41
3.3 Ausgabeweisungen	44
3.4 Zuweisungen	47
3.5 Standardfunktionen	48
3.6 Verknüpfungs-, Vergleichs- und logische Operatoren	53
3.7 Stringdarstellung und -bearbeitung	57
4 Erweiterungen der Grundelemente	
4.1 Felder	59
4.2 Unterprogramme	61
4.3 Funktionen und Prozeduren mit Parametern	65
4.4 Anwendungsmöglichkeiten von Prozeduren und	
Funktionen	66
4.4.1 Lokale und globale Variable	67
4.4.2 Selbstdefinierte Funktionen	68
4.4.3 Call by value - call by reference	72
4.4.4 Rekursiver Aufruf	73

5 COMAL-Beispiele	75
5.1 Vom Umgang mit Zahlen	78
5.2 Spielerisches mit Zahlen, Buchstaben und Symbolen	138
5.3 Struktur und Bausteine eines einfachen Datei- verwaltungsprogramms	171
6 Weiterführende COMAL-Anwendungen	
6.1 Auslagerung von Programmteilen	199
6.2 Hinweise zum Aufbau einer Prozedurbibliothek	201
 Literaturhinweise	 202
 Sachverzeichnis	 204
 Liste der COMAL-Beispiele (alphabetisch)	 206
 Anhang I : COMAL-Bezugsquellen	 208
 Anhang II: Hinweise zur Diskettenversion	 208

COMMODORE ist das eingetragene Warenzeichen der Commodore Business Machines Inc .

IBM ist das eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation.

COMAL-Wörter Erklärt auf S. Anwendung u.a. im Beispiel

Programmanweisungen :

AND	55, 57, 57	9, 20, 29, 54
ABS()	50	-
APPEND	181	51
ATN()	51	16
CASE ... ENDCASE	18, 19	49, 60
CHAIN "Name"	38, 199	60
CHR\$()	52	48, 49, 50ff
CLOSE (FILE) (Nr.)	39, 181	51, 52
CLOSED	68	25, 49ff
COS()	51	16
DATA	43	32, 39, 40, 45, 46
DIM	57, 59, 60	2, 6, 12, 13, 30
DIV	53	11, 13, 23
ELIF	20	3, 6, 7
END	12	-
EOD	43, 49	32, 39, 40
EOF()	49	52
ESC (siehe TRAP ESC)		
EXIT	86	-
EXP()	50	-
FALSE	114	20, 54, 58
FOR ENDFOR	15	5, 7ff
FUNC ... ENDFUNC	69, 70	24, 25, 26ff
GOTO SPRUNGMARKE	109	18, 50
IF..THEN..ELSE..ENDIF	13	2, 17ff
IN	55	35, 37, 39, 40
INPUT	41, 42	1ff
INPUT FILE Nr.	44	-
INT()	50	11, 13, 17
KEY\$	42, 43, 53	-
LEN()	52	32, 33, 34, 38
LOG()	50	11, 13
LOOP ... ENDLOOP	86	-
MOD	53	9, 11, 13, 22, 29, 44
NOT	55, 56	20, 29, 39
NULL	176	49
OPEN (FILE) Nr.	39, 181	51, 52
OR	55	2, 9, 20, 41
ORD()	52	54
OTHERWISE	18, 19	49
PEEK()	53	53, 55
PRINT	44, 45, 46	1ff
PRINT FILE Nr.	47	-
PRINT USING "Maske"	45, 46	-
POKE	53	48, 53, 55
PROC .. ENDPROC	62, 70	20, 22, 29, 38, 48ff

READ ((data))	43	32, 39, 40, 45, 46
READ FILE Nr.	44	52
REF	72	40, 49ff
REPEAT ... UNTIL	16	4, 13, 22, 29, 35, 40, 42
RESTORE ((data))	44	40, 50, 53, 56
RETURN	68, 69, 70	24, 25, 26ff
RND()	50, 51	14, 17, 21, 29, 43, 44
SELECT (OUTPUT)	39, 46	53, 55
SGN()	50	-
SIN()	51	16
SQR()	50	1, 22
STATUS	39, 181, 182	51, 52
STEP	15	11, 34, 47
STOP	176	49, 51, 52
TAB()	45	16, 26, 27, 32
TAN()	51	16
TRAP ESC- (+)	39, 49, 50	48
TRUE	114	20, 54, 58
WHEN	18, 19, 20	49
WHILE...ENDWHILE	16, 17	10, 33, 36, 39, 44
WRITE FILE Nr.	47	51
ZONE	45	1ff

Steueranweisungen (Programm/Floppy):

AUTO	30, 37
CAT (Nr.)	37
CON	37, 176
DEL	33, 34, 37
DELETE "Name "	38
EDIT	33, 37
ENTER	38, 173
LIST	37
LIST "Name "	38
LOAD	38
MERGE (siehe ENTER)	
NEW	30, 37
PASS	38
RENUM	34, 37
RUN	35, 37
SAVE "Name "	37
SETEXEC+ (-)	39
SETMSG- (+)	39

1 Einleitung

Im Bereich der privaten Computeranwendung ist BASIC weitverbreitet. Dennoch lohnt es sich, einmal die Sprache COMAL COMMON Algorithmic Language näher zu betrachten.

Für die im Vorwort angesprochene Gruppe der Schüler, Studenten und Hobby-Programmierer ist von besonderer Bedeutung, daß der Weg von der Problemlösung zum lauffähigen Programm möglichst kurz und einfach gehalten ist; der Umgang z.B. mit mehreren Bedienungsebenen ist zu übungintensiv.

Der Weg von der Problemlösung zum Programm ist bei der Sprache BASIC extrem kurz - das ist sicher zumindest einer der Gründe für ihre weite Verbreitung.

Den Vorteilen der Sprache BASIC - Dialogfähigkeit, gute Fehlerlokalisierung, Fehlen von zusätzlichen Befehlstrennzeichen infolge der Zeilenorientierung der Sprache - stehen jedoch einige Nachteile gegenüber, die insbesondere dann zum Tragen kommen, wenn die zu erstellenden Programme über den '10-Zeiler' hinausgehen.

So gibt es in den verbreiteten BASIC-Dialekten zwar die Zählschleife, es fehlen jedoch Sprachelemente, die es gestatten, eine Folge von Anweisungen zu wiederholen, solange eine bestimmte Bedingung erfüllt ist bzw. bis eine Bedingung erfüllt ist. Die Simulation derartiger Möglichkeiten mit Hilfe von 'goto Zeilennummer' - Anweisungen erschwert die Lesbarkeit von Programmen wesentlich.

Unglücklich ist weiterhin die Verwendung eines Symbols für zwei Zusammenhänge. Der dynamische Vorgang, einer Variablen ein n Wert zuzuweisen, sollte streng von dem statischen Vorgang des Überprüfens der Übereinstimmung zweier Terme getrennt werden - in der Sprache BASIC übernimmt das '='-Zeichen beide Bedeutungen. Hier würde die Verwendung des symbolisierten Zuweisungspfeiles ':=' die Lesbarkeit der Programme deutlich erhöhen.

Weiterhin sollte eine komfortable Programmiersprache die Möglichkeit enthalten, mit IF ... THEN ... ELSE ... ENDIF jeweils auch eine größere Anzahl von Anweisungen klammern sowie Programm-

teile in Form von Prozeduren und Funktionen auslagern zu können.

In diesem Sinne kommt die Sprache COMAL, die von Christensen und Loefstedt 1973 entwickelt wurde (vgl. Christensen 1985, S.VII) und deren Standard COMAL-80 1979 festgelegt wurde (vgl. Christensen 1981, Vorwort) der Idealvorstellung einer leistungsfähigen Sprache für den Schul- bzw. nichtprofessionellen Bereich sehr nahe. Die Sprache enthält die zur strukturierten Programmierung notwendigen Elemente, verzichtet auf bezüglich der Problemlösung überflüssige Elemente und ist noch benutzerfreundlicher als BASIC.

Da sie ursprünglich als BASIC-Verbesserung konzipiert wurde - "..., indem wir die Einfachheit von BASIC mit der Macht von PASCAL vereinigten." (Christensen/Wolgast 1984, S. 5), enthält sie die üblichen Schlüsselwörter und mathematischen Operatoren dieser Sprache - der eingefleischte BASIC-Spezialist hat daher keine Schwierigkeiten, die Vorteile von COMAL sofort zu nutzen. Und sollte ihm einmal ein REM oder LET unterlaufen oder sollte er in Gedanken statt ':=' einfach '=' eintippen oder NEXT statt ENDFOR - kein Problem, das System korrigiert diese Eingaben von sich aus.

Darüberhinaus bietet COMAL jedoch z.B. mit REPEAT ... UNTIL - bzw. WHILE ... ENDWHILE -Schleifen, zusätzlichen Operatoren, der Möglichkeit der Vereinbarung offener und geschlossener Prozeduren mit Referenz- und Werteparametern sowie einer sehr komfortablen Fehlerbehandlung deutliche Verbesserungen gegenüber BASIC.

COMAL ist in Skandinavien im schulischen Bereich weit verbreitet; in der Bundesrepublik weitet sich der COMAL-Einsatz von Norden her ständig aus.

Insbesondere als Folge der guten Unterstützung einer strukturierten Programmierung und der sehr komfortablen Fehlerbehandlung ist COMAL für den schulischen Bereich sehr gut geeignet. Mit der zunehmenden Verfügbarkeit auch freier Versionen entfällt in Zukunft die bisher evtl. noch existierende Schranke der Einsatzkosten.

2 Anfertigung eines COMAL-Programmes

2.1 Überlegungen zur strukturierten Programmierung

Ein Computerprogramm zu erstellen bedeutet, (eine Folge von) Anweisungen zu formulieren, die ein nicht-denkfähiges Gerät in die Lage versetzt, in der Zukunft ein Problem mit verschiedenen Ausgangsdaten beliebig oft zu lösen.

Da für die Zukunft geplant und formuliert wird, muß besonderer Wert darauf gelegt werden, daß sämtliche im Rahmen des Problems denkbaren Fälle erfaßt werden und daß das Gerät bei der Abarbeitung der Anweisungen z.B. nicht unversehens in eine Endlosschleife gerät.

Man sollte daher bei der Formulierung insbesondere auf Endlichkeit und Eindeutigkeit des mit der Anweisungsfolge beschriebenen Ablaufes achten. Weiterhin sollten kaum noch 'überblickbare' Sprünge im Programm ausgeschlossen werden. Um dies zu erreichen, sollte man ein Problem zunächst einmal in zusammenhängenden Blöcken durchdenken, diese in geeigneter Form darstellen und anschließend Block für Block schrittweise verfeinert notieren.

Diese Vorgehensweise wird - wie die nachfolgenden Abschnitte zeigen werden - durch COMAL sehr gut unterstützt.

2.2 Struktogrammelemente und ihre Entsprechung in COMAL

Die in diesem Abschnitt dargestellten Elemente werden jeweils mit Hilfe einfacher COMAL-Beispiele erläutert. Dabei werden Anweisungen benutzt, wie z.B.:

Anweisung:	Bedeutung:
input x	lies eine Zahl ein und speichere sie unter dem Namen 'x'
print x	drucke den Wert aus, der unter dem Namen 'x' gespeichert ist
print "Text"	drucke die Zeichenkette 'Text' aus
x := x + 1	erhöhe den Wert, der unter dem Namen 'x' gespeichert ist, um eine Einheit
x1 := 3*a + 2	errechne den Wert $3*a + 2$ und speichere ihn unter dem Namen 'x1'

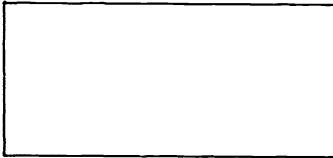
2.2.1 Grundelemente

Vgl. zu diesem Abschnitt beispielsweise Wirth 1983 b, S. 39 ff.

S E Q U E N Z

Ausgangspunkt sei die (triviale) Überlegung, daß jedes Programm einen Anfang und ein Ende haben muß.

Damit läßt sich ein komplettes Programm zunächst einmal als ein Block darstellen.



Programm-
block

Ein derartiger Block wird stets von oben nach unten durchlaufen.

Da ein Programm kaum aus lediglich einer einzigen Anweisung bestehen wird, muß man diesen Block in eine Mehrzahl von Anweisungen unterteilen können. Formal wird die Gesamtanweisung (Programm) in Einzelanweisungen zerlegt.

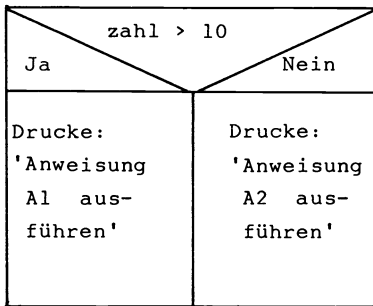
Drucke '1. Anweisung'	100 print "1. Anweisung"
Drucke '2. Anweisung'	110 print "2. Anweisung"
.
.
.
.
Drucke 'n-te Anweisung'	230 print "n-te Anweisung"

Diese Anweisungen werden in der Reihenfolge der Zeilennummern vom Computer abgearbeitet.

Eine Klammerung des Gesamtprogramms durch 'begin ... end' ist überflüssig; Sie dürfen jedoch ein END an das Programmende setzen. In der Version 2.0 können Sie mit Hilfe der Anweisung END "" d.h. mit END und einem Leerkommentar die Systemmeldung end at ... unterdrücken.

A U S W A H L

Ein Block kann jedoch auch senkrecht unterteilt werden. In diesem Falle entstehen Parallelpfade. Da prinzipiell von oben nach unten gearbeitet wird, ist es erforderlich, dem Computer zu Beginn des senkrecht unterteilten Blockes mitzuteilen, welcher der Parallelpfade abgearbeitet ist. Dieses wird durch den Einbau einer symbolischen Weiche am Kopf des betreffenden Blockes erreicht, in der die Verzweigungsbedingung angegeben ist.



```

100 if zahl > 10 then
110   print "Anweisung A1
           ausführen"
120 else
           print "Anweisung A2
           ausführen"
140 endif

```

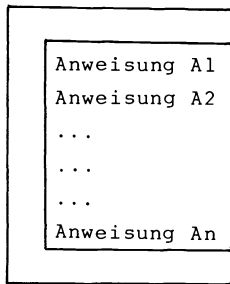
Im dargestellten Fall wird der linke Pfad abgearbeitet, falls die Bedingung (zahl > 10) erfüllt ist; andernfalls soll der Computer die Anweisungen(en) des rechten Pfades abarbeiten.

Da bei diesem Element der zweiseitigen Auswahl sowohl der linke Pfad als auch der rechte Pfad leer sein können, beinhaltet dieses Element die einseitige Auswahl als Sonderform. In diesen Fällen kann ELSE entfallen.

W I E D E R H O L U N G

Eine gewünschte Abweichung vom linearen Durchlauf kann darin bestehen, daß eine Anweisungssequenz unmittelbar aufeinanderfolgend mehrfach durchlaufen wird.

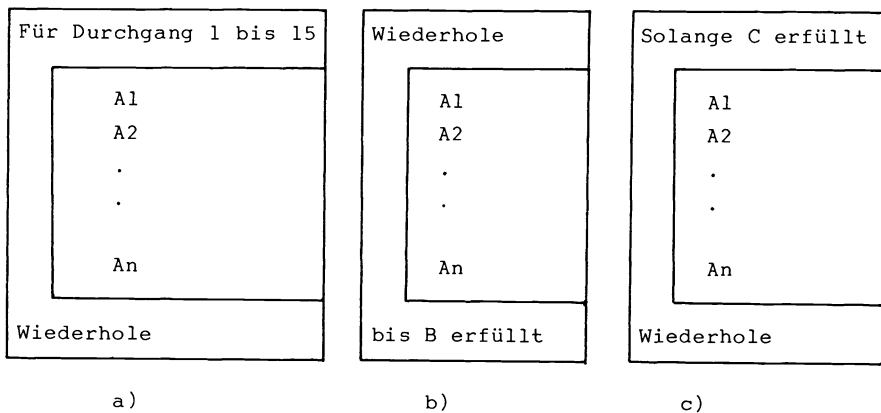
In diesem Fall kann man die betroffenen Anweisungen durch eine symbolische Wiederholungsklammer zusammenfassen.



Wiederholungsschleife

Zwingend erforderlich ist jedoch, die Möglichkeit zu schaffen, im Vorhinein festzulegen, wie oft die Anweisungsfolge A1 bis An durchlaufen werden soll.

Hier gibt es drei grundsätzliche Möglichkeiten:



Mit der Wiederholungsschleife haben wir das dritte Element kennengelernt, das zur Strukturierung eines Programmblockes benötigt wird.

Die Möglichkeiten a) bis c) müssen jedoch noch genauer erläutert werden.

Fall a) stellt eine sogenannte Zählschleife dar, bei der die Anzahl der Durchläufe unabhängig von einer weiteren Bedingung festgelegt wurde.

Um die Durchläufe mitzählen zu können, muß dem Computer eine Laufvariable angegeben werden, unter der er sich die Anzahl der erledigten Durchläufe 'merken' kann.

Bei Verwendung der Laufvariablen 'lv' könnte ein derartiger Programmteil z.B. wie folgt aussehen:

Beispiel:

Für lv von 1 bis 15	100 for lv := 1 to 15
Drucke Wert von lv	110 print lv
Wiederhole	120 endfor
	130

Beim Abarbeiten dieses Programmteiles geschieht folgendes:

Beim ersten Eintritt in die Zeile 100 wird unter dem Namen 'lv' der Wert 1 gespeichert. Durch Anweisung 110 wird dieser Wert jetzt gedruckt. Zeile 120 enthält die Information, daß die Schleife vollständig durchlaufen wurde; der Computer erhöht an dieser Stelle den Wert der Laufvariablen um 1, verzweigt zurück zur Anweisung 100 und prüft, ob der neue Wert der Laufvariablen noch innerhalb der Grenzen von 1 bis 15 (jeweils einschließlich) liegt. In diesem Falle wird die Schleife erneut durchlaufen, in Zeile 120 der Wert um 1 erhöht usw. Erst wenn der Computer in Zeile 100 feststellt, daß der aktuelle Wert der Laufvariablen außerhalb des Intervalls von 1 bis 15 liegt, wird die Schleife nicht mehr durchlaufen; der Computer setzt die Abarbeitung des Programmes bei Zeile 130 fort.

Nach Verlassen dieser Schleife liegt der Wert der Laufvariablen also stets außerhalb der im Schleifenkopf angegebenen Grenzen. Die Schrittweite, mit der der Computer die Laufvariable verändert, ist einstellbar. Fehlt eine Angabe (wie oben), so wird die Schrittweite +1 angenommen.

Soll der Computer z.B. die Laufvariable von 15 bis -9 rückwärts mit der Schrittweite -0,2 herunterzählen, so müßte die Zeile 100 des Beispiels wie folgt geändert werden:

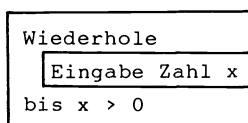
```
100 for lv := 15 to -9 step -0.2
```


Ein weiterer Hinweis: Der Wert der Laufvariablen einer derartigen Schleife ist jederzeit abfragbar und auch manipulierbar. Fragen Sie den aktuellen Wert ab, so oft Sie wollen - aber manipulieren Sie den Wert nicht! Sie erhalten sonst zu leicht die eingangs angesprochenen unbeabsichtigten Endlosschleifen.

Die Fälle b) und c) bilden sogenannte Bedingungsschleifen.

Im Fall b) wird die Anweisungsfolge innerhalb der Schleife solange wiederholt, bis eine im Schleifenende aufgeführte Bedingung erfüllt ist. Diese Prüfung geschieht am Schleifenende.

Beispiel:



```

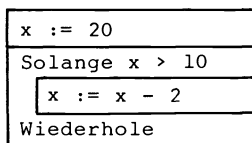
200 repeat
210   input "Zahl ": x
220 until x>0
230 .....
```

Erläuterungen:

Die Schleife der Zeilen 200 bis 220 wird auf jeden Fall einmal durchlaufen, da die formulierte Bedingung erst in Zeile 220 geprüft wird. Ist der eingegebene Wert negativ, wird die Schleife erneut durchlaufen. Erst wenn die in Zeile 220 formulierte Bedingung erfüllt ist, wird das Programm ab Zeile 230 fortgesetzt.

Im Fall c) wird die Anweisungsfolge innerhalb der Schleife solange wiederholt ausgeführt, wie die im Schleifenkopf formulierte Bedingung erfüllt ist. Die Prüfung der Bedingung geschieht im Schleifenkopf.

Beispiel:



```

190 x := 20
200 while x > 10
210   x := x - 2
220 endwhile
230 ....
```

Erläuterungen:

Damit in Zeile 200 überhaupt geprüft werden kann, ob $x > 10$ ist, muß vorher ein Wert für x existieren; hier willkürlich in Zeile 190 festgelegt. Solange x größer 10 ist, wird in Zeile 210 x um 2 verringert, aus Zeile 220 zur Zeile 200 verzweigt, geprüft, ob x immer noch größer 10 ist und die Schleife solange abgearbeitet, wie die im Schleifenkopf formulierte Bedingung erfüllt ist. Wenn der aktuelle Wert der Variablen x die Bedingung im Schleifenkopf nicht erfüllt, wird das Programm ab Zeile 230 fortgesetzt. Ein weiterer Hinweis: Diese Schleife kann auch Null-mal durchlaufen werden; dies ist der Fall, wenn bereits bei der ersten Prüfung in Zeile 200 die Bedingung nicht erfüllt ist. Setzen Sie einmal in Gedanken in Zeile 190 den Wert für x auf 5!

Diese drei Elemente genügen, um wohlstrukturierte Programme zu schreiben, da jede der Anweisungen mit den oben allgemein dargestellten Elementen ihrerseits wieder aus einer Sequenz, einer Auswahl oder einer Wiederholungsanweisung bestehen kann, die ihrerseits wiederum aus Wiederholung, Sequenz oder Auswahl bestehen können, wobei jede der hierbei vorhandenen Anweisungen wiederum aus Auswahl, Wiederholung oder Sequenz bestehen kann, wobei jede Einzelanweisung ihrerseits usw. Diese Elemente lassen sich also beliebig unterteilen und schachteln, ohne daß die Grundstruktur des Gesamtprogramms dadurch verändert wird.

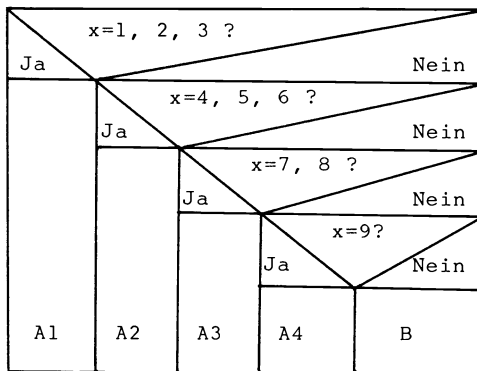
2.2.2 Erweiterungen

Zur Erhöhung der Übersichtlichkeit bietet COMAL weitere Baugruppen.

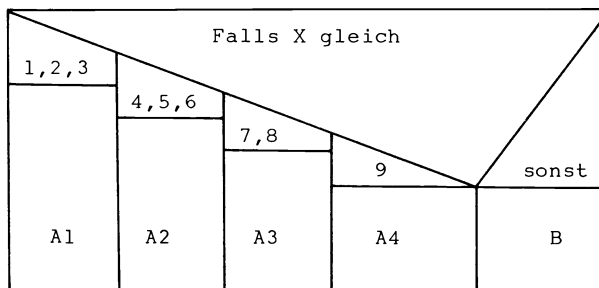
F A L L U N T E R S C H E I D U N G E N

Angenommen, ein Block soll in 4 Parallelpfade mit den Anweisungen A1 bis A4 aufgespalten werden. Die Auswahl des zu durchlaufenden Pfades soll sich danach richten, welche Werte eine Variable x angenommen hat.

Diese Unterteilung in 4 Fälle ließe sich mit drei geschachtelten zweiseitigen Auswahl-elementen realisieren. Soll eine Fehleingabe abgefangen werden, müßte man sogar 4 Elemente schachteln.



Da jedoch bei jeder Abfrage der gleiche Ausdruck x abgefragt wird, lässt sich die Gesamtstruktur übersichtlicher durch das Symbol der Fallunterscheidung darstellen:



Beispiel:

Der Fallunterscheidung entspricht z.B. folgender Programmteil:

```

0100 input "Zahl zwischen 1 und 9 einschließlich ? ": zahl
0110 case zahl of
0120 when 1,2,3
0130   print "1, 2, oder 3"
0140 when 4,5,6
0150   print "4, 5, oder 6"
0160 when 7,8
0170   print "7 oder 8"
0180 when 9
0190   print "Neun"
0200 otherwise
0210   print "Fehleingabe oder keine ganze Zahl"
0220 endcase

```

Erläuterungen:

Nach Eingabe einer Zahl wird der Reihenfolge der Zeilennummern entsprechend geprüft, ob der eingegebene Wert in einer der nach WHEN aufgeführten Listen enthalten ist.

Ist dies der Fall, so wird die auf das betreffende WHEN folgende Anweisung(sfolge) ausgeführt; weitere WHEN werden dann nicht mehr geprüft. Ist der eingegebene Wert in keiner der aufgeführten Listen enthalten, wird die nach OTHERWISE aufgeführte Anweisung(sfolge) ausgeführt.

Nach WHEN lassen sich auch Listen von Symbolketten aufführen, z.B.

```
when "Auto", "Benzin", "Ersatzrad"
```

weiterhin Listen von Variablen, z.B.:

```
when x1, x4, x6
```

bzw.

```
when name$, antwort$, b$ (vgl. auch Abschnitt 3.7)
```

In den letzten beiden Fällen wird jeweils geprüft, ob der eingegebene Term mit dem Inhalt der nach einem WHEN aufgeführten Variablen übereinstimmt.

Zu beachten ist jedoch, daß die nach WHEN aufgeführten Listen und die nach CASE genannte Variable vom gleichen Typ sein müssen.

Gesetzt den Fall, Sie wollen eine Mehrfachauswahl formulieren, die Auswahllemente lassen sich jedoch nicht in Form kurzer (endlicher) Listen nach einem WHEN aufführen, da sie z.B. in folgender Form vorliegen:

Bedingung 1:	$x < -3$
Bedingung 2:	$-3 < x < 16.5$
Bedingung 3:	x ist nicht ganzzahlig

Diese Bedingungen lassen sich formulieren als:

1) $x < -3$; 2) $(x > -3 \text{ and } x < 16.5)$ 3) $x \bmod 1 \neq 0$.

Sie können diese Bedingungen aber nicht in WHEN-Listen schreiben, da diese Listen lediglich eine Aufzählung darstellen dürfen, wobei zwar Rechenoperatoren zulässig sind

```
when 4-1, a+b, 9, 11 ,
```

die Vergleichsoperatoren ' > ' < ' und der Operator IN jedoch nicht akzeptiert werden.

COMAL läßt aber auch die Fallunterscheidung mit Vergleichen in der gleichen Grundstruktur wie CASE durch Verwendung von IF ... THEN ELIF ELIF ELSE ... ENDIF zu. Das Fallunterscheidungsprogramm sähe geändert etwa wie folgt aus:

```
0100 input "Geben Sie ein Zahl ein ": zahl
0110 if zahl<=-3 then
0120   print "kleiner als -3"
0130 elif (zahl>=-3 and zahl<16.5) then
0140   print "zwischen -3 und 16,5"
0150 elif zahl mod 1<>0 then
0160   print "Zahl ist nicht ganzzahlig"
0170 elif zahl=4 then
0180   print "genau 4"
0190 else
0200   print "etwas anderes"
0210 endif
```

Zu beachten ist auch hier, daß in einem Durchlauf nur die Anweisungen nach der ersten erfüllten Bedingung ausgeführt werden; weitere Prüfungen finden nicht statt. 'genau 4' wird also niemals auf dem Schirm erscheinen. (vgl. Zeile 130)

PROZEDUREN

Eine zusätzliche Möglichkeit besteht darin, Unterprogramme (Prozeduren) formulieren zu können.

Angenommen, Sie wollen ein Programm formulieren, mit dessen Hilfe in den Zeilen des Kinderverses 'Drei Chinesen mit dem Kontrabaß...' sämtliche Vokale nacheinander durch den Vokal 'a', 'e', 'i', 'o' und 'u' ausgetauscht werden. Nach jedem Tauschvorgang sind sämtliche Zeilen neu zu drucken.

Ihr Struktogramm könnte wie folgt aussehen:

Ohne Unterprogramm

Festlegung der Verszeilen
Ersatzvokal := 'a'
Verszeilen einlesen
Vokale ersetzen
Verszeilen drucken
Ersatzvokal := 'e'
Verszeilen einlesen
Vokale ersetzen
Verszeilen drucken
Ersatzvokal := 'i'
Verszeilen einlesen
Vokale ersetzen
Verszeilen drucken
Ersatzvokal := 'o'
Verszeilen einlesen
Vokale ersetzen
Verszeilen drucken
Ersatzvokal := 'u'
Verszeilen einlesen
Vokale ersetzen
Verszeilen drucken

Mit Unterprogramm

Festlegung der Verszeilen	
Ersatzvokal := 'a'	
Zeilen lesen, ändern, drucken	
Ersatzvokal := 'e'	
Zeilen lesen, ändern, drucken	
Ersatzvokal := 'i'	
Zeilen lesen, ändern, drucken	
Ersatzvokal := 'o'	
Zeilen lesen, ändern, drucken	
Ersatzvokal := 'u'	
Zeilen lesen, ändern, drucken	
UNTERPROGRAMM:	
Zeilen lesen, ändern, drucken	
Verszeilen einlesen	
Vokale ersetzen	
Verszeilen drucken	
ENDE UNTERPROGRAMM	

Selbst bei diesen wenigen Durchgängen wird deutlich, daß die Verwendung eines Unterprogramms die Übersichtlichkeit des Gesamtprogramms erhöht. Weiterhin spart man Schreibarbeit, da das Unterprogramm nur einmal formuliert werden muß; es kann danach beliebig oft aufgerufen werden.

Jede der drei Anweisungen im oben formulierten Unterprogramm könnte ihrerseits als eigenständiges Unterprogramm formuliert werden, so daß Sie schrittweise von der Formulierung in groben Blöcken bis hin zur Darstellung in Einzelanweisungen mit Hilfe von Unterprogrammformulierungen vorgehen könnten.

Die Anwendungsbereiche der Unterprogramm- oder Prozedurformulierung gehen jedoch weit über reine Einsparungsmöglichkeiten bzw. Erhöhung der Übersichtlichkeit hinaus. Weitere Anwendungsmöglichkeiten werden im Teil 4 erläutert.

Zusammenfassung:

Die bisher behandelten Struktogrammelemente sollen noch einmal zusammengefaßt und mit den zugehörigen COMAL-Wörtern dargestellt werden.

Dabei werden Schlüsselwörter, die nicht mit eingetippt werden müssen, da das System sie automatisch ergänzt, in () dargestellt.

Die Symbole A. und B. sollen die Anweisungen innerhalb eines Struktogrammes darstellen, a. und b. sollen die entsprechenden Programmformulierungen darstellen.

Struktogrammelemente	COMAL-Darstellung
-----	-----

S E Q U E N Z

A1
A2
.
.
.
An

```
a1
a2
.
.
.
an
```

A U S W A H L

Bedingung	
Ja	Nein
A1	A7
A2	A8

```
if bedingung (then)
    a1
    a2
else
    a7
    a8
endif
```

MEHRFACH AUSWAHL

[CASE]

Falls Ausdruck in Liste				
1,2,3	4,5,6	7,8	...	sonst
A ₁ A ₂	A ₃	A ₄ A ₅	...	B ₁ B ₂

case ausdruck (of)

when 1, 2, 3

a1

a2

when 4, 5, 6

a3

when 7, 8

a4

a5

.

otherwise

b1

b2

endcase

[IF ... ELIF ... ELIF ... ELSE ... ENDIF]

Falls Bedingung erfüllt				
Bed 1	Bed 2	Bed 3	...	sonst
A ₁ A ₂	A ₃	A ₄ A ₅	...	B ₁ B ₂

if bedingung1 (then)

a1

a2

elif bedingung2 (then)

a3

elif bedingung3 (then)

a4

a5

.

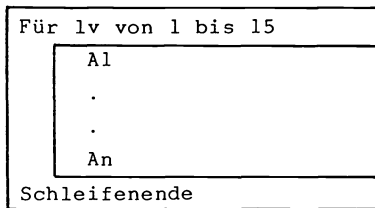
else

b1

b2

endif

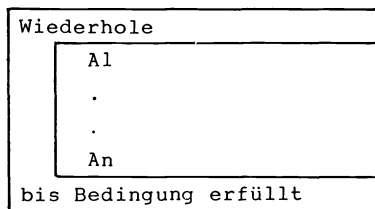
W I E D E R H O L U N G



```

for lv := 1 to 15 (do)
    a1
    .
    .
    an
endfor (lv)

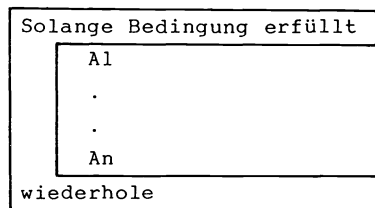
```



```

repeat
    a1
    .
    .
    an
until bedingung

```

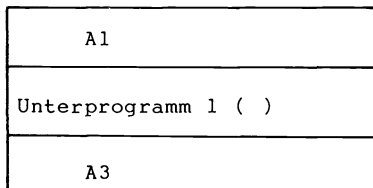


```

while bedingung (do)
    a1
    .
    .
    an
endwhile

```

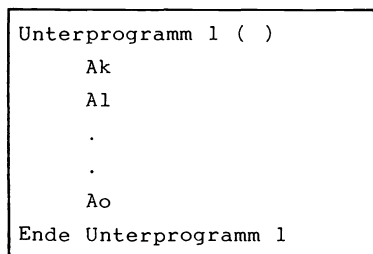
U N T E R P R O G R A M M



```

a1
(exec) unterprogramm 1 ( )
a3

```



```

proc unterprogramm 1 ( )
    ak
    a1
    .
    .
    ao
endproc (unterprogramm 1)

```

Wie Sie erkennen, entsprechen Struktogrammelement und COMALformulierung einander vollständig. Damit liegt mit Erstellung eines Struktogrammes praktisch bereits ein COMAL-Programm vor; die Codierung erfordert abgesehen von der Dimensionierung von Zeichenketten und Feldern keinerlei zusätzliche Überlegungen.

2.3 Methode der schrittweisen Verfeinerung.

Die Eigenschaften der oben dargestellten Elemente ermöglichen es, mit der Methode der schrittweisen Verfeinerung zu arbeiten. Wie bereits erwähnt, läßt sich jeder einzelne Block weiter gliedern, so daß eine zunächst in groben Blöcken formulierte Lösung problemlos weiter verfeinert werden kann.

Ein Beispiel:

Angenommen, Sie wollen ein Programm schreiben, mit dessen Hilfe Sie die Lösungen x_1 und x_2 der quadratischen Gleichung

$$ax^2 + bx + c = 0$$

ermitteln können.

Schreiben Sie zunächst die Vorgänge, die zur Lösung des Problems ablaufen müssen, möglichst global auf und berücksichtigen Sie dabei bereits, daß (hier) 3 Teile unterscheidbar sind: Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe .

Im ersten Schritt sieht Ihr Struktogramm wie folgt aus:

Eingabe der Koeffizienten a, b, c	E(ingabe)
Berechnung der Lösungen x1 , x2	V(erarbeitung)
Ausdrucken der Lösungen x1 , x2	A(usgabe)

Im zweiten Schritt müssen Sie nun das Verfahren zur Ermittlung der Lösungen auswählen und näher beschreiben, da es keinen COMALbefehl

gibt, der die Lösungen selbsttätig nach Eingabe der Koeffizienten ermittelt. Sie müssen dem Computer also detailliertere Anweisungen erteilen.

Sie erinnern sich sicher, daß die Lösungen der quadratischen Gleichung als

$$x_1 = -p/2 + \sqrt{(p/2)^2 - q}$$

und

$$x_2 = -p/2 - \sqrt{(p/2)^2 - q}$$

$$\text{mit } p = b/a \quad \text{und} \quad q = c/a$$

ermittelt werden.

Es ist also sinnvoll, zunächst p und q ermitteln zu lassen.

Gleichzeitig wird klar, daß der Koeffizient a nicht den Wert Null annehmen darf, da sonst bei der Ermittlung von p und q durch Null dividiert werden müßte.

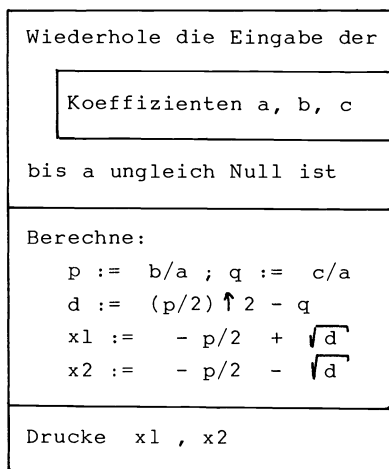
Daher müssen Sie Ihren Eingabeteil z.B. wie folgt präzisieren:

Wiederhole die Eingabe der Koeffizienten

a, b, c

bis a ungleich Null ist.

Hier eignet sich eine Schleifenkonstruktion, sodaß Ihr Struktogramm nunmehr im zweiten Schritt folgende Gestalt annimmt:



Zur Sicherheit sehen Sie noch einmal im einem (beliebigen) Mathematik-Buch nach und finden, daß

- für die zu behandelnde Gleichung keine Lösung existiert, wenn
 $d < 0$ ist,
- die Lösungen x_1 und x_2 zusammenfallen, wenn
 $d = 0$ ist und
- nur im Fall
 $d > 0$
 zwei getrennte Lösungen existieren.

Daß zwei identische Lösungen auf dem Schirm erscheinen, wenn zufällig einmal $d = 0$ sein sollte, läßt sich noch akzeptieren; den Fall $d < 0$ sollte man aber doch getrennt behandeln.

Nachdem Sie soweit Klarheit in die Aufgabenstellung gebracht haben, könnten Sie das Problem noch einmal in Form einer Problemanalyse formulieren, wobei Sie wiederum die Teile

Eingabe

Verarbeitung

Ausgabe

in dieser Reihenfolge notieren.

Problemanalyse:

Wiederhole die Eingabe der
 Koeffizienten a , b , c
 bis a ungleich Null ist .

Im Verarbeitungsteil sind zunächst die Terme
 $p = b/a$; $q = c/a$; $d = (p/2)^2 - q$
 zu berechnen.

Anschließend ist

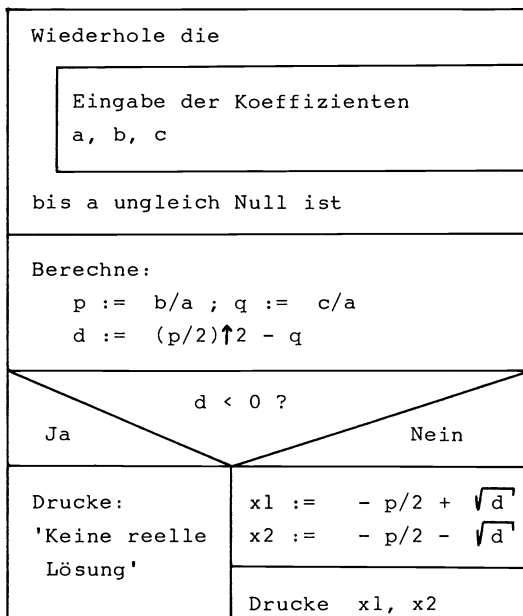
im Falle $d < 0$ auszudrucken, daß
keine Lösung existiert;
andernfalls sind die Lösungen gemäß

$$x_1 = -p/2 + \sqrt{d}$$

$$x_2 = -p/2 - \sqrt{d}$$
zu ermitteln und auszudrucken.

Bei dieser Problemanalyse sind Verarbeitungs- und Ausgabeteil integriert beschrieben worden.

Wenn Sie die Angaben dieser Problemanalyse mit Hilfe der Struktogrammelemente des ersten Abschnittes darstellen, erhalten Sie folgendes Struktogramm:



Sie hätten jetzt die Möglichkeit, weiter zu verfeinern und im rechten Parallelpfad den Fall der Existenz nur einer Lösung getrennt auszuweisen.
Belassen wir es aber hier einmal bei der bisher erreichten Verfeinerungsstufe.

Sie hätten die bisher dargestellten schrittweisen Verfeinerungen auch außerhalb des Grundstruktogrammes mit Hilfe der im Abschnitt 2.2.2 dargestellten Unterprogrammtechnik ausführen können.

Auf das einfache Beispiel dieses Abschnittes angewandt ergäbe sich z.B. folgende Möglichkeit:

COMAL-Darstellung:

HAUPTPROGRAMM

=====

Eingabe der Koeffizienten	100	eingabe'der'koeffizienten
Berechnung von p, q, d	110	berechnung'von'p'q'd
d < 0 ?	120	if d < 0 then
Ja	130	print "Keine relle Lösung"
Nein	140	else
Drucke: "Keine relle Lösung"	150	berechnung'x1'x2
Berechnung x1, x2	160	print x1;x2
Drucke x1, x2	170	endif

ENDE HAUPTPROGRAMM

UNTERPROGRAMME

"Eingabe der Koeffizienten"	180	proc eingabe'der'ko effizienten
Wiederhole	190	repeat
Eingabe von a, b, c	200	input a, b, c
bis a ungleich Null ist	210	until a <> 0
"Ende ..."	220	endproc
"Berechnung von p, q, d"	230	proc berechnung'von'p'q'd
p := b/a ; q := c/a	240	p := b/a; q := c/a
d := (p/2) ² - q	250	d := (p/2) ² - q
"Ende ..."	260	endproc
"Berechnung x1, x2"	270	proc berechnung'x1'x2
x1 := - p/2 + \sqrt{d}	280	x1 := -p/2 + \sqrt{d}
x2 := - p/2 - \sqrt{d}	290	x2 := -p/2 - \sqrt{d}
"Ende ..."	300	endproc

ENDE UNTERPROGRAMME

Da bei diesen Techniken der schrittweisen Verfeinerung die übersichtliche und leicht überprüfbare Struktur des einfachen Ausgangsstruktogramms erhalten bleibt und sie sich stets nur auf Teilprobleme konzentrieren müssen, werden Sie auch umfangreichere und aufwendigere Programme leicht fehlerfrei programmieren können.

2.4 Vom Struktogramm zum lauffähigen COMAL-Programm

Ein Problem ist mit der Erstellung eines einwandfreien Struktogramms gelöst. Haben Sie dieses Struktogramm soweit verfeinert, daß jede Struktogrammanweisung direkt durch einen Ihnen zur Verfügung stehenden COMAL-Befehl ausgedrückt werden kann, so liegt im Prinzip bereits ein lauffähiges Programm vor, das nun codiert werden kann.

1) Codierung eines Struktogramms in der Sprache COMAL

Grundsätzlich erhält jede COMAL-Anweisung eine eigene Zeile mit einer Zeilennummer, die die Reihenfolge der Abarbeitung der Anweisungen angibt.

Bevor Sie mit der Codierung eines neuen Programmes beginnen, geben Sie vorsichtshalber den Befehl

```
new                (Nach jedem Befehl - RETURN-Taste drücken)
ein. Hierdurch wird ein evtl. noch im Hauptspeicher existierendes
Programm gelöscht.
```

Anschließend geben Sie den Befehl

```
auto 100
ein.
```

Hierauf erzeugt das System automatisch Zeilennummern in 10-er-Schritten, beginnend mit der Zahl 100.

Zeilennumerierung allgemein:

```
auto a, s      mit a: Anfangswert und
                s: Schrittweite
```

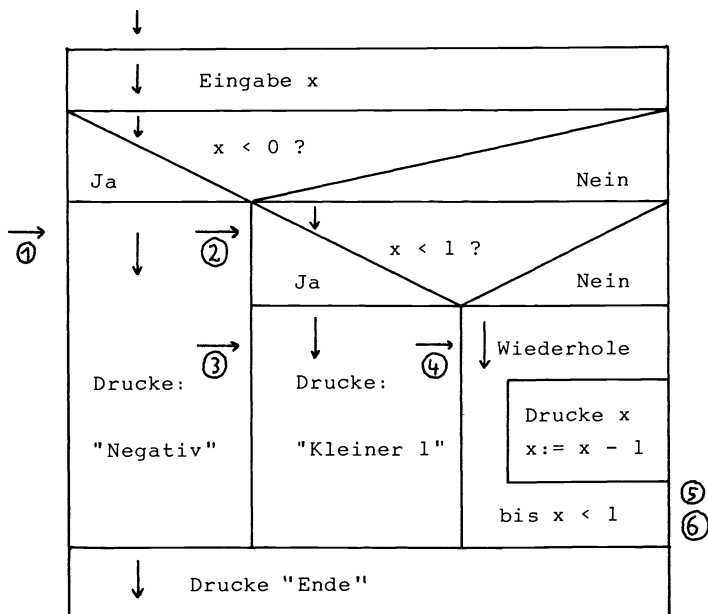
Jetzt durchlaufen Sie Ihr Struktogramm von oben nach unten, schreiben jede Anweisung in Form einer COMAL-Anweisung und drücken nach Abschluß jeder Anweisung einmal die RETURN-Taste. Auf diese Weise wird jede Anweisung automatisch in eine eigene Zeile mit korrekter Zeilennummer geschrieben; Sie brauchen sich lediglich um Ihr Struktogramm zu kümmern.

Innerhalb der einzelnen Zeilen schreiben Sie bitte so, wie Sie einen normalen Text schreiben würden, d.h. fügen Sie nach jedem 'Wort' eine Leerstelle durch Druck auf die Leertaste ein. Nach jedem COMAL-Wort muß ein Leerzeichen stehen - diese Bedingung erfüllen Sie damit auf jeden Fall. Überflüssige Leerzeichen entfernt das System anschließend von sich aus.

Stoßen Sie in Ihrem Struktogramm auf Verzweigungen, so arbeiten Sie nacheinander sämtliche Parallelpfade von links beginnend jeweils von oben nach unten ab, bis Sie am rechten Rand des in Parallelpfade aufgespaltenen Blockes angelangt sind. Anschließend fahren Sie fort, das Struktogramm in Richtung 'unten' abzuarbeiten.

Nach der letzten Anweisung drücken Sie zweimal die Taste RETURN; das zweite RETURN hebt in der Version 0.14 den auto-Befehl auf. (In der Version 2.0 wird der auto-Befehl durch Druck auf die RUN/STOP-Taste aufgehoben).

Dieses Verfahren soll zunächst an einem inhaltslosen Beispiel erläutert werden.



Von oben beginnend notieren Sie zunächst die Eingabe (INPUT) von x; bei der nächsten Zeile stellen Sie fest, daß eine zweiseitige Auswahl vorliegt.

Sie notieren zunächst die Bedingung (IF $x < 0$) als eine Zeile und befinden sich nun im Struktogramm am linken Rand der zweiseitigen Auswahl. Nach der Formulierung der Druckanweisung (PRINT) legen Sie mit ELSE die mittlere Trennlinie fest und stellen fest, daß Sie sich erneut in der Kopfzeile einer zweiseitigen Auswahl befinden. Also haben Sie wiederum zunächst die Bedingung (IF $x < 1$) zu schreiben und anschließend die Druckanweisung 'Kleiner 1'. Nach dem zu dieser zweiseitigen Auswahl gehörenden ELSE haben Sie die Wiederholungsschleife des rechten Blockes zu schreiben; anschließend müssen Sie mit zwei ENDIF -Anweisungen beide ineinandergeschachtelten Auswahlstrukturen schließen. Abschließend formulieren Sie letzte Druckanweisung.

Wenn Sie den Pfeilen korrekt gefolgt sind und nach jeder Anweisung einmal die RETURN-Taste gedrückt haben, erhalten Sie nach LIST folgenden Ausdruck:

```

0100 input x
0110 if x<0 then ①
0120   print "Negativ"
0130 else ②
0140   if x<1 then ③
0150     print "Kleiner 1"
0160   else ④
0170     repeat
0180       print x
0190       x:=x-1
0200     until x<1
0210   endif ⑤
0220 endif ⑥
0230 print "Ende"

```

Die mit Ziffern versehenen COMAL-Wörter entsprechen den senkrechten Begrenzungsstrichen der Parallelpfade des Mittelteils des Struktogrammes. Sie erkennen leicht, daß THEN als linke Grenzlinie, ELSE als mittlere Trennlinie und ENDIF als rechte Begrenzungslinie angesprochen werden kann. Zwei Linien tragen zwei Ziffern, da sie gleichzeitig zwei Funktionen erfüllen: Die senkrechte Linie mit den Ziffern 2 und 3 ist sowohl mittlere Trennungslinie der übergeordneten zweiseitigen Auswahl als auch linke Begrenzungslinie der rechten eingeschlossenen Auswahl; die

senkrechte Linie mit den Ziffern 5 und 6 bildet für beide Auswahlstrukturen die rechte Grenze.

Jede Auswahlstruktur wird also vollständig aufgeschrieben; die übergeordnete Auswahl mit den COMAL-Wörtern der Ziffern 1 ... 2 ... 6 und die untergeordnete Auswahlstruktur mit Hilfe der COMAL-Wörter der Ziffern 3 ... 4 ... 5 . Dabei sind 3 ... 4 ... 5 in dem von 2 und 6 definierten Abschnitt enthalten.

Als Folge dieser vollständigen Klammerung jedes einzelnen Strukturelementes durch COMAL-Wörter können Sie jedes Programmelement in sich weiter verfeinern und strukturieren, ohne Gefahr zu laufen, daß die Struktur des Gesamtprogramms unübersichtlich oder in irgendeiner ungewollten Weise verändert wird.

Im obigen Beispiel wurde das Listing bereits strukturiert wiedergegeben, d.h. mit den Einrückungen, die es ermöglichen, zusammengehörende Wortgruppen (z.B. repeat ... until) einfacher zu erkennen.

Wenn Sie ein Struktogramm übertragen, rücken Sie die Zeilen bitte nicht ein, das System erledigt das für Sie, wenn Sie den Befehl

```
list
eingeben.
```

Wollen Sie ein Programm unstrukturiert auflisten, so geben Sie bitte den Befehl

```
edit
ein.
```

Vergessene Zeilen können Sie in das Programm einfügen, indem Sie die Zeile mit einer entsprechenden Zeilennummer eintippen und die Taste RETURN drücken; das System fügt die neue Zeile der Zeilennummer entsprechend in das Programm ein.

Haben Sie versehentlich eine Zeile doppelt eingetippt, so können Sie diese Zeile löschen durch den Befehl z.B.:

```
del 150      (lösche Zeile 150)
```

Weitere Möglichkeiten:

```
del 120 - 180      (löschen von 120 - 180)
del - 150          (löschen von 1 bis 150)
del -              (löschen bis 9999)
```

Falls Sie aus ästhetischen Gründen die Zeilennummern nur in 10er-Schritten haben wollen, geben Sie einfach z.B.

```
renum 100
```

ein und Ihr Programm wird sofort mit neuen Zeilennummern ab 100 ausgegeben, wie Sie durch nachfolgendes Listensystem erkennen können.

Neunummerierung allgemein:

```
renum a, s      mit a: Anfangswert und
                  s: Schrittweite
```

2) Korrektheitsprüfungen

COMAL unterstützt Sie durch eine sehr komfortable Fehlerbehandlung.

Tippfehler

Beim Eintippen einer Zeile werden bereits feststellbare Fehler (z.B. 'prunt' statt 'print') erkannt, der Fehler wird beschrieben und der Cursor steht in der fehlerhaften Zeile (etwa) an der Stelle, an der der Fehler aufgetreten ist, so daß Sie derartige Fehler sofort beheben können.

Strukturfehler

Haben Sie Ihr Programm vollständig eingetippt, geben Sie auf jeden Fall einmal den Befehl

```
list
```

ein.

Sollte Ihr Programm zum Beispiel im Endteil so aussehen,

```
0150 repeat
0160   input "Erläuterung": x
0170   for lv:=1 to 20 do
0180     y:=x↑2
0190     print x,y
0200   endfor lv
```

dann erkennen Sie sofort, daß hier eine abschließende Zeile mit UNTIL ... fehlt; die Struktur 'hängt in der Luft', es beginnt kein COMAL-Wort senkrecht unter REPEAT .

Wenn sie die bisher angesprochenen Fehler beseitigt haben, geben Sie bitte den Befehl

RUN

ein.

Nunmehr werden die im Programm enthaltenen Strukturelemente miteinander verknüpft und auf Korrektheit überprüft. Fehler benennt das System unter Angabe der Zeilennummer und einer Erläuterung hinsichtlich der Art des Fehlers.

Im oben dargestellten Fall meldet das System :

at 0200: error in structured statement

Nach Beseitigung der Fehler geben Sie erneut RUN ein.

Liegen keine Strukturfehler mehr vor, wird nach RUN Ihr Programm abgearbeitet. Hierbei können weitere Fehler erkennbar werden; z.B. könnten Sie in einem Term eine unbekannte Variable versteckt haben oder Sie haben vergessen, ein Feld zu dimensionieren. (Vgl. hierzu Abschnitte 3.7 und 4.1)

Auch auf diese Fehler werden Sie unter Angabe der Zeilennummer hingewiesen.

Haben Sie die angezeigten Fehler beseitigt, so läuft Ihr Programm; für die logische Korrektheit sind jedoch Sie allein verantwortlich!

(Aber schließlich haben Sie ja mit Struktogrammen gearbeitet - was soll da noch schiefgehen?)

Vielleicht erscheint Ihnen jetzt der Prüfaufwand von COMAL z.B. im Vergleich zu BASIC übertrieben und zu zeitaufwendig. Da Ihnen aber nach den ersten Programmen kaum noch Fehler unterlaufen werden, spielt der Zeitaufwand keine Rolle. Sollte Ihnen dann aber doch noch einmal ein Fehler unterlaufen, ist es immer besser und weniger zeitaufwendig, wenn dieser Fehler vor dem endgültigen Programmablauf angezeigt wird und von Ihnen beseitigt werden kann.

Das (BASIC-)Motto : "Lassen wir das Programm erst einmal laufen - Fehler beseitigen wir dann später! " führt zu im Endeffekt wesentlich zeitaufwendigeren Ergebnisanalysen.

Sie werden feststellen, daß gerade die sehr komfortable Fehlerbehandlung neben der guten Unterstützung der strukturierten Programmierung COMAL zu einer nahezu idealen Sprache für schulische und autodidaktische Zwecke macht.

2.5 Steueranweisungen

An dieser Stelle soll eine kurze Übersicht über die Anweisungen erfolgen, die sich auf die Behandlung von Programmen und auf den Informationsaustausch mit Floppy und Drucker beziehen.

COMAL arbeitet standardmäßig mit der Floppy als externem Speicher. Daher braucht keine Gerätenummer angegeben zu werden, wenn man die Floppy ansprechen will; anders beim Kassettenrekorder, der durch eine angefügte '1' angesprochen wird, z.B. durch `save "Programmname",1`.

Die Befehle `chain`, `con`, `close`, `open` und `status` werden erst in den Teilen 5.3 und 6.1 benutzt und dort erläutert.

Falls eine Anweisung auch innerhalb eines Programmes einsetzbar ist, wird dies durch einen '*' gekennzeichnet.

Anweisung:	Bezug:	Erläuterung: (LW = Laufwerk)
-----	-----	-----
	PROGRAMME	
<code>new</code>		lösche aktuelles Programm im Arbeitsspeicher
<code>auto 100, 5</code>		autom. Zeilennumerierung; vgl. Teil 2.4
<code>renum 100, 2</code>		numeriere aktuelles Programm neu, vgl. Teil 2.4
<code>list</code>		liste Programm strukturiert
<code>edit</code>		liste Programm unstrukturiert
<code>del 100 - 150</code>		lösche Zeilen 100 - 150
<code>run</code>		starte Programm im Arbeitsspeicher
<code>con</code>		fahre im Programm fort - nach stop oder Abbruch
	FLOPPY	
<code>cat 0 bzw. 1</code>		lies und liste Inhaltsverzeichnis der Diskette aus LW 0 bzw. LW 1
<code>save "0:Programmname"</code>		speichere aktuelles Programm auf Floppy LW 0

load "0:Programm 1"		lade mit 'save' gespeichertes Programm 'Programm 1' (LW 0)
chain "Programmname"	*	lade und starte mit 'save' gespeichertes Programm 'Programmname' von der Floppy
list "0:Programmname"		speichere aktuelles Programm als List-File auf der Floppy
list 150 - 480 "0:Prog.Name"		speichere den bezeichneten Teil (Zeilen 150 - 480) als List-File auf der Floppy
enter "0:Programmname"		füge mit 'list' gespeichertes Program in das aktuelle Prog. ein (Version 2.0: merge)
delete "0:Programmname"	*	lösche bezeichnetes Programm auf der Floppy, LW 0
pass	*	sende Kommandos zur externen Einheit
		Hierbei werden Kurzformen verwandt, z.B.
pass "cl=0"	(c=copy)	kopiere gesamte Diskette aus LW 0 nach LW 1
pass "cl:Neuname=0:Altname"		Programm 'Altname' aus LW 0 wird unter 'Neuname' nach LW 1 kopiert
pass "dl=0"	(d=duplicate)	dupliziere Diskette aus LW 0 nach LW 1
pass "nl:D-Name,01"	(n=new)	formatiere Diskette in LW 1 mit Namen 'D-Name' und der laufenden Nummer 01
pass "sl:Programm 1"	(s=scratch)	lösche 'Programm 1' in LW 1
pass "r0:Neuname=0:Altname"		benenne Programm 'Altname' im LW 0 mit neuem Namen 'Neuname'
	(r=rename)	
pass "vl"	(v=validate)	überprüfe und bereinige Diskette in LW 1

Die Befehle DELETE , COPY , SCRATCH , und RENAME lassen sich in der dargestellten Form auch auf Dateien anwenden.

open file 3	*	öffne Informationskanal Nr. 3 zur externen Einheit siehe Beispiele Teil 5.3
status	*	drucke Fehlermeldung und schließe Fehlerkanal
close 2	*	schließe file 2 ; ohne Zahl: sämtliche files schließen

DRUCKER

select "lp:"	("ds:")	*	schalte Ausgabe um auf Drucker (Bildschirm)
setexec+	(-)		schreibe im Programmlisting vor den Prozeduraufruf das Schlüsselwort 'exec'

BILDSCHIRM

setmsg-	(+)		unterdrücke die Fehler- meldung und schreibe nur die Fehlernummer auf
---------	-----	--	---

STOP-TASTE

trap esc-	(+)	*	schalte Wirkung der CTRL+STOP - Taste aus
-----------	-----	---	--

3 Grundelemente der Sprache COMAL

3.1 Variablen

Ein Computer benötigt zur Verwaltung jeder Information einen Speicherbereich, der mit einem 'Etikett' - Variable genannt - bezeichnet werden muß.

Zur Verfügung stehen Variablen für reelle Zahlen, für ganze Zahlen und für Zeichenketten. Dabei wird die Eigenschaft der Variablen durch ein an den Namen angefügtes Symbol deklariert.

Beispiele:

*	name	: numerische Variable, reell (z.B. -12.3456)	*
*	name#	: numerische Variable, ganzzahlig	*
*		(Werte zwischen -32768 und +32767 zulässig)	*
*	name\$: stringvariable für Zeichenketten	*

Das erste Zeichen einer Variablen muß ein Buchstabe sein, nachfolgend können Buchstaben, Ziffern und die Sonderzeichen ['\'] stehen. Laut 0.14-Handbuch kann eine Variable bis zu 78 Zeichen umfassen (vgl. Christensen/Wolgast 1984, S.6); andere Versionen unterscheiden Variablen aber zumindest hinsichtlich der ersten 16 Stellen.

Variablen können COMAL-Wörter enthalten, sie dürfen jedoch nicht mit COMAL-Wörtern identisch sein.

Diesen Vorteil, z.B. als Variable die Bezeichnung 'wort' benutzen zu können, obwohl 'or' enthalten ist, erkaufen Sie damit, daß Sie unbedingt nach jedem COMAL-Wort und nach jeder Variablen mindestens eine Leerstelle eingeben müssen.

Für COMAL sind übrigens 'name' , 'name#' und 'name\$' identische Variablen; das angehängte bzw. fehlende Symbol weist lediglich aus, welche Art Information hier verwaltet werden soll. Sie dürfen also nicht wie in der Sprache BASIC jeden Namen mehrfach vergeben. Da Sie aber mindestens 16 signifikante Stellen zur Verfügung haben, sollte dies kein Problem darstellen.

3.2 Eingabeanweisungen

COMAL bietet die Möglichkeiten

```
INPUT , KEY$ , READ , READ FILE , INPUT FILE
```

die das Einlesen über die Tastatur mit bzw. ohne Programmunterbrechung (INPUT , KEY\$) sowie das Lesen von Daten aus Data-Zeilen im Programm (READ) und schließlich das Lesen von Daten aus Dateien auf externen Speichern (READ FILE, INPUT FILE) ermöglichen.

Beispiele und Erläuterungen:

1) INPUT

Folgende Möglichkeiten existieren:

*	a) input zahl1	*
*	b) input zahl1, zahl2, zahl3	*
*	c) input zahl1, zahl2, wort\$	*
*	d) input "Kommentar": zahl1, zahl2, wort\$	*
*	e) text\$:= "Bemerkung"	*
*	input text\$:zahl1, zahl2, wort\$	*

Bei den aufgeführten Möglichkeiten stoppt das Programm und fordert per Fragezeichen auf dem Bildschirm im Fall a) die Eingabe einer Zahl, die der Variablen zahl1 zugeordnet wird.

Im Fall b) werden statt einer Zahl drei Zahlen angefordert. Hier haben Sie die Möglichkeit, die Zahlen einzeln einzugeben und nach jeder Zahl RETURN zu drücken; Sie können die drei Zahlen aber auch in einer Zeile durch Zwischenraum oder Komma getrennt eingeben und dann nur einmal auf RETURN drücken.

Im Fall c) werden zwei Zahlen und ein String angefordert.

Achtung: Verwenden Sie nur eine Stringvariable in einer INPUT-Anweisung. Bei der Eingabe können Sie nur mit RETURN, nicht aber mittels Leerstellen oder Komma trennen, da diese Zeichen als Elemente des einzugebenden Strings aufgefaßt werden!

Die Fälle d) und e) zeigen die Möglichkeit, anstelle des Fragezeichens einen Kommentar auf den Bildschirm schreiben zu lassen. Streng genommen werden bei den Möglichkeiten d) und e) Ausgabebefehl (für den Kommentar) und Eingabebefehl (für die Variablen) vermischt. Wer diese Vermischung vermeiden will kann den Kommentar in eine gesonderte PRINT-Anweisung aufnehmen und durch ein Semikolon einen Zeilenvorschub unterdrücken. In der nächsten Zeile kann dann die 'reine' INPUT-Anweisung nach dem Muster a) bis c) stehen.

```
Beispiel: 100 print "Kommentar ";
          110 input zahl1, zahl2, wort$
```

Möglichkeit d) bietet den Vorteil, daß Kommentar und Variablenliste untrennbar miteinander verbunden sind. Vertauschungen bei Programmüberarbeitungen sind ausgeschlossen.

Zusammengefaßt:

Die input-Anweisung hat folgende Struktur:

```
*      input "Kommentar ": variablenliste, durch Komma      *
*                                          getrennt          *
```

Mindestens vorhanden sein muß das Wort INPUT und eine Variable.

2) KEY\$

KEY\$ wird das erste Zeichen aus dem Tastaturpuffer zugewiesen, ohne den Programmablauf zu unterbrechen.

Auf diese Weise lassen sich z.B. Warteschleifen realisieren.

```
Beispiel: 100 repeat
          110 until key$ = "J"
```

Hier durchläuft das Programm solange die Endlosschleife der Zeilen 100 bis 110, bis die Taste "J" gedrückt wird.

Wird Zeile 110 durch UNTIL KEY\$ <> CHR\$(0)' ersetzt, so kann die Schleife mit jeder beliebigen Taste verlassen werden.

3) READ

Mit Hilfe von READ können fortlaufend Daten aus Data-Zeilen innerhalb des Programmes gelesen und weiterverarbeitet werden.

Beispiel:

```
0100 dim string$ of 6
0110 data 3,5,"7",-13,147,"Walter",2,-99
0120 data "Kurt",1,2,"Beate"
0130 //
0190 repeat
0200   read zahl1,zahl2,string$
0210 until eod
0220 //
```

Erläuterungen:

Wird die Zeile 200 zum ersten Mal abgearbeitet, so liest das Programm die Daten - beim ersten Element der ersten im Programm existierenden Datazeile (hier 110) beginnend - und weist sie den nach READ aufgeführten Variablen zu.

Hier hätte also zahl1 den Wert 3, zahl2 den Wert 5 und string\$ enthielte das Symbol (!) 7.

Bei einem weiteren Durchlauf durch Zeile 200 werden die nachfolgenden Daten aus den Datazeilen gelesen, hier -13, 147 und Walter und den nach READ aufgeführten Variablen zahl1, zahl2 und string\$ zugeordnet.

Ist das letzte Element aus den Datazeilen gelesen worden, so hat die Variable

EOD (end-of-data)

den Wert 1 (andernfalls 0) und die Bedingung der Zeile 210 ist erfüllt.

Mit EOD können Sie also bequem das Erreichen des Endes der im Programm befindlichen Daten abfragen.

Im Zusammenhang mit READ ist der Befehl

RESTORE

von Bedeutung. Durch den Befehl RESTORE läßt sich der Datazeiger wieder auf das erste Element der ersten Datazeile setzen; ein Programm Datensatz kann also mehrfach genutzt werden.

Zusammenfassung:

Datazeilen und Readanweisung gehören zusammen. Nach DATA und nach READ müssen einander entsprechende Daten- bzw. Variablenlisten aufgeführt sein. Jede Liste muß aus mindestens einem Element bestehen. Durch RESTORE wird der Datazeiger wieder auf den Anfang der Datenliste gesetzt.

4) READ FILE bzw. INPUT FILE

Mit beispielsweise der Anweisung

```
100 read file 1: name1$, name2$
```

werden zwei Zeichenketten aus einer Datei gelesen, die sich auf einem externen Speicher befindet, zu dem ein 'Datentransportweg' definiert wurde, der mit FILE 1 angesprochen wird. (Siehe Beispiele Teil 5.3)

Soll eine Datei gelesen werden, die von einem BASIC-Programm erzeugt wurde, so ist READ durch INPUT zu ersetzen:

```
200 input file 3: name1$, name2$
```

3.3 Ausgabeanweisungen

PRINT , WRITE FILE bzw. INPUT FILE

1) PRINT (Abkürzungsmöglichkeit : ' ; ')

Die Anweisung PRINT läßt sich vielfältig verwenden.

Beispiele für PRINT :

```
* a) 100 print zahl1 *
* b) 200 print zahl1; zahl2; sqr(zahl1 ↑ zahl2) *
* c) 300 print "1. Zahl"; zahl1; "2. Zahl"; zahl2 *
* d) 400 zone 10 *
*   410 print "1. Zahl", zahl1, "2.Zahl", zahl2 *
* e) 500 print tab(15); "Ergebnis : "; tab(40); x *
* f) 600 print using "Runde: ## ergab den Wert: -#####.##": r, x *
* g) 700 print "Kommentar"; *
*   710 input x, y, z *
```

Erläuterungen:

Möglichkeit a) stellt die Anweisung dar, den aktuellen Wert der numerischen Variablen zahl1 auf den Bildschirm zu drucken.

b) stellt demgegenüber die Anweisung dar, drei Zahlen nebeneinander auf den Schirm zu drucken. Dabei erzeugt das ';' jeweils eine Leerstelle zwischen den drei Zahlen.

Anweisung c) bewirkt, daß der Kommentar '1. Zahl', anschließend der aktuelle Wert der Variablen zahl1, dann der zweite Kommentar und schließlich der Wert der zweiten Variablen in einer Zeile mit jeweils einer Leerstelle Zwischenraum gedruckt werden.

Beispiel d) stellt die Möglichkeit einer einfachen Formatierung dar. Durch die Anweisung ZONE 10 wird der Bildschirm (oder die Druckseite bei der Ausgabe auf dem Drucker) von links beginnend in Kolonnen der Breite von 10 Zeichen unterteilt. Innerhalb der Kolonnen wird linksbündig gedruckt. Jedes Komma innerhalb der PRINT-Anweisung bewirkt einen Sprung auf die nächste vordefinierte Kolonne. Eine erneute PRINT-Anweisung bewirkt den Rücksprung auf den neuen Zeilenanfang.

Fehlt bei der Verwendung von Kommas in einer PRINT-Anweisung eine Zonenfestlegung, so wird mit dem Ersatzwert ZONE 0 gearbeitet, d.h., die einzelnen Terme werden ohne Zwischenraum nebeneinander gedruckt.

Beispiel e) stellt die Tabulatorfunktion dar. Durch TAB(15) wird bis Position 14 ein evtl. vorhandener Bildschirminhalt gelöscht, anschließend wird ab Position 15 der angegebene String gedruckt. Entsprechend wird der aktuelle Wert der Variablen x gedruckt.

Beispiel f) stellt die Möglichkeit dar, eine Zeilendruckmaske zu definieren.

Beim Ausdruck werden die aktuellen Werte der rechts vom Doppelpunkt aufgeführten numerischen Variablen stellenrichtig in die durch '#' und Dezimalpunkt definierten Felder eingefügt, bevor die Gesamtmaske gedruckt wird.

Sind Vorzeichen zu berücksichtigen, so ist ein '-'-Zeichen vor das erste # eines Zahlenfeldes zu setzen.

Beispiel g) stellt die im Abschnitt 3.2 angesprochene Möglichkeit dar, die Eingabe mit einem Kommentar zu versehen und doch Ausgabe- und Eingabeanweisung streng zu trennen.

In Zeile 700 wird der Kommentar gedruckt; das ';' verhindert den anschließenden Zeilenvorschub und erzeugt eine Leerstelle. Durch Zeile 710 wird jetzt (mit Fragezeichen) die Eingabe von drei Zahlen gefordert.

Die hier dargestellten Möglichkeiten gelten unverändert sowohl für die Ausgabe auf dem Bildschirm als auch für die Ausgabe auf dem Drucker; besondere Druckeransteuerungsbefehle sind nicht erforderlich.

Die Ausgabe wird vom Bildschirm auf den Drucker durch den Befehl

```
select (output) "lp:"      (line-printer)
```

umgeschaltet; ('output' kann entfallen)

```
select (output) "ds:"      (data-screen)
```

schaltet auf den Schirm zurück. Vgl. hierzu auch Abschnitt 2.5 .

Zusammengefaßt:

Die PRINT-Anweisung hat folgende Struktur:

```
*      print   Liste von Variablen und/oder Strings;      *
*              Elemente durch Komma oder Semikolon        *
*              getrennt.                                     *
```

[illegible]

Erläuterungen:

- a) Der Variablen zahl1 wird der Wert 5 zugewiesen.
- b) Der Variablen zahl2 wird der aktuelle Wert der Variablen zahl3 zugewiesen.
- c) Der Term rechts vom Zuweisungspfeil wird zunächst berechnet, das Ergebnis wird der Variablen z zugewiesen.
- d) Der aktuelle Wert der Variablen index wird um eine Einheit erhöht; mit diesem erhöhten Wert wird der bisherige Wert dieser Variablen überschrieben.

Für diese Fälle gibt es Kurzformen:

index: -1 bzw. index: +6.5

bewirken eine entsprechende Änderung des unter der Variablen index gespeicherten Wertes.

Dieser Komfort wirkt sich besonders dann aus, wenn man längere, selbsterklärende Variablen benutzt.

" zahl'roter'lokomotiven: +1 " ist kürzer, verständlicher und weniger anfällig gegenüber Tippfehlern als :

" zahl'roter'lokomotiven := zahl'roter'lokomotiven +1 "

Im Beispiel e) wird der Variablen vorname\$ die Zeichenkette "Alfons" zugewiesen, im Beispiel f) der Variablen nachname\$ die Zeichenkette "Justinski".

Im Beispiel g) werden diese beiden Zeichenketten verknüpft; ein Druckbefehl

print name\$ würde ergeben : AlfonsJustinski

Beispiel h) enthält einen Fehler: Wie Sie sich erinnern, darf einer Stringvariablen kein numerischer Wert zugewiesen werden.

3.5 Standardfunktionen

Die Version 0.14 der Sprache COMAL enthält eine Reihe sogenannter Standardfunktionen, die einen numerischen Wert zur Weiterverarbeitung im Programm zur Verfügung stellen. Die wichtigsten Funktionen sollen hier aufgeführt und - soweit erforderlich - kurz erläutert werden. Vgl. hierzu auch z.B. Christensen/Wolgast 1984, S. 50f .

1) Boolesche Funktionen

EOD , EOF(zahl) , ESC

Charakteristisch für diese Funktionen ist, daß sie zwei Zustände annehmen, den Zustand 0 oder 'falsch' bzw. den Zustand 1 oder 'wahr'.

Erläuterungen:

a) EOD (end-of-data)

EOD erhält den Wert 1, wenn aus den DATA-Zeilen eines Programmes das letzte Datum gelesen wurde; andernfalls hat EOD den Wert 0.

b) EOF() (end-of-file)

EOF(3) erhält beispielsweise dann den Wert 1, wenn beim Lesen von Daten über FILE 3 aus einem externen Speicher das letzte Datum der mit diesem FILE angesprochenen Datei erreicht ist; andernfalls hat EOF(3) den Wert 0 .

c) ESC

Die Funktion ESC ist dann von Bedeutung, wenn Sie die Möglichkeit schaffen wollen, ein Programm durch Druck auf die CTRL + STOP - Taste (beim cbm 8296) nicht nur einfach unterbrechen zu können, sondern hierdurch eine vorher festgelegte Abbruchverarbeitung durchführen zu lassen oder die Meldung

end at:

zu unterdrücken, weil z.B. sonst eine Graphik beeinträchtigt würde.

In diesem Fall müssen Sie vorher die normale Wirkung der CTRL + STOP - Taste durch die Anweisung

trap esc-

ausschalten.

```
Beispiel:      100 trap esc-
                110 repeat
                120 until esc=1
                130 trap esc+
```

In Zeile 100 wird die normale Funktion der CTRL+STOP - Taste ausgeschaltet. Die Zeilen 110 und 120 bilden jetzt eine Endlosschleife, die nach Druck auf CTRL+STOP verlassen wird. In Zeile 130 wird der Normalzustand wieder hergestellt. (Vgl. auch Programm 'Graphen poken', Abschnitt 5.2) .

2) Funktionen mit numerischen Argumenten (ohne trigon.Fkt)

ABS(), EXP(), INT(), LOG(), RND(), RND(,), SGN(), SQR()

Erläuterungen:

a) ABS(argument)

ABS() ermittelt den Betrag einer beliebigen Zahl. So ergibt z.B. ABS(-9.36) den Wert 9.36 ; ABS(4.2) ergibt den Wert 4.2 .

b) EXP(argument)

EXP() faßt das angegebene Argument als Exponent auf und ermittelt den Potenzwert des gegebenen Argumentes zur Basis $e = 2.7182818...$ (e = Eulersche Zahl).

So ergibt z.B. EXP(4) den Wert 54.5981501 .

c) INT(argument)

INT() ermittelt die größte derjenigen ganzen Zahlen, die gleich oder kleiner sind als das genannte Argument. So ist z.B. INT(9) gleich 9, INT(9.7) gleich 9, INT(-3.1) gleich -4 (!) .

d) LOG(argument)

LOG() ermittelt den natürlichen Logarithmus (Logarithmus zur Basis e) des gegebenen Argumentes. So ergibt z.B. LOG(45) den Wert 3.80666249 .

e) RND(argument)

RND() stellt Zufallszahlen zur Verfügung.

Dabei ergibt RND(zahl) für 'zahl' größer gleich Null Zufallszahlen im Intervall größer 0 bis einschließlich 1. Der Wert des Argumentes ist dabei bedeutungslos.

Für negative Argumente liefert die Funktion RND() stets den gleichen Wert; vgl. Zufallszahlen am Ende des Abschnittes 5.

f) `RND(argument1, argument2)`

`RND(links, rechts)` erzeugt ganzzahlige Zufallszahlen im angegebenen Intervall einschließlich beider Grenzen. Vgl. Zufallszahlen Ende Abschnitt 5.

g) `SGN(argument)`

`SGN()` ermittelt das Vorzeichen des gegebenen Arguments. Die Funktion nimmt den Wert +1 bei positiven Argumenten, den Wert -1 bei negativen Argumenten und den Wert 0 beim Argument 0 an.

h) `SQR(argument)`

`SQR()` ermittelt die Quadratwurzel des gegebenen Arguments. So ergibt z.B. `SQR(8)` den Wert 2.82842713 .

3) Trigonometrische Funktionen

`SIN()` , `COS()` , `TAN()` , `ATN()`

Die trigonometrischen Funktionen `SIN()`, `COS()`, `TAN()` und `ATN()` - arcustangens - ermitteln die bezeichneten Werte jeweils im Bogenmaß. So ergibt z.B. `SIN(1)` den Wert 0.841470985 .

Für die aufgeführten Funktionen gilt, daß sie den normalen Regeln der Mathematik unterliegen. So läßt sich z.B. die Quadratwurzel eines negativen Arguments nicht ermitteln. Weiterhin hängt die Exaktheit des ermittelten Funktionswertes von der Rechengenauigkeit des verwendeten Computers ab.

Die Funktionen können geschachtelt werden.

So ergibt etwa die Anweisung

```
print sin(sqr(sqr(abs(-2.8↑3))))
```

das Ergebnis : 0.828843918 .

4) Funktionen zur Zeichenkettenbehandlung

```
CHR$(argument) , LEN(string$) , ORD(string$)
```

a) CHR\$(argument)

CHR\$() bildet das Symbol, das im ASCII-Code dem angegebenen Argument entspricht.

So bewirken die Anweisungen

```
100 print chr$(34)
110 print chr$(65)
120 print chr$(147)
```

den Ausdruck eines " -Zeichens durch die Anweisung 100 sowie den Ausdruck eines 'a' durch die Anweisung der Zeile 110. Diese Symbole werden Sie jedoch leider kaum erkennen können, da durch die Anweisung der Zeile 120 der Bildschirm gelöscht wird!

b) LEN(string\$)

LEN() ermittelt die Länge der in der Klammer (in Anführungsstrichen) angegebenen Zeichenkette oder der dort aufgeführten Stringvariablen.

Beispiel:

```
100 dim a$ of 10
110 a$ := "Walter"
120 print len(a$)           ergibt den Wert 6
```

c) ORD(string\$)

ORD() stellt die Umkehrung der CHR\$()-Funktion dar. Die Funktion ORD() ermittelt die dem ASCII-Code entsprechende Zahl des von links gesehen ersten Zeichens der angegebenen Zeichenkette bzw. des aktuellen Inhaltes der dort angegebenen Stringvariablen.

```
100 print ord("zu")         ergibt den Wert 90
```

Die letztgenannten Funktionen werden insbesondere bei der Dateiverwaltung benötigt. Vgl. daher auch Beispiel 'Sortieren in der Zentraleinheit' des Abschnittes 5.3.

5) Weitere Funktionen und Anweisungen

KEY\$, PEEK(Speicherstelle) , POKE Speicherstelle, Zahl

a) KEY\$

KEY\$ wird das erste Zeichen aus dem Tastaturpuffer zugewiesen;
vgl. Abschnitt 3.2.

b) PEEK(Speicherstelle)

Mit PEEK() können Sie den Inhalt der in der Klammer angegebenen Speicherstelle als Dezimalzahl ermitteln und weiterverarbeiten lassen. (Vgl. Hierzu Beispiel 'Daten ausgeben' des Abschnittes 5.3) .

c) POKE Speicherstelle, Zahl

Mit der Anweisung POKE speicherstelle, zahl schreiben Sie in die bezeichnete Speicherstelle den mit der Zahl angegebenen Wert. Vgl. hierzu Beispiel 'Graphen poken' Teil 5.2 .

3.6 Verknüpfungs-, Vergleichs- und logische Operatoren

1) COMAL umfaßt folgende Verknüpfungsoperatoren:

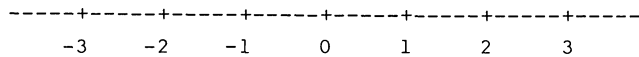
Symbol	Bedeutung	Beispiele	
* +	Addition	3+5 , a+b , :+1	*
* -	Subtraktion	4-6 , c-d , :-5	*
* *	Multiplikation	3*(x+5) , 4*b	*
* /	Division	3/10 , a/b , x/sqr(c)	*
* ↑	Potenzierung	3↑5 , a↑b , 16↑0.25	*
* DIV	Ganzzahldivision	7 div 2 , a div b	*
*		(7 div 2 ergibt 3)	*
* MOD	Rest der Ganzzahl-		*
*	division	7 mod 2 , a mod b	*
*		(7 mod 2 ergibt 1)	*

Der Operator + läßt sich auch auf Zeichenketten anwenden, vgl. Abschnitte 3.3 und 3.7 .

2) Als Vergleichsoperatoren für numerische oder String-Terme stehen zur Verfügung:

Symbol	Bedeutung	Beispiele	
* <	kleiner als	x < y , a\$ < b\$	*
* >	größer als	x > y , a\$ > b\$	*
* =	Identität	x = y , a\$ = b\$	*
* <=	kleiner oder gleich	x <= y , a\$ <= b\$	*
* >=	größer oder gleich	x >= y , a\$ >= b\$	*
* <>	ungleich	x <> y , a\$ <> b\$	*

Ein Vergleich numerischer Terme erfolgt entsprechend der Anordnung der Zahlen auf der Zahlengeraden,



wobei eine weiter rechts stehende Zahl als 'größer' angesehen wird.

Beim Vergleich von Strings wird von links beginnend die interne Codierung der Symbole berücksichtigt. Das führt dazu, daß beim Vergleich der Strings 'Äneas' und 'zerberus' der String 'zerberus' als kleiner aufgefaßt wird, da das 'Ä' mit 219 und das 'z' mit 90 codiert ist.

Ein kurzes Beispielprogramm soll dies zeigen.

```

100 dim wort1$ of 80, wort2$ of 80
110 input wort1$
120 input wort2$
130 if wort1$ < wort2$ then
140   print wort1$; "kleiner "; wort2$
150 else
160   print wort2$; "kleiner "; wort1$
170 endif

```

Die Ergebnisse bezüglich einiger Teststrings sahen wie folgt aus:

```

zerberus kleiner Äneas
Anita kleiner Antonia
wolfgang kleiner Wolfgang

```

Wenn Strings mit Klein- und Großbuchstaben sowie Umlauten lexikalisch korrekt sortiert werden sollen, ist die interne Codierung zu berücksichtigen. Ein Lösungsvorschlag wird im Abschnitt 5.3 im Rahmen des Beispiels 'Sortieren in der Zentraleinheit' gegeben.

3) Logische Operatoren

Als logische oder Boolesche Operatoren stehen zur Verfügung:

Symbol	Bedeutung	Beispiele	
*			*
* AND	logisches 'und'	if (a>0 and b=3) then	*
* OR	logisches 'oder'	until zaehler = 3 or x > 2	*
* NOT	logisches 'nicht'	while not eod do	*
* IN	'enthalten in'	if b\$ in a\$ then ...	*
		(Stringvergleich)	

Erläuterungen:

a) Zu AND: Falls a größer 0 ist und gleichzeitig b = 3 ist, dann

b) Zu OR : .. bis entweder der Wert des Zählers = 3 ist oder x größer 2 ist oder auch beide Bedingungen gleichzeitig erfüllt sind.

c) Zu NOT: ... solange nicht das Ende der Datazeilen erreicht ist tue ...

d) Zu IN : .. falls b\$ in a\$ enthalten ist, dann ...

Der Operator IN bezieht sich auf Stringvergleiche. Mit IN läßt sich prüfen, ob ein String Teil eines anderen Strings ist und ab welcher Stelle dieser Teilstring erstmals in dem anderen String enthalten ist

Beispiel:

```
0100 dim schluesel$ of 16, eingabe$ of 1
0110 schluesel$="123456789abcdef"
0120 input "Umzuwandelndes Symbol ": eingabe$
0130 print eingabe$ in schluesel$
```


Nach Eingabe des Buchstabens 'f' wird die Zahl 15 ausgedruckt; die Eingabe eines nicht im Schlüsselstring enthaltenen Symbols bewirkt die Ausgabe der Zahl 0 .

Im Rahmen der logischen Funktionen wird jede Zahl ungleich Null als logisch wahr aufgefaßt. Die Null wird als logisch falsch interpretiert.

Damit ist z.B. die Formulierung ' if a and b then ... ' sinnvoll, wenn auch vielleicht nicht sofort einsichtig. Man kann diese Zeile wie folgt übersetzen:

falls a und b gleichzeitig einen Wert ungleich Null haben,
dann

Ein kleines Testprogramm soll dies nachweisen:

```
0100 input a
0110 input b
0120 if a and b then
0130   print a;" and ";b;" = logisch wahr"
0140 else
0150   print a;" and ";b;" = logisch falsch"
0160 endif
```

Testergebnisse:

```
-15 and -2 = logisch wahr
-5 and 2 = logisch wahr
2 and 10 = logisch wahr
0 and 2 = logisch falsch
0 and 0 = logisch falsch
```

Entsprechend läßt sich die Zeile 'if a or b then ...' übersetzen:

falls a oder b oder beide einen Wert ungleich Null haben,
dann

Die Funktion NOT kehrt einen logischen Wert in das Gegenteil um.

Bei den aufgeführten Booleschen Funktionen gilt die Rangfolge:

NOT vor AND vor OR

d.h. der Term $((\text{NOT } a) \text{ AND } b) \text{ OR } c$ kann auch ohne jede Klammer geschrieben werden.

3.7 Stringdarstellung und -bearbeitung.

Strings werden in der Sprache COMAL ähnlich einem eindimensionalen Feld (Liste) behandelt.

Die Zuweisung: `satz$:= "Waldi von der Hochmoorbirke"` bewirkt, daß die Symbolfolge

W	a	l	d	i		v	o	n		d	e	r		H	o	c	h	m	o	..
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	..

linksbündig in den symbolisch dargestellten Bereich unter dem Etikett 'satz\$' eingetragen wird.

Voraussetzung:

Die Feldlänge muß vorher definiert werden, z.B. durch

`dim satz$ of 30`

(Nach dieser Dimensionierung ist der String leer und hat die Stellenzahl 0. Falls Sie jetzt einzelne Symbole des Strings ausdrucken lassen wollen, erhalten Sie die Fehlermeldung: `substring error`).

Nach erfolgter Dimensionierung können die 27 Symbole des Namens eingetragen und anschließend mit Hilfe des unter dem Speicherbereich ange deuteten Index einzeln aufgerufen werden.

Die Anweisung `PRINT satz$(9)` würde den Ausdruck des Buchstabens 'n' bewirken. `PRINT satz$(30)` würde eine Fehlermeldung bewirken, da an dieser Stelle nichts eingetragen wurde; `LEN(satz$)` beträgt nur 27 .

Wäre für die Variable `satz$` ein Feld von nur 20 Elementen definiert worden, so würde das System beim Eintragen die letzten 7 Symbole unberücksichtigt lassen; sie entfallen, ohne daß das System eine Fehlermeldung ausgibt.

Diese Art der Stringbehandlung bietet den Vorteil, Zeichenketten gezielt Stelle für Stelle verändern zu können.

Beispiele:	Bedeutung:
* <code>satz\$(7):= "z"</code>	an Position 7 von <code>satz\$</code> wird
*	ein 'z' gesetzt
* <code>satz\$(2:9):= "*****"</code>	von Position 2 bis zur
*	Position 9 werden '*'
*	eingetragen
* <code>satz\$(3:14) := b\$</code>	die Zeichenkette <code>b\$</code> wird
*	in <code>satz\$</code> eingefügt und zwar
*	von Position 3 bis 14
* <code>satz\$(c:c+3):= "123"</code>	ab einer variablen Position
*	c bis zur Position c + 3
*	wird eine Symbolfolge '123'
*	in den String <code>satz\$</code> eingefügt

Mit `b$:= "ABCDEFGHJKLMN"` und `c = 11` sollen die dargestellten Operationen ausgeführt werden.

In der Reihenfolge der oben beschriebenen Operationen ergaben sich folgende Veränderungen:

```

Waldi von der Hochmoorbirke
Waldi zon der Hochmoorbirke
W***** der Hochmoorbirke
W*ABCDEFGHJKLMHochmoorbirke
W*ABCDEFGH123 Hochmoorbirke

```

Weiterhin lassen sich Teilstrings leicht herausgreifen:

Die Anweisung `PRINT a$(15:18)` würde den Teilstring 'Hoch' ausdrucken lassen. Als Indizes können auch Variablen eingesetzt werden - vgl. Beispiel 'Stringdreieck' des Abschnittes 5.2.

4 Erweiterung der Grundelemente

Zusätzlich zu den bisher anhand einzelner Beispiele erläuterten Grundelementen bietet COMAL die Möglichkeit, mehrere Variable zusammenzufassen und diese dann unter einem gemeinsamen Namen anzusprechen.

4.1 Felder

Unter einem Feld wird die Zusammenfassung mehrerer Variablen unter einem gemeinsamen Namen verstanden. Die Feldelemente werden durch Indizes in ihrer Stellung im Feld eindeutig bezeichnet.

Formale Beispiele:

Eindimensionales Feld (Liste; Vektor):

```
-----  
A(1)  A(2)  A(3)  A(4)  A(5)  A(6)  
-----
```

Zweidimensionales Feld (Matrix):

```
      ↓  
-----  
A(1,1) A(1,2) A(1,3) A(1,4) A(1,5)  
-----  
A(2,1) A(2,2) A(2,3) A(2,4) A(2,5)  
-----  
--> A(3,1) A(3,2) A(3,3) A(3,4) A(3,5)  
-----  
A(4,1) A(4,2) A(4,3) A(4,4) A(4,5)  
-----
```

Die Elemente eines Feldes können mit Hilfe der Indizes eindeutig angesprochen werden; mit A(3,2) wäre z.B. das Element dieser 4-zeiligen und 5-spaltigen Matrix angesprochen, das auf der gedachten Schnittstelle der 3. Zeile mit der 2. Spalte liegt. (Siehe Pfeile) .

Jedes Feld muß dimensioniert werden, bevor es erstmals angesprochen werden kann. Eine wiederholte Dimensionierung eines Feldes innerhalb eines Programmes ist nicht zulässig.

Die Dimensionierung erfolgt unter Berücksichtigung der Indizes; dabei gestattet COMAL, die Indizes in beliebigen Grenzen zu wählen.

Beispiele:

```
100 dim liste'1(-3:18)
110 dim liste'2(20)
120 dim matrix(-5:10,2:5,0:3)
130 dim stringfeld$(1:20,1:5) of 20
```

Hierbei werden der linksbündige und der rechtsbündige Index einer Dimension durch einen Doppelpunkt getrennt angegeben; die verschiedenen Dimensionen eines Feldes werden voneinander durch Komma getrennt. Durch die oben aufgeführten Beispielanweisungen werden folgende 4 Felder dimensioniert:

Feld 1 mit Namen liste'1 ist ein eindimensionales numerisches Feld, wobei der Index der Feldelemente von -3 über 0 bis +18 läuft; Feld 2 mit Namen liste'2 ist ebenfalls numerisch, eindimensional und enthält 20 Elemente mit den Indizes von 1 bis 20 (falls der linke Index gleich 1 ist, kann diese Angabe entfallen), Feld 3 mit Namen matrix ist numerisch und dreidimensional und das Feld 4 mit Namen stringfeld\$ ist zweidimensional und umfaßt 100 Elemente, wobei jeder String bis zu 20 Symbole aufnehmen kann; vgl. hierzu auch Abschnitt 3.7 .

Dimensionierungen können auch dynamisch, d.h. während des Programmablaufes erfolgen. Durch die Dimensionierung werden numerische Felder mit '0' aufgefüllt.

Beispiel:

```
0100 print "Matrix-Dimensionierung"
0110 //
0120 input "Zeilenzahl = ": z
0130 input "Spaltenzahl = ": sp
0140 //
0150 dim matrix(z,sp)
```

Wie bei den Dimensionierungs-Beispielen bereits angedeutet, sind mehr als zwei Dimensionen möglich.

Beispiel für eine 5-dimensionale Matrix :

```

0100 // 5-dim-Matrix
0110 dim matrix(3,2,-1:1,3,2)
0120 // Einlesen der Matrix
0130 for d1:=1 to 3 do
0140   for d2:=1 to 2 do
0150     for d3:=-1 to 1 do
0160       for d4:=1 to 3 do
0170         for d5:=1 to 2 do
0180           input matrix(d1,d2,d3,d4,d5)
0190         endfor d5
0200       endfor d4
0210     endfor d3
0220   endfor d2
0230 endfor d1
0240 // Erstes und letztes Element drucken
0250 print matrix(1,1,-1,1,1)
0260 print matrix(3,2,1,3,2)
0270 // Element über errechneten Index ausdrucken
0280 a:=5; b:=2
0290 print matrix(3,2,0,(sqr(a*b-1)-2),2)

```

Nach RUN und Eingabe der natürlichen Zahlen (1, 2, ...) werden durch die Anweisungen 250, 260 und 290 folgende Werte ausgedruckt:

```

1
108
98

```

4.2 Unterprogramme

Im Abschnitt 2.2 wurden Unterprogramme als eine Möglichkeit angesprochen, mehrfach verwendbare Programmteile auszulagern und Programme einfacher verfeinern zu können.

Diese Überlegung soll hier weiter ausgeführt werden und den Übergang zum Gebiet der Funktionen und Prozeduren mit Parametern bilden.

Da es sich hier um etwas kompliziertere Zusammenhänge handelt, soll in kleinen Schritten vorgegangen werden.

Zunächst also zurück zu den Unterprogrammen.

Angenommen, Sie möchten innerhalb eines Beispielprogrammes, in dem der Wert der numerischen Variablen x manipuliert wird, an mehreren Stellen zu Kontrollzwecken die Nachkommastellen des aktuellen Wertes der Variablen x (für $x > 0$) auf den Schirm drucken lassen. Das Gesamtprogramm könnte folgendermaßen aussehen, wobei die Symbole '//' die Stellen markieren sollen, an denen Sie den Nachkommateil ausdrucken lassen wollen.

Beispiel:

```

0100 // Nachkommateil
0110 input "Zahl größer Null : ": x
0120 print x
0130 //
0140 x:=4*x
0150 //
0160 x:=sqr(x)
0170 //
0180 x:=x↑.4
0190 //
0200 x:=exp(x)
0210 //
0220 print x

```

An den mit '//' bezeichneten Stellen müßten Sie jetzt z.B. folgende Routine einfügen:

```

nachkomma := x - (x div 1)
print "N-K-T : "; nachkomma

```

Das würde bedeuten, daß Sie 10 Zeilen zu schreiben hätten - etwas kürzer ist es, wenn Sie die beiden Zeilen einmal schreiben, als Unterprogramm an das Programm anfügen und von den mit '//' bezeichneten Stellen aus dieses durch PROC ... ENDPROC geklammerte Unterprogramm jeweils aufrufen.

Das Gesamtprogramm würde dann wie folgt aussehen - wenn Sie genau zählen, wird lediglich eine Zeile gespart! Aber es soll ja auch nur ein Beispiel sein.

```

0100 // Nachkommateil
0110 input "Zahl größer Null : ": x          7.123
0120 print x
0130 nachkommateil                          N-K-T : .122999998
0140 x:=4*x                                N-K-T : .491999991
0150 nachkommateil                          N-K-T : .337789804
0160 x:=sqr(x)                             N-K-T : .954090112
0170 nachkommateil                          N-K-T : .0574945696
0180 x:=x↑.4
0190 nachkommateil
0200 x:=exp(x)                             7.05749457
0210 nachkommateil
0220 print x
0230 //
0240 proc nachkommateil
0250   nachkomma:=x-(x div 1)
0260   print "N-K-T : ";nachkomma
0270 endproc nachkommateil

```

Falls Sie dieses Programm testen wollen: Für einen eingegebenen Wert von 7.123 lieferte das Programm die oben notierten Ergebnisse.

Nehmen wir einmal weiterhin an, Ihnen gefällt dieses (oder ein anderes) Unterprogramm so gut, daß Sie es gern in einem anderen Programm verwenden möchten, z. B. in den Programmen I und II :

I

II

0100 // Programm I	0100 // Programm II
0110 y:=5	0110 x:=7.123
0120 print y	0120 print x
0130 //	0130 //
0140 nachkommateil	0140 nachkommateil
0150 //	0150 //
0160 y:=abs(sin(x))	0160 y:=sqr(x)
0170 //	0170 //
0180 nachkommateil	0180 nachkommateil
0190 //	0190 //
0200 z:=10*y+3	0200 z:=exp(y)
0210 //	0210 //
0220 nachkommateil	0220 nachkommateil
0230 //	0230 //
0240 proc nachkommateil	0240 proc nachkommateil
0250 nachkomma:=x-(x div 1)	0250 nachkomma:=x-(x div 1)
0260 print "N-K-T : ";nachkomma	0260 print "N-K-T : ";nachkomma
0270 endproc nachkommateil	0270 endproc nachkommateil

Wenn Sie diese Programme mit run starten, erhalten Sie beim Programm I die Fehlermeldung : at 250: unknown variable .

Beim Programm II erhalten Sie folgenden Ergebnisausdruck:

```
7.123
N-K-T : .122999998
N-K-T : .122999998
N-K-T : .122999998
```

Die Ursachen sind leicht zu finden: Im Programm I taucht die Variable x im Hauptprogramm überhaupt nicht auf, das Unterprogramm kann sie daher nicht verarbeiten.

Durch Programm II wird dreimal der gleiche Wert ausgedruckt, weil sich das Unterprogramm nur auf die Variable x bezieht und den Nachkommateil anderer Variabler nicht ermitteln kann. Wenn Sie erreichen wollen, daß dieses Unterprogramm auch bezüglich anderer numerischer Variabler einsetzbar ist, gibt es folgende Möglichkeit:

1. Sie formulieren Ihr Unterprogramm weder für x, noch für y noch für z sondern bewußt ganz allgemein, z.B. bezüglich der numerischen Variablen 'hilfsstelle'.

2. In jedem Programm, in dem Sie dieses Unterprogramm nutzen wollen, speichern Sie vor jedem Aufruf des Unterprogrammes die aktuelle Variable, deren Nachkommateil Sie ausgedruckt haben wollen, auf die Speicherstelle 'hilfsstelle' um und rufen dann erst das Unterprogramm auf.

Formulieren wir das Programm II einmal entsprechend um:

0100 // Programm II - Hilfsvariable	
0110 x:=7.123	
0120 print x	Ergebnisse:
0130 hilfsstelle:=x	
0140 nachkommateil	
0150 //	7.123
0160 y:=sqr(x)	N-K-T : .122999998
0170 hilfsstelle:=y	
0180 nachkommateil	N-K-T : .668894902
0190 //	
0200 z:=exp(y)	N-K-T : .424020421
0210 hilfsstelle:=z	
0220 nachkommateil	
0230 //	
0240 proc nachkommateil	
0250 nachkomma:=hilfsstelle-(hilfsstelle div 1)	
0260 print "N-K-T : ";nachkomma	
0270 endproc nachkommateil	

Das eingefügte Ergebnis zeigt, daß es funktioniert. Durch die Verwendung spezieller Variabler (Parameter) läßt sich dieses Verfahren sehr vereinfachen.

4.3 Funktionen und Prozeduren mit Parametern

Der im obigen Beispiel in den Zeilen 130, 170 und 210 jeweils neu beschriebene Informationstransport von der aktuellen Variablen x (bzw. y und z) zur Variablen hilfsstelle, deren Inhalt allein von der Prozedur verarbeitet werden kann, läßt sich automatisieren, indem man die aktuellen Variablen an den Aufruf des Unterprogramms anfügt und entsprechend die Hilfsvariable an die Kopfzeile des Unterprogramms anfügt.

Die Zeilen 140 und 240 sehen nun wie folgt aus:

```

140 nachkommateil(x) —————>
240 proc nachkommateil(hilfsstelle)

```

Die Informationsübertragung geschieht jetzt automatisch entsprechend dem eingezeichneten Pfeil.

Derart eingesetzte Variable werden als 'Parameter' bezeichnet; die aktuelle Variable in der aufrufenden Zeile wird als 'aktueller Parameter', die Hilfsvariable im Unterprogrammkopf wird als 'formaler Parameter' bezeichnet.

Programm II erhält nunmehr folgende Gestalt:

```

0100 // Programm II - Parameter
0110 x:=7.123
0120 print x
0130 //
0140 nachkommateil(x)
0150 //
0160 y:=sqr(x)
0170 //
0180 nachkommateil(y)
0190 //
0200 z:=exp(y)
0210 //
0220 nachkommateil(z)
0230 //
0240 proc nachkommateil(hilfsstelle)
0250   nachkomma:=hilfsstelle-(hilfsstelle div 1)
0260   print "N-K-T : ";nachkomma
0270 endproc nachkommateil

```

Nach run ergibt sich folgender Ausdruck:

```
7.122
N-K-T : .122999998
N-K-T : .668894902
N-K-T : .424020421
```

Wie Sie sehen, lassen sich mit Hilfe der Parameter Werte vom Hauptprogramm zum Unterprogramm genau so gut übertragen, wie im vorigen Beispiel 'per Einzelanweisung'.

Das Unterprogramm wird vom Hauptprogramm aus einfach mit der gerade gewünschten aktuellen Variablen als Parameter aufgerufen; die Informationsübertragung zum Parameter des Unterprogramms geschieht dabei automatisch.

Zusammenfassung:

Mit Hilfe der Technik, an den Aufruf eines Unterprogrammes die aktuelle Variable als aktuellen Parameter anzuhängen und den Unterprogrammkopf entsprechend mit einem formalen Parameter zu ergänzen, lassen sich allgemein verwendbare Unterprogramme schreiben.

Der Informationsaustausch erfolgt dabei vom aktuellen zum formalen Parameter, der die Bedeutung der Hilfsvariablen 'hilfsstelle' des früheren Vorgehens 'per Einzelanweisung' übernimmt.

Konkreter formuliert bedeutet dies, daß bei jedem Aufruf des Unterprogrammes eine Kopie der aktuellen Werte erstellt und unter dem Parameter des Unterprogrammes gespeichert und bearbeitet wird. Das kostet allerdings Speicherplatz und Zeit.

Statt nur eines Parameters lassen sich auch mehrere Parameter verwenden; vgl. hierzu Beispiele Teil 5.3. Derartige, mit Parametern versehene Unterprogramme werden mit PROZEDUR bzw. FUNKTION bezeichnet.

4.4 Anwendungsmöglichkeiten von Prozeduren und Funktionen

Prozeduren und Funktionen stellen ausgelagerte Programmteile dar. Sie haben daher eine Reihe gemeinsamer Eigenschaften, die zunächst behandelt werden sollen. Auf den Unterschied wird später eingegangen.

In diesem Abschnitt 4.4 werden hauptsächlich Fragen der Informationsübertragung im Rahmen von Prozeduren und Funktionen zwischen Haupt- und Unterprogramm angesprochen. Diese 4 Begriffe werden daher ständig benutzt - aus Platzgründen soll hier für 'Prozedur bzw. Funktion' die Abkürzung 'P/F', für 'Hauptprogramm' 'HP' und für 'Unterprogramm' 'UP' verwandt werden.

4.4.1 Lokale und globale Variable

Für den Einsatz von P/F ist es wichtig, exakt zu wissen, welchen Geltungsbereich die UP-Variablen haben - sind sie nur in der P/F verfügbar (lokal) oder sind sie nach Ausführung der P/F auch im HP verfügbar (globale Variable) ?

Prüfen wir dies anhand des letzten Beispiels, indem wir die Zeile
 230 print nachkomma in das HP einfügen.

Nach RUN ergibt sich folgender Ausdruck:

```
7.123
N-K-T : .122999998
N-K-T : .668894902
N-K-T : .424020421
.424020421
```

Nur in der P/F wird der Kommentar 'N-K-T :' gedruckt; Sie sehen also, daß die im UP aufgeführten Variablen anschließend auch im HP verfügbar sind.

Also gilt:

*** Variablen in P/F sind grundsätzlich global ***

Wie sieht es aber mit den Parametern, den Hilfsvariablen im P/F - Kopf aus ? Zur Prüfung fügen wir in das HP folgende Zeile ein:

```
210 print hilfsstelle
```

Nach RUN meldet der Computer: at 0210: unknown variable

Wir können also festhalten:

*** Die Parameter eines P/F-Kopfes sind stets lokal ***

Da die Variablen einer P/F (von den Parametern im P/F-Kopf abgesehen) grundsätzlich global sind, kann das dazu führen, daß man in der P/F unbeabsichtigt die aktuellen Werte von Variablen des HP verändert, falls man im UP versehentlich Variable verwendet, die auch im HP vorkommen.

Hier bietet COMAL die Möglichkeit, sämtliche Variable der P/F zu lokalen Variablen zu erklären, indem an die Parameterliste der P/F der Zusatz ' CLOSED ' angehängt wird.

Ändern Sie die Zeile 240 in

```
240 proc nachkommateil(hilfsstelle) closed ,
```

so können Sie an keiner Stelle des HP die Variable nachkomma ansprechen.

Damit gilt:

```
** Die Variablen einer mit dem Zusatz CLOSED versehenen P/F **
** sind sämtlich lokal und wirken nicht auf das HP zurück. **
```

Eine P/F mit den Zusatz CLOSED muß wie ein eigenständiges Programm gesehen werden. Die Folge davon ist, daß nun die Variablen im UP dimensioniert werden müssen; die Vereinbarungen des HP können sich nicht mehr auf das UP auswirken.

Einzige Ausnahme: Die Parameter im P/F-Kopf werden in keinem Fall dimensioniert. Sie erhalten automatisch die gleiche Dimension wie die aufrufende aktuelle Variable im HP.

4.4.2 Unterprogramme als selbstdefinierte Funktionen

Eine Standardfunktion, z.B. `SQR(x)`, ermittelt einen Wert und stellt ihn im Rahmen des Hauptprogrammes zur Verfügung. Im Rahmen der bislang behandelten Prozeduren stehen die im UP ermittelten Informationen grundsätzlich nur in der Prozedur selbst zur Verfügung. Will man diese Informationen auch im HP direkt nutzen, muß man selbst den 'Rücktransport' der Information ins HP organisieren, etwa indem man gezielt globale Variable des UP anspricht. Demgegenüber gibt eine selbstdefinierte Funktion den ermittelten Wert selbständig an das HP zurück; der Anwender legt den zurückzugebenden Wert mit Hilfe des Wortes `RETURN` fest, das im Anweisungsblock jeder Funktion mindestens einmal vorkommen muß.

Allerdings kann eine Funktion wie die Standardfunktionen auch stets nur einen einzigen Wert an das HP zurückgeben.
Da im Rahmen der bisher behandelten Prozedur 'nachkommateil' nur ein einziger numerischer Wert ermittelt wird, läßt sie sich in eine Funktion umwandeln.

Hierzu bedarf es lediglich folgender Änderungen:

Aus PROC wird FUNC ; weiterhin wird mit RETURN (Zeile 260) der bisher im UP'selbst ausgedruckte Wert an das HP zurückgegeben und kann dort direkt z.B. mit

```
180 print nachkommateil(y)
```

genutzt werden.

Die eigendefinierte Funktion kann also im HP genau so genutzt werden wie eine Standardfunktion.

```
0100 // Programm II - Funktion
0110 x:=7.123
0120 print x
0130 //
0140 print nachkommateil(x)
0150 //
0160 y:=sqr(x)
0170 //
0180 print nachkommateil(y)
0190 //
0200 z:=exp(y)
0210 //
0220 print nachkommateil(z)
0230 //
0240 func nachkommateil(hilfsstelle)
0250   nachkomma:=hilfsstelle-(hilfsstelle div 1)
0260   return nachkomma
0270 endfunc nachkommateil
```

Übrigens: Ist eine P/F durch RUN erst einmal abgearbeitet worden, so können Sie diese P/F auch außerhalb des Programmes im Direktmodus verwenden. Geben Sie ohne Zeilennummer die Anweisung :

```
print nachkommateil(11.123)
```

so druckt der Computer .123 aus!

Auf diese Weise können Sie den existierenden Befehlsvorrat selbst ergänzen.

Zusammenfassung:

Prozeduren bzw. Funktionen weisen grundsätzlich folgende Form auf:

```

*   proc name (parameterliste) (closed)   *
*                                           *
*           Anweisungsteil                 *
*           der Prozedur                   *
*                                           *
*                                           *
*                                           *
*                                           *
*   endproc                               *

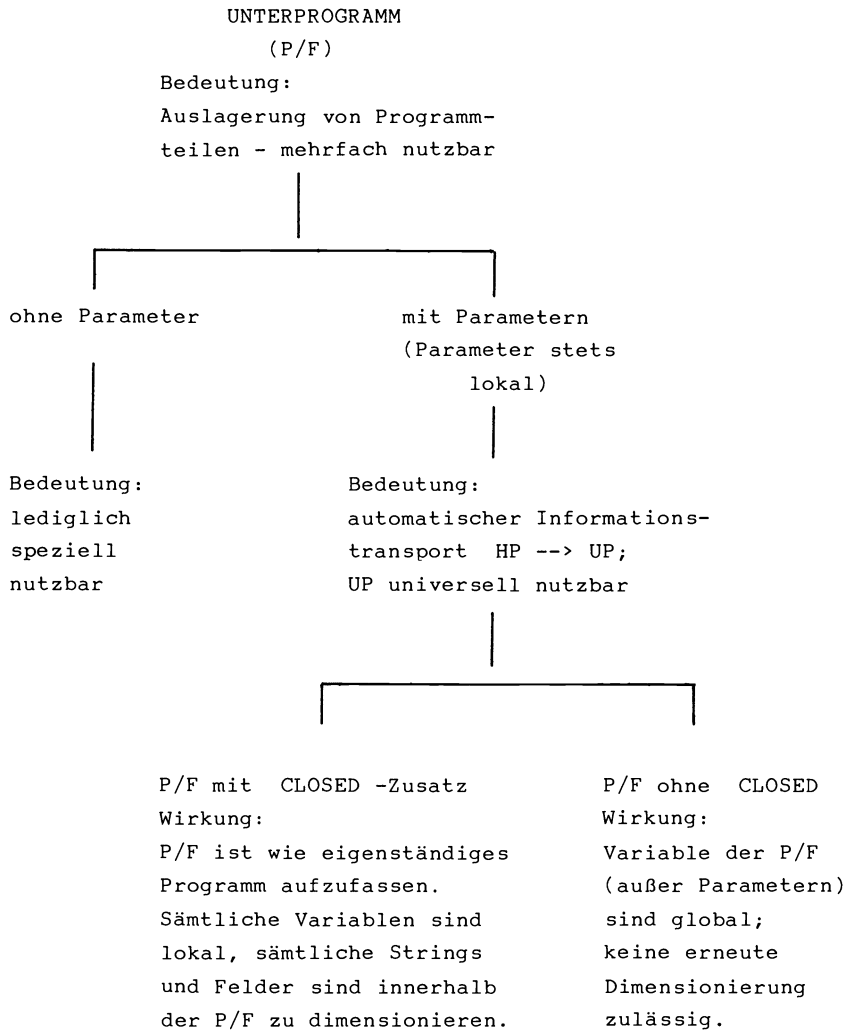
*   func name (parameterliste) (closed)   *
*                                           *
*           Anweisungsteil der             *
*           Funktion                       *
*           Die Anweisung RETURN           *
*           muß mindestens einmal          *
*           enthalten sein                 *
*                                           *
*                                           *
*   endfunc                               *

```

Mindestens vorhanden sein muß der Name der Prozedur bzw. Funktion.

Da bei der COMAL-Version 0.14 Funktionen nur numerische Werte zurückgeben können, darf hier der Name einer Funktion nicht vom Typ String\$ sein. Bei der Version 2.0 können auch Zeichenketten zurückgegeben werden; Funktionsnamen dürfen dort auch vom Typ String\$ sein.

Vor weiteren Überlegungen sollen die bisherigen Ergebnisse in einer Übersicht zusammengestellt werden.



4.4.3 Call by value - call by reference

Ein weiterer Punkt ist zu beachten. Wie bereits erwähnt, wird beim Aufruf einer P/F in der bisher beschriebenen Weise stets eine Kopie der Werte der aufrufenden aktuellen Parameter des HP erstellt und unter den im P/F-Kopf angegebenen Parametern abgelegt. Diese als 'call by value' bezeichnete Technik kostet Zeit und Speicherplatz. Auch hier bietet COMAL Abhilfe.

Wenn einem Parameter im P/F-Kopf das Schlüsselwort

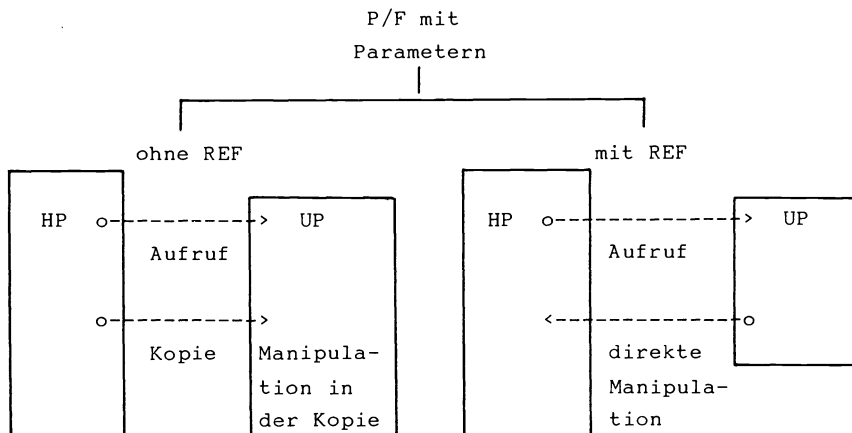
REF

vorangestellt wird, z. B. PROC sortiere(REF datei\$(,),...) , bedeutet dies, daß keine Werteübertragung an das UP erfolgen soll, daß keine Kopie erstellt werden soll.

In diesem Fall werden die aufrufende Variable des HP und die Hilfsvariable im UP während des P/F-Aufrufs als ein-und-dieselbe Variable aufgefaßt; es wird während des Aufrufs gewissermaßen ferngesteuert vom UP aus auf die Speicherplätze der Variablen des HP zugegriffen und deren Inhalte gegebenenfalls verändert, ohne daß eine Kopie angefertigt wird.

Ein derartig durchgeführter P/F-Aufruf wird 'call by reference' genannt.

Symbolisch dargestellt sieht die Wirkung von REF wie folgt aus:



4.4.4 Rekursiver Aufruf

In der Sprache COMAL gibt es die Möglichkeit, eine P/F nicht nur von einem Hauptprogramm aus, sondern auch von einer Prozedur oder Funktion aus aufzurufen.

Logischerweise muß eine P/F dann auch sich selbst aufrufen können - ein derartiger Aufruf wird als rekursiv bezeichnet.

Beispiel für eine rekursive Funktion:

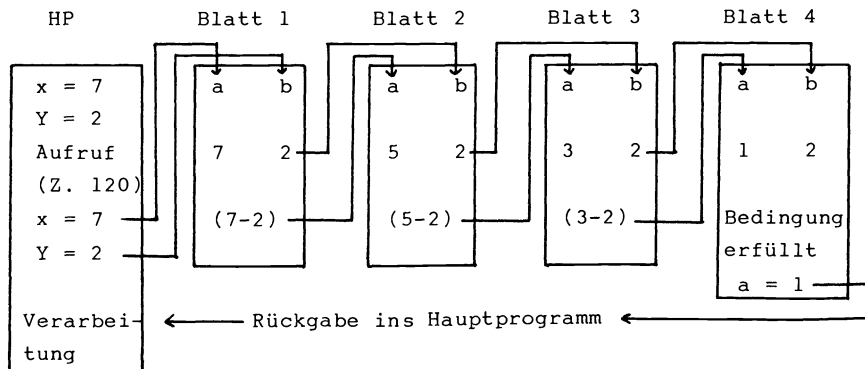
```

0100 input "Zahl 1 ":" x
0110 input "Zahl 2 ":" y
0120 print x;"mod";y;"ergibt";rest(x,y)
0130 //
0140 func rest(a,b)
0150   if a<b then
0160     return a
0170   else
0180     return rest(a-b,b)
0190   endif
0200 endfunc rest

```

Diese Funktion bildet den Rest der Ganzzahldivision dadurch, daß fortlaufend der Dividend um den Divisor verkleinert wird, bis der verringerte Dividend kleiner geworden ist als der Divisor. Erst jetzt wird dieser Rest durch Zeile 160 an das Hauptprogramm zurückgegeben. In allen früheren Fällen ruft sich die Funktion in Zeile 180 mit veränderten Werten selbst auf.

Wichtig für das Verständnis ist die Vorstellung, daß mit jedem erneuten Aufruf ein neues 'Arbeitsblatt' erstellt wird, auf dem eine Kopie der gerade zu verarbeitenden Werte eingetragen wird.



So werden beim ersten Aufruf in Zeile 120 die aktuellen Werte der Variablen x und y auf das erste Arbeitsblatt übertragen und unter den Bezeichnungen a bzw. b gespeichert und verwaltet; bei jedem weiteren Aufruf durch Zeile 180 wird ein zusätzliches Arbeitsblatt angelegt und die Werte (a-b) und b des ALTEN BLATTES werden unter den Bezeichnungen a bzw. b auf das NEUE BLATT übernommen. Hierbei wird die Variable a des Blattes 1 getrennt von der Variablen a des Blattes 2 verwaltet und so fort; diese getrennte Verwaltung sowie das 'Mitzählen' der neu angelegten Arbeitsblätter wird im Rahmen der rekursiven Aufrufe vom System selbständig erledigt.

(Wenn Sie zur Kontrolle in das oben aufgelistete Programm die Zeile '145 print a; b' einfügen, können Sie die Entwicklung der Werte verfolgen).

Diese Technik kann durchaus zur Vereinfachung von Programmen führen und deren Übersichtlichkeit erhöhen. Dennoch sollte man mit rekursiven Aufrufen sparsam umgehen; jedes rekursive Programm kann auch nicht-rekursiv formuliert werden und die wiederholten Aufrufe kosten Zeit!

Vorschläge für den Einsatz von P/F :

- P/F 'CLOSED' formulieren, wenn sie in unterschiedlichen Programmen eingesetzt werden sollen. Dadurch entfällt die Notwendigkeit, jedesmal prüfen zu müssen, ob sich die Variablen von UP und HP 'vertragen'.
- sollen Prozeduren auf Variable des HP einwirken, REF-Parameter und geschlossene (CLOSED) Prozeduren verwenden.
Felder müssen ohnehin mit REF-Parametern angesprochen werden; dabei werden die verschiedenen Dimensionen wie unter 4.1 beschrieben durch Komma getrennt.

```
(ref matrix(,,,))
```

 bezieht sich demnach auf ein 5-dimensionales numerisches Feld.
- sparsamer Umgang mit rekursiven Prozeduren bzw. Funktionen.

5 COMAL-Beispiele

Einige Vorbemerkungen:

Die in den nachfolgenden Abschnitten 5.1 bis 6.1 enthaltenen Beispiele und Anwendungsvorschläge sollen praktische Einsatzmöglichkeiten der Sprache COMAL demonstrieren, nachdem die bisherigen Darstellungen mehr dem Ziel dienten, die Grundlage der Sprache selbst darzustellen.

Die Beispiele sollen Lösungsvorschläge für (zumeist bekannte) Aufgabenstellungen darstellen; es wurde bewußt zugunsten einer leichteren Verständlichkeit darauf verzichtet, besonders 'pfiffige' Lösungen zu entwickeln. Wie bereits im Vorwort gesagt, sollen die Beispiele dazu anregen, die Lösungsvorschläge zu überarbeiten, zu verdichten und zu verbessern.

Hinsichtlich der Formulierung der benutzten Variablen mußte gelegentlich ein Kompromiß zwischen Variablenlänge und zulässiger Druckbreite geschlossen werden.

Aus diesem Grunde tauchen auch dort gelegentlich relativ kurze Variablen auf, wo ich wegen der Übersichtlichkeit gern längere Namen benutzt hätte. Wo ich glaubte, nicht auf längere Zeilen verzichten zu können, wurden einige Programmlisten zerschnitten und auf die zulässige Seitenbreite eingerichtet; ich hoffe, dabei dennoch die Übersichtlichkeit gewahrt zu haben.

Die aufgeführten Programme werden stets strukturiert gelistet dargestellt, selbst wenn dabei Zeilen geteilt werden müssen. Für Überprüfungen stellt die Struktur, die im von COMAL automatisch strukturierten Listing zum Ausdruck kommt, eine wesentliche Hilfe dar.

Die Programme selbst sind für die Bildschirmausgabe eingerichtet. Ein Umschalten auf die Druckerausgabe ist ja leicht möglich durch 'select "lp:" ' (Version 2.0 z.T.: 'select "lp" '); hierbei werden bei der Version 0.14 jedoch nur die Druckbefehle auf den Drucker umgelenkt, nicht aber die per input eingegebenen Werte. Da ohne Kenntnis der eingegebenen Werte einige Kontrollausdrucke kaum verständlich wären, habe ich nur für diese Kontrollausdrucke einige Programme z.T. durch PRINT-Anweisungen ergänzt, die jedoch nicht in das Originalprogramm aufgenommen wurden, da sonst beim Bildschirmablauf die eingegebenen Werte doppelt dargestellt würden.

Die FORM der Kontrollausdrucke stimmt daher nicht immer mit der FORM des Bildschirmausdruckes überein; der INHALT ist jedoch stets identisch.

Ein weiterer Kompromiß: Im Prinzip benutze ich nicht gern Kurzformen von Strukturelementen, da m.E. die Übersichtlichkeit darunter leidet. Andererseits leidet die Übersichtlichkeit auch, wenn zu häufig Strukturelemente mit Leeranweisungen auftreten. In Fällen, in denen es meiner Ansicht nach die Verständlichkeit nicht beeinträchtigt, wurden daher die nachfolgend aufgeführten Kurzformen eingesetzt.

statt	kürzer:
for lv = 1 to 10 print lv endfor	for lv= 1 to 10 print lv
if a > 0 then ausdrucken else endif	if a > 0 then ausdrucken
while m > 0 do m:-1 endwhile	while m > 0 do m:-1

Diese Kurzformen sind zulässig, wenn jeweils nur eine Anweisung zu klammern ist.

Im Rahmen der ersten vier Programme werden Problembeschreibung, Problemanalyse, Struktogramm und Codierung vollständig dargestellt.

Bei den nachfolgenden Beispielen werden lediglich die Aufgabenstellung, Angaben zum Verfahren und besondere Hinweise und Erläuterungen aufgeführt; Übungsvorschläge und Kontrollausdrücke können aus Platzgründen nicht bei jedem Beispiel angefügt werden.

In den meisten Fällen werden die Hinweise zum Verständnis des Lösungsvorschlages genügen. Sollten Sie einmal ein Struktogramm vermissen, so läßt sich dies aus dem aufgelisteten Programm leicht rekonstruieren, da (ausgenommen von den sparsam verwendeten Kurzformen) sämtliche Strukturelemente durch COMAL-Wörter vollständig geklammert sind.

Ein letzter Hinweis: Im Prinzip gehe ich davon aus, daß die Beispiele der Reihe nach durchgesehen werden. Daher wird z.B. die Wirkung der Anweisung ZONE nur in den ersten Programmen angesprochen.

ZUFALLSZAHLEN ZUFALLSZAHLEN ZUFALLSZAHLEN ZUFALLSZAHLEN

Demo RND(-2)	Demo RND(2)	Demo RND(2,18)
2.99205567e-08	.271819872	2
2.99205567e-08	.14311354	16
2.99205567e-08	.511223365	16
2.99205567e-08	.367604656	7
2.99205567e-08	.148456903	6
2.99205567e-08	.310627511	10
2.99205567e-08	.711047821	11
2.99205567e-08	.589079112	15
2.99205567e-08	.30007266	8
2.99205567e-08	.362740687	10

Demo RND(-2)	Demo RND(2)	Demo RND(2,18)
2.99205567e-08	.639000029	10
2.99205567e-08	3.62640051e-03	6
2.99205567e-08	.246067504	4
2.99205567e-08	.310690564	4
2.99205567e-08	.881763809	12
2.99205567e-08	.0890325083	8
2.99205567e-08	.515840322	3
2.99205567e-08	.0921937664	3
2.99205567e-08	.0102797462	7
2.99205567e-08	.360786672	18
2.99205567e-08		

5.1 Vom Umgang mit Zahlen

Beispiel 1: Rechteck

Aufgabenstellung: Es ist ein Programm zu erstellen, das nach Eingabe der benötigten Angaben den Flächeninhalt, den Umfang und die Länge der Diagonalen eines Rechteckes ermittelt und ausdruckt. Die errechneten Werte sind kommentiert auszugeben.

Problemanalyse:

Eingetragen sind

die Länge des Rechteckes und
die Breite des Rechteckes

Die Verarbeitung erfolgt gemäß der Formeln

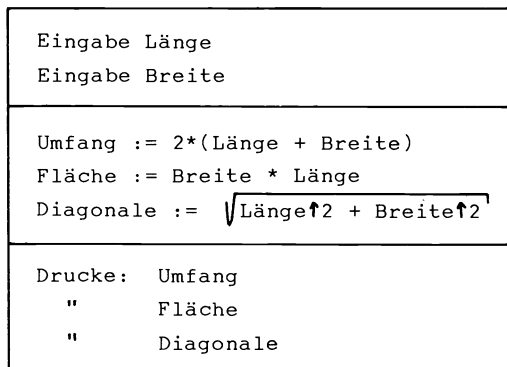
Umfang = $2 \cdot (\text{Länge} + \text{Breite})$
 Fläche = $\text{Breite} \cdot \text{Länge}$
 Diagonale = Quadratwurzel aus $(\text{Längenquadrat} + \text{Breitenquadrat})$

Ausgegeben werden sollen die Werte für

Umfang
Fläche
Diagonale

in kommentierter Form.

Struktogramm



Hinweise/Erläuterungen:

Für die Ausgabe werden Kolonnen der Breite 15 eingerichtet; siehe Zeile 210.

Übung:

Schreiben Sie ein Programm zur Ermittlung der Größe der Oberfläche eines Quaders und der Länge seiner Raumdiagonalen.

Codierung:

```

0001 // Beispiel 1
0100 // Programm Rechteck
0110 //
0120 // *** Eingabe ***
0130 input "Länge , Breite ?": laenge,breite
0140 //
0150 // *** Verarbeitung ***
0160 umfang:=2*(breite+laenge)
0170 flaeche:=breite*laenge
0180 diagonale:=sqr(laenge2+breite2)
0190 //
0200 // *** Ausgabe ***
0210 zone 15
0220 print "Umfang","Fläche","Diagonale"
0230 print umfang,flaeche,diagonale
0240 //

```

Länge , Breite ? 49		
Umfang	Fläche	Diagonale
26	36	9.84885781

Länge , Breite ? 212		
Umfang	Fläche	Diagonale
28	24	12.1655251

Länge , Breite ? 31.8		
Umfang	Fläche	Diagonale
9.6	5.4	3.49857114

Beispiel 2: Idealgewicht

Aufgabenstellung: Zu erstellen ist ein Programm, das folgendes leistet:

Nach Eingabe der benötigten Daten soll der Computer ausdrucken, wie hoch Ideal- und Normalgewicht der betreffenden Person sind.

Dabei sei das Idealgewicht nach der 'Formel':

' Körperlänge in cm minus 100 '

zu berechnen. Für Männer betrage das Idealgewicht 90% des Normalgewichtes, für Frauen dagegen nur 85% .

Problemanalyse:

Im Rahmen der Eingabe werden die Angaben

Körperlänge in cm und

Geschlecht (männlich/weiblich) benötigt

Errechnet wird

das Normalgewicht in kg als $(\text{Körperlänge} - 100)$,

sowie

das Idealgewicht

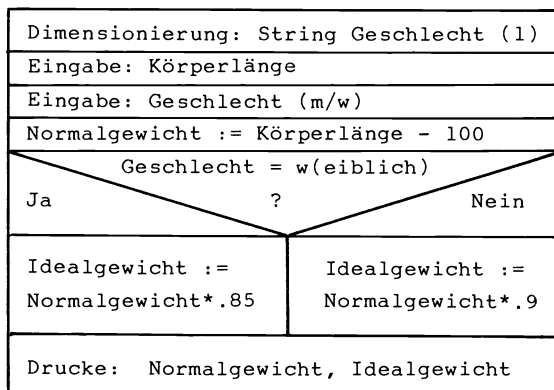
für Männer als $\text{Normalgewicht} * 0,90$;

andernfalls ergibt sich das Idealgewicht als

$\text{Normalgewicht} * 0,85$

Auszugeben sind Normalgewicht und Idealgewicht in kommentierter Form.

Struktogramm:



Übung:

Erweitern Sie das Programm so, daß bei der Eingabe auch das tatsächliche Gewicht der betreffenden Person erfragt wird und bei der Ausgabe auch ein Hinweis auf ein evtl. vorhandenes Über- bzw. Untergewicht ausgegeben wird. Damit wird aus den eingegebenen und verarbeiteten Informationen eine sinnvolle Schlußfolgerung gezogen.

Codierung:

```

0002 // Beispiel 2
0100 // Programm Ideal- / Normalgewicht
0110 //
0120 dim geschlecht$ of 1
0130 //
0140 // *** Eingabe ***
0150 input "Größe (in cm ) ? ": groesse
0160 input "Geschlecht (m/w)? ": geschlecht$
0170 //
0180 // *** Verarbeitung ***
0190 normalgewicht:=groesse-100
0200 if geschlecht$="w" or geschlecht$="W" then
0210   idealgewicht:=normalgewicht*.85
0220 else
0230   idealgewicht:=normalgewicht*.9
0240 endif
0250 //
0260 // *** Ausgabe ***
0270 zone 20
0280 print
0290 print "Normalgewicht","Idealgewicht"
0300 print normalgewicht,idealgewicht
0310 //

```

```

Größe (in cm ) ? 174
Geschlecht (m/w)? m

```

Normalgewicht	Idealgewicht
74	66.6

```

Größe (in cm ) ? 174
Geschlecht (m/w)? M

```

Normalgewicht	Idealgewicht
74	66.6

```

Größe (in cm ) ? 168
Geschlecht (m/w)? w

```

Normalgewicht	Idealgewicht
68	57.8

Beispiel 3: Rabattberechnung

Aufgabenstellung:

Zu erstellen ist ein Programm, das folgendes leistet:

Nach Eingabe einer Warenmenge und dem dazugehörenden Stückpreis sollen der Bruttowarenwert, der abzuziehende Rabatt sowie der Nettowarenwert ausgedruckt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, daß bei Bruttowarenwerten von mehr als 1000,- DM 10% Rabatt gewährt werden, bei Warenwerten von über 100,- DM bis einschließlich 1000,- DM 5% Rabatt und bei Bruttowarenwerten bis zu 100,- DM kein Rabatt gewährt wird.

Problemanalyse:

Im Rahmen der Eingabe sind

Warenmenge und
Stückpreis einzulesen.

Im Verarbeitungsteil ist

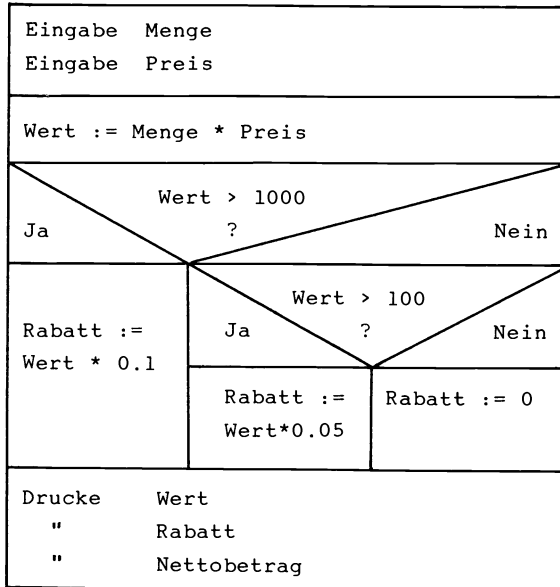
zunächst der Bruttowarenwert als Produkt
aus Warenmenge und Preis zu bilden;

anschließend ist

für Bruttowerte größer 1000,- DM
der Rabatt mit 10% zu ermitteln
andernfalls ist
für Bruttowerte größer 100,- DM
der Rabatt mit 5% zu ermitteln
sonst ist der Rabatt mit 0%
zu berechnen.

Die drei errechneten Werte sind kommentiert auszugeben.

Struktogramm:



Hinweise/Erläuterungen:

Diese geschachtelten Auswahlstrukturen lassen sich mit Hilfe einer IF ... ELIF ...ELSE ... ENDIF - Struktur vereinfacht darstellen.

Codierung:

```

0003 // Beispiel 3
0100 // Programm Rabattberechnung
0110 //
0120 // *** Eingabe ***
0130 input "Warenmenge ? ": menge
0140 input "Preis      ? ": preis
0150 // *** Verarbeitung ***
0160 wert:=menge*preis
0170 if wert>1000 then
0180   rabatt:=wert*.1
0190 elif wert>100 then
0200   rabatt:=wert*.05
0210 else
0220   rabatt:=0
0230 endif
0240 // *** Ausgabe ***
0250 zone 15
0260 print "Bruttowert","Rabatt","Nettobetrag"
0270 print wert,rabatt,wert-rabatt
0280 //
  
```

Warenmenge ?	100	
Preis ?	10.5	
Bruttowert	Rabatt	Nettobetrag
1050	105	945

Warenmenge ?	100	
Preis ?	8.5	
Bruttowert	Rabatt	Nettobetrag
850	42.5	807.5

Warenmenge ?	100	
Preis ?	.5	
Bruttowert	Rabatt	Nettobetrag
50	0	50

Übung:

Ergänzen Sie das Programm so, daß für mehrere Waren eine sinnvoll gestaltete Gesamttabelle erstellt wird und zusätzlich die Summen der Bruttowerte, Rabatte und Nettowerte in einer Summenzeile ausgedruckt werden.

Beispiel 4: Arithmetisches Mittel

Aufgabenstellung:

Eine unbestimmte Anzahl von Tankquittungen, auf denen neben der getankten Benzinmenge auch die seit dem letzten Tanken gefahrenen Km notiert wurden, ist auszuwerten. Eingegeben werden sollen die Anzahl der Km und die jeweils nachgefüllte Benzinmenge; ausgedruckt werden soll der Durchschnittsverbrauch auf 100 Km.

Anmerkung:

Gesamtstrecke und Gesamtliterzahl sind vor der ersten Eingabe auf Null zu setzen.

Problemanalyse: (Arithmetisches Mittel)

Einzugeben sind wiederholt

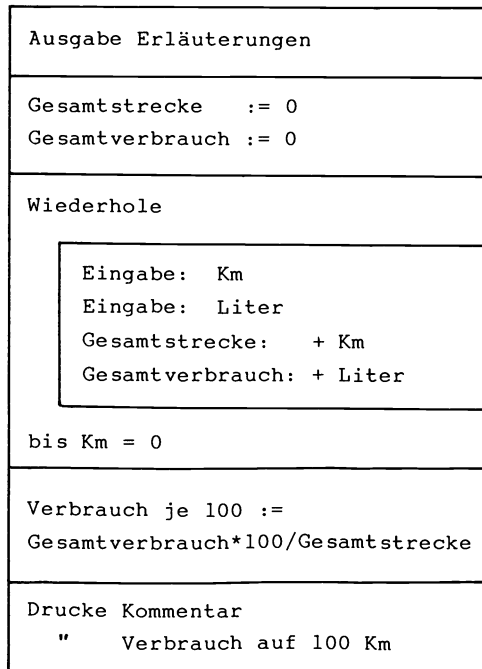
gefahrte Kilometer und
nachgefüllte Benzinmenge

Diese Angaben sind jeweils zur bisherigen
Gesamtstrecke bzw. zur bisherigen
Gesamtliterzahl hinzuzuzählen.

Eingabe und Addition sind abubrechen, wenn kein weiterer Tankbon
vorhanden ist; signalisiert wird dies durch Eingabe einer 0 für Km
und Literzahl.

Anschließend ist der Durchschnittsverbrauch zu ermitteln und
auszudrucken.

Struktogramm:



Codierung:

```

0004 // Beispiel 4
0100 // Programm Arithmetisches Mittel
0110 //
0120 print "Geben Sie bitte km und nachgefüllte Benzinmenge ein . "
0130 print "Abbruch durch Eingabe einer 0 bei beiden Angaben."
0140 print
0150 //
0160 gesamtstrecke:=0; gesamtverbrauch:=0
0170 zone 6
0180 repeat
0190   input "Kilometer ":" km
0200   input "Liter      ":" liter
0210   gesamtstrecke:=+km; gesamtverbrauch:=+liter
0220 until km=0
0230 verbrauch'auf'100:=gesamtverbrauch*100/gesamtstrecke
0240 print "Durchschnittsverbrauch auf 100 km : ";
0250 print verbrauch'auf'100," liter"
0260 //

```

Übung:

Ändern Sie das Programm so ab, daß man stets nur den aktuellen Km-Stand einzugeben hat; die Differenz zum Km-Stand der vorherigen Eingabe ist im Rahmen des Programms zu ermitteln.

Übung für Version 2.0 - Benutzer:

Die Version 2.0 stellt mit

```

LOOP
    .....
    .....
    IF bedingung THEN EXIT
    .....
    .....
ENDLOOP

```

eine weitere Schleifenkonstruktion zur Verfügung, bei der das Abbruchkriterium an beliebiger Stelle eingefügt werden kann. Verwenden Sie diese Schleifenkonstruktion im Beispiel 4 so, daß unmittelbar nach Eingabe von 0 Kilometern die Ausgabe erfolgt.

Damit sind die Grundelemente der heranzuziehenden Programmstrukturen SEQUENZ, AUSWAHL und WIEDERHOLUNG noch einmal in Struktogrammen dargestellt worden; im Rahmen der folgenden Beispiele werden Struktogramme aus Platzgründen nicht mehr aufgeführt.

Beispiel 5: Zahlenfolge

Aufgabenstellung:

Die ersten 20 Glieder der arithmetischen Folge 1. Ordnung ' 2, 5, 8, 11, ...' sollen mit Hilfe einer Zählschleife auf den Bildschirm geschrieben werden. Dabei ist die Schleifenvariable direkt zu nutzen.

Hinweise/Erläuterungen:

Die Zahlen sind so gewählt, daß sie kein Vielfaches der Differenz darstellen. Daher bietet sich hier an, die Zählvariable mit der Differenz zu multiplizieren und den so erhaltenen Wert geeignet zu korrigieren. Aufgeführt sind zwei mögliche Lösungen.

0005 // Beispiel 5 / 01	0005 // Beispiel 5 / 02
0100 // Zahlenfolge 01	0100 // Zahlenfolge 02
0110 for zahl:=1 to 20 do	0110 for zahl:=0 to 19 do
0120 print 3*zahl-1;	0120 print 3*zahl+2;
0130 endfor zahl	0130 endfor zahl
0140 //	0140 //

2 5 8 11 14 17 20 23 26 29 32 35 38 41 44 47 50 53 56 59

Übung:

Schreiben Sie ein Programm, das die ersten 20 Glieder folgender arithmetischen Folge zweiter Ordnung ausdruckt:

2, 7, 15, 26, 40,

Hinweis: Die Differenzen der Glieder einer arithmetischen Folge 2. Ordnung bilden eine arithmetische Folge 1. Ordnung.

Beispiel 6: Kombinatorik-Formeln

Aufgabenstellung:

Mit Formeln aus dem Bereich der Kombinatorik lassen sich Aufgaben lösen wie beispielsweise:

Auf wieviel unterscheidbare Arten lassen sich 8 verschiedenfarbige Holzperlen auf eine Schnur auffädeln?

oder:

Wieviele Auswahlmöglichkeiten gibt es, wenn Schüler einer Klasse von einem Aufgabenzettel mit 10 verschiedenen Aufgaben jeweils genau zwei verschiedene Aufgaben auswählen und bearbeiten sollen?

In diesem Bereich gelangen drei Gruppen von Formeln zur Anwendung: Formeln für Permutationen, Variationen und Kombinationen.

Nun läßt sich die zur Lösung einer konkreten Aufgabe heranzuziehende Formelgruppe durch die Beantwortung von zwei Fragen eindeutig feststellen.

1. Frage: Werden n -Tupel gebildet?

Gemeint ist damit, ob sämtliche (dann handelt es sich um n -Tupel) oder nur einige der vorhandenen Holzperlen aufgefädelt werden sollen.

2. Frage: Spielt die Reihenfolge der Lösungselemente eine Rolle?

Gemeint ist damit, ob eine von den bisherigen sinnvoll unterscheidbare Situation dann eintritt, wenn man die Elemente einer Lösung vertauscht.

Bei der Klassenarbeitsauswahlaufgabe spielt die Reihenfolge sicher keine Rolle, da man nicht von zwei verschiedenen Situationen sprechen würde, wenn ein Schüler die Aufgaben 4 und 6 und ein anderer die Aufgaben 6 und 4 bearbeitet; hier würde man sagen, beide haben die gleiche Möglichkeit gewählt.

Andererseits ist es nicht gleichgültig, ob drei Läufer in der Reihenfolge A, B, C oder C, B, A ins Ziel gelangen.

Die Zuordnung der Formelgruppen zu den Fragen lässt sich wie folgt zusammenstellen:

1. Werden n-Tupel gebildet, so sind stets die Formeln für Permutationen heranzuziehen.

2. Werden keine n-Tupel gebildet und spielt die Reihenfolge eine Rolle, so sind die Formeln für Variationen heranzuziehen; spielt die Reihenfolge keine Rolle, dann müssen die Formeln für Kombinationen herangezogen werden.

Es ist ein Programm zu schreiben, das nach Eingabe der erforderlichen Antworten die heranzuziehende Formelgruppe benennt.

Verfahren:

Die Auswahl der Formeln soll nach Eingabe der benötigten Informationen durch geschachtelte Abfragen erfolgen.

Hinweise/Erläuterungen:

Die konkreten Formeln sind in jeder Formelsammlung aufgeführt; sie sind daher hier nur im Programmlisting enthalten. ($n!$ gleich n-Fakultät gleich $1*2*3*4* \dots *n$)

```

0006 // Beispiel 6
0100 // Kombinatorik-Formeln
0110 //
0120 dim antwort1$ of 1, antwort2$ of 1
0130 input "Werden n-Tupel gebildet      ? ": antwort1$
0140 input "Spielt die Anordnung eine Rolle ? ": antwort2$
0150 print
0160 print "Für Fälle ohne Wiederholung ist hier "
0170 print "die Formel "
0180 print
0190 if antwort1$ in "Jj" then
0195   print "Permutationen:"
0196   print
0200   print "Pn = n!"
0210 elif antwort2$ in "Jj" then
0215   print "Variationen:"
0216   print
0220   print "V = n! / (n - k)!"
0230 else
0235   print "Kombinationen"
0236   print
0240   print "K = n! / k!*(n-k)! "
0250 endif
0260 print
0270 print "heranzuziehen."

```

Werden n-Tupel gebildet ? n

Spielt die Anordnung eine Rolle ? n

Für Fälle ohne Wiederholung ist hier die Formel

Kombinationen

$K = n! / k!*(n-k)!$

heranzuziehen.

Beispiel 7: Mini/Max

Aufgabenstellung:

Es sind nacheinander 10 Zahlen in den Computer einzugeben. Nach Ablauf dieser Eingabe soll der Computer die niedrigste und die höchste der eingegebenen Zahlen ausdrucken. Die einzugebenden Zahlen sollen nicht einzeln gespeichert werden.

Verfahren:

Die erste eingegebene Zahl muß sowohl als bisheriges Minimum als auch als bisheriges Maximum aufgefaßt werden. Für jede der eingegebenen Zahlen 2 bis 10 wird geprüft, ob sie größer als das Maximum bzw. kleiner als das Minimum ist; in diesen Fällen wird das bisherige Maximum bzw. Minimum durch den aktuellen Wert überschrieben.

Hinweise/Erläuterungen:

In Zeile 150 wird die Laufvariable auf den Schirm gedruckt, durch das Komma wird der Zeilenvorschub unterdrückt und damit wird direkt nach diesem Wert der Kommentar der Zeile 160 geschrieben und die betreffende Zahl angefordert.

Übungen:

Schreiben Sie das Programm so um, daß die eingegebenen Zahlen zunächst sämtlich einzeln gespeichert werden und erst dann das Minimum bzw. das Maximum dieser Zahlen festgestellt wird.

```

0007 // Beispiel 7
0100 // Mini/Max
0110 //
0120 input "1. Zahl ": x
0130 max:=x; min:=x
0140 for anzahl:=2 to 10 do
0150   print anzahl,
0160   input ". Zahl ": x
0170   if x>max then
0180     max:=x
0190   elif x<min then
0200     min:=x
0210   endif
0220 endfor anzahl
0230 print
0240 zone 10
0250 print "Maximum","Minimum"
0260 print max,min

```

1. Zahl	1
2. Zahl	-2
3. Zahl	0
4. Zahl	-5
5. Zahl	4
6. Zahl	123
7. Zahl	7
8. Zahl	6
9. Zahl	3
10. Zahl	9

Maximum	Minimum
123	-5

```

0008 // Beispiel 8
0100 //Extremwertproblem
0110 //
0120 input "Wie lang ist der Elektrodraht ": laenge
0130 max:=0; aopt:=0
0140 for a:=0 to laenge/2 do
0150   b:=laenge/2-a
0160   flaeche:=a*b
0170   if flaeche>max then max:=flaeche; aopt:=a; bopt:=b
0180 endfor a
0190 print
0200 zone 15
0210 print "Seite a:","Seite b","Fläche:"
0220 print aopt,bopt,max

```

Wie lang ist der Elektrodraht 100

Seite a:	Seite b	Fläche:
25	25	625

Wie lang ist der Elektrodraht 10000

Seite a:	Seite b	Fläche:
2500	2500	6250000

Beispiel 8: Extremwertproblem

Aufgabenstellung:

In jedem Mathematikschulbuch finden sich zur Einführung in das Gebiet der Ermittlung von Extremwerten unter Berücksichtigung einschränkender Nebenbedingungen einfache Aufgaben der folgenden Art, die wegen ihrer ganzzahligen Lösungen durch Probieren gelöst werden könnten.

Schreiben Sie ein Programm, das folgendes Problem löst:

Auf einer Kabeltrommel befinden sich noch 100 Meter Elektro-Weidedraht. Wie groß ist die größte rechteckige Weidefläche, die man mit Hilfe dieser 100 Meter Draht einzäunen kann?

Verfahren:

Die Lösung soll durch Probieren gefunden werden. Da es sich um ein Rechteck handeln soll, müssen zwei angrenzende Seiten genau 50 Meter lang sein. Diese Strecke wird mit der Schrittweite 1 in die Teilstrecken a und b aufgeteilt. Das größtmögliche Produkt $(a \cdot b)$ wird zusammen mit der zugehörigen Länge der Teilstrecke a gespeichert und anschließend ausgedruckt.

Hinweis

Die Aufgabe ist so gewählt, daß die korrekte Lösung in einer ganzzahligen Meterangabe besteht. Sollten Sie andere Aufgaben in kleineren Einheiten durchprobieren lassen wollen, so geben Sie die Ausgangswerte in der kleineren Einheit an, d.h. hier z.B. in 10000 cm. Die Schrittweite der Zählschleife sollten Sie nicht zu weit verringern, da sich sonst die Rechnerungenauigkeit zu stark auswirkt.

Übungen:

Behauptung: Wird eine ganze Zahl in zwei gleich große Summanden zerlegt, so ist die Summe der Quadrate der beiden Summanden minimal. Lassen Sie diese Behauptung durch ein Programm für beliebige ganze Zahlen testen.

Beispiel 9: Kokosnußproblem

Aufgabenstellung:

Zu ermitteln sind die Lösungen des bekannten Kokosnußproblems, das z. B. wie folgt formulierbar ist: Drei Seeleute und ein Affe stranden auf einer Insel, die mit Kokospalmen bestanden ist. Während des Nachmittages sammeln sie Kokosnüsse und legen Sie auf einen Haufen, den sie am anderen Morgen gerecht aufteilen wollen. In der Nacht wacht der erste Seemann auf und beginnt, den Haufen zu teilen. Dabei wacht der Affe auf. Um den Affen abzulenken, wirft der Seemann dem Affen eine Nuß zu und teilt anschließend den Nußhaufen in drei gleiche Teile. Einen Teil versteckt er für sich, aus den beiden anderen Teilen bildet er einen neuen Haufen. Anschließend legt er sich schlafen. Kurz darauf wacht der zweite Seemann auf, wirft dem schlaflosen Affen eine Nuß zu und teilt seinerseits den verbliebenen Haufen in drei gleiche Teile, von denen er einen für sich versteckt usw. Der dritte Seemann handelt genau wie seine beiden Kollegen.

Am nächsten Morgen stehen alle auf, der Affe erhält eine Nuß und der (etwas kleiner gewordene) Haufen von Kokosnüssen wird in drei gleiche Teile geteilt.

Frage: Wieviel Kokosnüsse bildeten vor der ersten Teilung den Nußhaufen, wenn bei keiner der 4 Teilungen eine Nuß zerschlagen werden mußte?

Auszugeben sind alle Lösungen zwischen einer und 1000 Nüssen.

Verfahren:

Hier soll ein Probiervorgehen zur Anwendung kommen. Im Programm sollen für jede ganze Zahl von 1 bis 1000 rechentechnisch die beschriebenen Subtraktionen und Teilungen nachvollzogen werden; anschließend ist zu prüfen, ob die Ergebnisse der Teilungen ganzzahlig sind.

Ist dies bei allen Teilungen der Fall, so handelt es sich bei der gerade untersuchten Ausgangsgröße um eine Lösung des Problems, die dann ausgedruckt werden soll.

Hinweise/Erläuterungen:

In Zeile 180 wird von der Ausgangsmenge x eine Nuß für den Affen abgezogen; der Rest wird durch drei geteilt und bildet x_1 , d.h. die Menge, die der erste Seemann für sich versteckt. Da diese Menge ein Drittel darstellt, kann dann in Zeile 190 die Ausgangsmenge für den zweiten Seemann mit $2*x_1$ übersichtlich dargestellt werden.

In Zeile 220 wird geprüft, ob die Drittel jeder einzelnen Teilung ganzzahlig sind. Falls dies erfüllt ist, wird x als eine Lösung ausgegeben.

Dieses Verfahren ist recht zeitaufwendig, da z.B. im Fall, daß x_1 bereits nicht ganzzahlig ist, die Berechnungen und Prüfungen bezüglich x_2 , x_3 und x_4 überflüssig werden.

Diese überflüssigen Berechnungen werden vermieden, wenn man - wie mit der Fassung 'Kokosnußproblem 02' dargestellt, Auswahlstrukturen schachtelt.

Übungen:

Frau Wermerssen aus Osnabrück verdanke ich den Hinweis, daß die niedrigste Lösung des Kokosnußproblems für eine beliebige Anzahl von Seeleuten nach der Formel $x(n) = n \uparrow (n+1) - (n-1)$ ermittelt werden könne.

Prüfen Sie dies doch bitte mit Hilfe der hier dargestellten Technik für einige n nach.

```

0009 // Beispiel 9 / 01
0100 // Kokosnußproblem 01
0110 //
0120 print chr$(147)
0130 print "Ermittelt werden die Lösungen des Kokosnußproblems ";
0140 print "zwischen 1 und 1000"
0150 print
0160 //
0170 for x:=1 to 1000 do
0180   x1:=(x-1)/3
0190   x2:=(2*x1-1)/3
0200   x3:=(2*x2-1)/3
0210   x4:=(2*x3-1)/3                                     then
0220   if x1 mod 1=0 and x2 mod 1=0 and x3 mod 1=0 and x4 mod 1=0
0230     print "Lösung : ",x
0240   endif
0250 endfor x
0260 //
```

Ermittelt werden die Lösungen des Kokosnußproblems zwischen 1 und

```

Lösung : 79
Lösung : 160
Lösung : 241
Lösung : 322
Lösung : 403
Lösung : 484
Lösung : 565
Lösung : 646
Lösung : 727
Lösung : 808
Lösung : 889
Lösung : 970
1000

```

```

0009 // Beispiel 9 / 02
0100 // Kokosnußproblem 02
0110 //
0120 print chr$(147)
0130 print "Ermittelt werden die Lösungen des Kokosnußproblems ";
0140 print "zwischen 1 und 1000"
0150 print
0160 zone 10
0170 //
0180 for x:=1 to 1000 do
0190   x1:=(x-1)/3
0200   if x1 mod 1=0 then
0210     x2:=(2*x1-1)/3
0220     if x2 mod 1=0 then
0230       x3:=(2*x2-1)/3
0240       if x3 mod 1=0 then
0250         x4:=(2*x3-1)/3
0260         if x4 mod 1=0 then
0270           print "Lösung : ",x
0280         endif
0290       endif
0300     endif
0310   endif
0320 endfor x
0330 //

```

Ermittelt werden die Lösungen des Kokosnußproblems zwischen 1 und

```

Lösung : 79
Lösung : 160
Lösung : 241
Lösung : 322
Lösung : 403
Lösung : 484
Lösung : 565
Lösung : 646
Lösung : 727
Lösung : 808
Lösung : 889
Lösung : 970
1000

```


Beispiel 10: Kubikwurzel

Aufgabenstellung:

Die Kubikwurzel einer Zahl x soll nach dem Newtonschen Näherungsverfahren ermittelt werden.

Verfahren:

Bei dem angewandten Verfahren wird die Formel:

$$x_n = 1/3 * (2 * x_a + x / x_a^2)$$

benutzt, wobei x_n den neuen, x_a den bisherigen Näherungswert bezeichnet und x diejenige Zahl darstellt, aus der die dritte Wurzel zu ziehen ist. Mit Hilfe dieser Formel wird wiederholt ein neuer Näherungswert berechnet, der beim darauffolgenden Durchgang an die Stelle des bisher benutzten Wertes x_a tritt (Zeile 170) und so fort.

Der beschriebene Vorgang soll solange wiederholt werden, wie alter und neuer Näherungswert nicht übereinstimmen.

Da das Abbruchkriterium bei der verwendeten Schleife im Schleifenkopf überprüft wird, müssen vor Eintritt in die Schleife für x_a und x_n zwei unterschiedliche Ausgangswerte existieren. Als Ausgangswert x_a wird die Zahl x selbst benutzt; der erste (neue) Näherungswert wird willkürlich mit $x_n = x/3$ festgelegt.

Übungen:

Die hier dargestellte Lösung ist insofern unsauber, als sie bei der Formulierung des Abbruchkriteriums einfach auf die Begrenztheit der Zahlendarstellung im Computer zurückgreift.

Bauen Sie das Programm so um, daß ein 'sichtbares' Abbruchkriterium genutzt wird.

```

0010 // Beispiel 10
0100 // Kubikwurzel / Newton-Verfahren
0110 //
0120 print chr$(147) // Schirm löschen
0130 input "Von welcher Zahl ist die 3. Wurzel zu berechnen ?": x
0140 xa:=x
0150 xn:=x/3
0160 while xn<>xa do
0170     xa:=xn
0180     xn:=(2*xa+x/xa^2)/3
0190 endwhile
0200 //
0210 print
0220 print "Die dritte Wurzel aus ",x," lautet : ",xn
0230 //

```

Von welcher Zahl ist die 3. Wurzel zu berechnen ? 8

Die dritte Wurzel aus 8 lautet : 2

Von welcher Zahl ist die 3. Wurzel zu berechnen ? -999

Die dritte Wurzel aus -999 lautet : -9.99666555

Von welcher Zahl ist die 3. Wurzel zu berechnen ? 1599

Die dritte Wurzel aus 1599 lautet : 11.6936338

```

0011 // Beispiel 11
0100 // Quersumme + querprodukt
0110 input "Zu verarbeitende Zahl : ": zahl
0120 querprodukt:=1; quersumme:=0
0130 exponent:=int(log(zahl)/log(10))
0140 for lv:=exponent to 1 step -1 do
0150     ziffer:=(zahl div (10^lv))
0160     quersumme:=ziffer
0170     querprodukt:=querprodukt*ziffer
0180     zahl:=(zahl mod (10^lv))
0190 endfor lv
0200 quersumme:=zahl
0210 querprodukt:=querprodukt*zahl
0220 print "Quersumme = ";quersumme
0230 print "Querprodukt = ";querprodukt
0240 //

```

Zu verarbeitende Zahl : 123

Quersumme = 6

Querprodukt = 6

Zu verarbeitende Zahl : 123456

Quersumme = 20.9999375

Querprodukt = 719.992504

Beispiel 11: Quersumme

Aufgabenstellung:

Von einer einzugebenden Zahl sollen die Quersumme und das Querprodukt der einzelnen Ziffern gebildet werden.

Verfahren:

Zur Isolierung der einzelnen Ziffern wird auf die Zehnerpotenz der eingegebenen Zahl zurückgegriffen.

Beispiel:

Eingegebene Zahl : 2345

Die enthaltene höchste Zehnerpotenz ist die 3; dies wird im Programm in Zeile 130 festgehalten.

Die erste Ziffer von links, die 2, kann nun ermittelt werden, indem die eingegebene Zahl durch die enthaltene Zehnerpotenz (hier 10^3) ganzzahlig dividiert wird (Zeile 150) .

Anschließend wird die bisherige Zahl ersetzt durch den Rest der gerade ausgeführten Ganzzahldivision (Zeile 180); mit einem um 1 verringerten Exponenten wird ab Zeile 140 der beschriebene Vorgang wiederholt bis zum Exponenten 1 .

Als Ergebnis dieses letzten Schleifendurchlaufes erhält man die Einerziffer, die dann außerhalb der Schleife weiterverarbeitet wird.

Übungen:

Bei größeren Zahlen wird das Ergebnis ungenau, vgl. Kontrollausdruck. Wandeln Sie das Programm so um, daß nur (die korrekten) ganzzahligen Ergebnisse ausgegeben werden.

Beispiel 12: Fibonacci - Zahlen

Aufgabenstellung:

Von der als 'Kaninchen-Zahlen' oder 'Fibonacci-Folge' bekannten Zahlenfolge

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...

soll ein gewünschtes Glied berechnet und ausgegeben werden.

Der Index der Glieder dieser Folge wird dabei üblicherweise von 0 an gezählt, so daß gilt: $f(6) = 13$.

Verfahren:

Ein bestimmtes Folgeglied wird durch die Addition der beiden vorangehenden Glieder ermittelt, wobei die Glieder 0 und 1 mit jeweils 1 angenommen werden.

Formal: $f(n) = f(n-1) + f(n-2)$ mit $f(0) := 1$; $f(1) := 1$

Um ein bestimmtes Glied zu berechnen, wird dieses Bildungsgesetz auf die Glieder 2 bis zum gewünschten Glied angewandt.

Übungen:

Gestalten Sie das Programm so um, daß die Rechenarbeit nur einmal geleistet werden muß. Hierfür sind die Folgeglieder einzeln zu speichern, um sie später direkt abrufen zu können.

```
0012 // Beispiel 12
0100 // Fibonacci - Zahlen
0110 // f(0) = 1 ; f(1) = 1
0120 // f(n) = f(n-1) + f(n-2)
0130 input "Welches Folgeglied soll ermittelt werden ": x
0140 dim f(0:x)
0150 f(0):=1
0160 f(1):=1
0170 for index:=2 to x do
0180   f(index):=f(index-1)+f(index-2)
0190 endfor index
0200 print "f(",x,") = ";f(x)
```

```
Welches Folgeglied soll ermittelt werden  20
f(20) =  10946
```

```
Welches Folgeglied soll ermittelt werden  30
f(30) = 1346269
```

Beispiel 13: Zahlenumwandlung

Aufgabenstellung:

Eine Dezimalzahl soll in eine Zahl eines anderen Systems mit einer beliebigen Basis kleiner 10 umgewandelt werden.

Verfahren:

Eine bekannte Technik besteht darin, die umzuwandelnde Dezimalzahl durch die gewünschte Basis zu dividieren. Dabei bildet der ganzzahlige Anteil den neuen Dividenden, der dann weiter durch die gewünschte Basis dividiert wird; die jeweiligen Reste bilden in umgekehrter Reihenfolge gelesen die neue Zahl. Das Verfahren ist genau dann abzubrechen, wenn das Ergebnis der Ganzzahldivision gleich 0 ist.

Beispiel:

10	:	2	=	5	Rest	0
5	:	2	=	2	"	1
2	:	2	=	1	"	0
1	:	2	=	0	"	1

Die Umwandlung der Dezimalzahl 10 in eine Dualzahl ergibt also die Ziffernfolge 1 0 1 0 .

Hinweise/Erläuterungen:

Bei dem nachfolgend aufgeführten Programm werden die Divisionsreste sofort stellenrichtig in eine vorher dimensionierte Liste eingetragen, deren Stellenzahl in Zeile 160 ermittelt wird. Ab Zeile 260 wird diese Liste von links beginnend Stelle für Stelle ausgedruckt.

Übungen:

Schreiben Sie ein hierzu 'inverses' Programm, d.h. ein Programm, bei dem durch fortgesetzte Multiplikation mit der Basis eine Zahl eines beliebigen Systems in eine Dezimalzahl rückgewandelt wird.

```

0013 // Beispiel 13
0100 //Zahlenumwandlung
0110 //
0120 input " Zahl des Dezimalsystems  : ": zahl
0130 input " Basis neues Zahlensystem : ": basis
0140 print
0150 print "Dezimalzahl           ";zahl
0160 stellenzahl:=int(log(zahl)/log(basis))+1
0170 dim ergebnis(stellenzahl)
0180 feldnr:=stellenzahl
0190 repeat
0200     rest:=zahl mod basis // Darf man diese beiden
0210     zahl:=zahl div basis // Zeilen vertauschen ??
0220     ergebnis(feldnr):=rest
0230     feldnr:=1
0240 until zahl=0
0250 print "ergibt zur Basis ";basis;" : ";
0260 for feldnr:=1 to stellenzahl do
0270     print ergebnis(feldnr);
0280 endfor feldnr

```

```

Zahl des Dezimalsystems  :  8
Basis neues Zahlensystem :  2

```

```

Dezimalzahl           8
ergibt zur Basis  2 :  1 0 0 0

```

```

Zahl des Dezimalsystems  : 1000
Basis neues Zahlensystem :  2

```

```

Dezimalzahl           1000
ergibt zur Basis  2 :  1 1 1 1 1 0 1 0 0 0

```

```

Zahl des Dezimalsystems  :  500
Basis neues Zahlensystem :  2

```

```

Dezimalzahl           500
ergibt zur Basis  2 :  1 1 1 1 1 0 1 0 0

```

```

Zahl des Dezimalsystems  :  500
Basis neues Zahlensystem :  3

```

```

Dezimalzahl           500
ergibt zur Basis  3 :  2 0 0 1 1 2

```

```

Zahl des Dezimalsystems  :  500
Basis neues Zahlensystem :  4

```

```

Dezimalzahl           500
ergibt zur Basis  4 :  1 3 3 1 0

```

Beispiel 14: Lottozahlen

Aufgabenstellung:

Mit Hilfe von Zufallszahlen soll eine formal korrekte Tippreihe für das Lottospiel 6 aus 49 ausgedruckt werden.

Verfahren:

Eine Liste mit 49 Elementen wird für die Zahlen von 1 bis 49 angelegt. Anschließend werden Zufallszahlen erzeugt und als Listenindex interpretiert. In das Element, dessen Index als Zufallszahl 'gezogen' wurde, wird eine '1' geschrieben. Für den Fall, daß dort bereits eine 1 stand, wird eine neue Zufallszahl gezogen. Diese Vorgänge werden wiederholt, bis 6 Einsen in der Liste stehen; anschließend wird von links beginnend jeder Listenindex ausgedruckt, in dessen zugehörigem Element eine '1' steht.

Hinweise/Erläuterungen:

Mit der Dimensionierung in Zeile 110 wird die Liste automatisch mit '0'-en gefüllt.

Übungen:

Schreiben Sie das entsprechende Programm für das Mittwochslooto. Fügen Sie die Möglichkeit hinzu, mehrere Tippreihen ermitteln und ausdrucken zu lassen; in diesem Fall sollten bei aufeinanderfolgenden Tippreihen nicht mehr als zwei Zahlen übereinstimmen.

```

0014 // Beispiel 14
0100 // Lottozahlen
0110 dim liste(49)
0120 for anzahl:=1 to 6 do
0130     repeat
0140         zahl:=rnd(1,49)
0150         until liste(zahl)<>1
0160         liste(zahl):=1
0170     endfor anzahl
0180 for index:=1 to 49 do
0190     if liste(index)=1 then print index;
0200 endfor index

```

Beispiel 15: Primzahlensieb

Aufgabenstellung:

Die Primzahlen von 1 bis 100 sind durch ein Streichungsverfahren zu ermitteln.

Verfahren:

Ein numerisches Feld mit 100 Elementen wird angelegt. Betrachtet werden die Indizes der Feldelemente. Ein bekanntes Verfahren läuft wie folgt ab:

Die 1 bleibt unbehelligt. Anschließend geht man für die Zahlen 2, 3, 4, 5, ... wie folgt vor:

Die betrachtete Zahl selbst bleibt stehen, sämtliche Zwei- und Mehrfachen dieser Zahl werden gestrichen. Das Streichen soll hier durch Setzen einer 1 in dem betreffenden Feld dargestellt werden.

Wie man leicht feststellt, genügt es, bei den Zahlen 2, 3, 4, 5, ... nur bis zur 50 vorzugehen, da die 53 z.B. selbst ja nicht gestrichen würde sondern nur ihre Vielfachen; diese liegen aber bereits jenseits der gewählten Grenze von 100.

Anschließend wird das Feld von links beginnend gelesen und jeder Feldindex ausgedruckt, in dessen zugehörigem Element noch eine von der Dimensionierung stammende Null steht, also keine Streichung stattgefunden hat.

Hinweise/Erläuterungen:

Das Produkt der Indizes i und j , das den Feldindex bildet, kann bei den gewählten Grenzen bis auf 2500 ansteigen. Der Versuch, in Felder mit Indizes größer 100 zu schreiben, hätte eine Fehlermeldung zur Folge, da das Feld nur bis 100 dimensioniert wurde. Ein derartiger Versuch wird in Zeile 160 verhindert.

Übungen:

Bei diesem Verfahren werden viele Streichungen doppelt ausgeführt.

Wenn bereits alle Vielfachen von 2 gestrichen sind, braucht z.B. das Zweifache von 4 nicht mehr gestrichen zu werden, da gilt:

$$4 \cdot 2 = 2 \cdot 4$$

Verbessern Sie das Programm so, daß diese Zusammenhänge berücksichtigt werden.

```

0015 // Beispiel 15
0100 // Primzahlensieb
0110 //
0120 dim feld(100)
0130 for i:=2 to 50 do
0150   for j:=2 to 50 do
0160     if i*j<=100 then feld(i*j):=1
0170   endfor j
0180 endfor i
0190 for i:=1 to 100 do
0200   if feld(i)=0 then print i;
0210 endfor i

```

```

1 2 3 5 7 11 13 17 19 23 29 31 37 41 43 47 53 59 61 67 71 73 79
                                     83 89 97

```

Beispiel 16: Funktionstabelle

Aufgabenstellung:

Für eine Anzahl eingegebener Argumente sind die Funktionswerte im Programm festgehaltener Funktionen zu ermitteln. Argumente und Funktionswerte sind in Form einer Wertetabelle auszudrucken.

Verfahren:

Eine Möglichkeit, die eingegebenen und ermittelten Werte nach Abschluß der Eingabe geschlossen ausgeben zu können, besteht darin, sämtliche Werte in eindimensionalen Feldern zu speichern und nach Druck des Tabellenkopfes abzurufen und auszudrucken. Dies geschieht in diesem Programm bezüglich der Variablen x und y .

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die erforderlichen Berechnungen jeweils erst im Rahmen der Druckanweisung vornehmen zu lassen - auf diese Weise sollen die Werte der trigonometrischen Funktionen der Tabelle erzeugt werden, vgl. Zeilen 270f.

Hinweise/Erläuterungen:

Die geordnete Ausgabe der Koordinatenpaare soll mit Hilfe der TAB()-Funktion erfolgen.

Das Programm enthält keine Zulässigkeitsprüfungen.

Übungen:

Wandeln Sie das Programm so ab, daß die eingegebenen und sämtliche zu errechnenden Werte in einem zweidimensionalen Feld gespeichert und aus diesem ausgelesen und gedruckt werden.

Fügen Sie die notwendigen Zulässigkeitsprüfungen hinsichtlich der Argumente ein.

```

0016 // Beispiel 16
0100 // Funktionstabelle
0110 //
0120 input "Wieviel Argumente :": anzahl
0130 dim x(anzahl)
0140 dim y(anzahl)
0150 //
0160 print chr$(147)
0170 for lv:=1 to anzahl do
0180   input "Argument: ": x(lv)
0190   y(lv):=x(lv)2
0200   print "x="; x(lv); "y="; y(lv); "sin(x)="; sin(x(lv)); "cos(x)="; cos(x(lv));
0210   print tab(2); "x"; tab(10); "x2"; tab(22); "sin (x)"; tab(36); "cos
0220   print tab(50); "tan (x)"; tab(64); "atn (x)"
0230   print "-----";
0240   print "-----";
0250   print
0260   for lv:=1 to anzahl do
0270     print tab(2); x(lv); tab(10); y(lv); tab(18); sin(x(lv)); tab(32); cos(x(lv));
0280     print tab(46); tan(x(lv)); tab(60); atn(x(lv))
0290   endfor lv

```

x	x ²	sin (x)	cos (x)
-5	25	.958924274	.283662186
-4	16	.756802495	-.65364362
-3	9	-.141120008	-.989992496
-2	4	-.909297427	-.416146837
-1	1	-.841470985	.540302306
0	0	0	1
1	1	.841470985	.540302306
2	4	.909297427	-.416146836
3	9	.141120008	-.989992496
4	16	-.756802495	-.65364362
5	25	-.958924274	.283662186

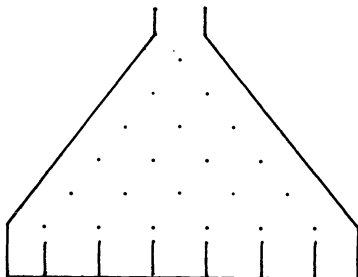
	tan (x)	atn (x)
	3.380515	-1.37340077
	-1.15782128	-1.32581766
	.142546543	-1.24904577
	2.18503986	-1.10714872
	-1.55740772	-.785398163
	0	0
	1.55740772	.785398163
	-2.18503986	1.10714872
	-.142546543	1.24904577
	1.15782128	1.32581766
	-3.380515	1.37340077

Beispiel 17: Galtonbrett

Aufgabenstellung:

Die Wirkungsweise eines Galton-Brettes ist zu simulieren.

Ein Galtonbrett hat im Prinzip folgendes Aussehen:



Die dargestellten Punkte sollen in das Brett eingeschlagene Nägel symbolisieren. Eine in den Schacht von oben eingeworfene Kugel trifft beim Fall nach unten in jeder neuen Reihe auf einen Nagel und wird nach links oder nach rechts abgelenkt. Schließlich fällt jede Kugel in eines der unten symbolisierten Gefäße. Wie man leicht überlegen kann, sammeln sich in den mittleren Gefäßen mehr Kugeln als in den Randgefäßen, da die Kugeln in letzteren Fällen stets in die gleiche Richtung abgelenkt werden müßten. Experimentell ergibt sich hinsichtlich der Kugelzahl in den Gefäßen (etwa) eine Binomialverteilung.

Hinweise/Erläuterungen:

Für die Sammelgefäße wird ein Feld eingerichtet, Zeile 150 . Dabei muß gemäß Konstruktion des Brettes die Anzahl der Gefäße stets um 1 größer sein als die Anzahl der Nagelreihen. (Zeile 140)

Das Fallen der Kugel wird wie folgt simuliert:

Die Ausgangsposition der Kugel befindet sich in der Mitte des Feldes; dieser Index wird in Zeile 180 ermittelt. Für jede Reihenzahl wird die Kugel jetzt einmal nach links oder rechts abgelenkt, d.h. der Index wird um eins verringert oder erhöht.

Die Entscheidung links - rechts wird in Abhängigkeit von Zufallszahlen im Intervall 1 bis 10 gefällt:

Eine Zahl von 1 bis 5 heißt links, eine Zahl von 6 bis 10 heißt rechts.

Sind alle Nagelreihen durchlaufen, wird der Inhalt desjenigen 'Sammelgefäßes', das dem aktuellen Index entspricht, um eine Einheit erhöht; Zeile 270.

Übungen:

Das Programm ist für eine gerade Anzahl von Nagelreihen formuliert.

Prüfen Sie, ob Veränderungen vorgenommen werden müssen, um auch eine ungerade Anzahl von Nagelreihen verarbeiten zu können.

```

0017 // Beispiel 17
0100 // Galtonbrett
0110 //
0120 input " Wieviel Nagelreihen (gerade Anzahl) : ": reihenzahl
0130 print
0140 gefaesszahl:=reihenzahl+1
0150 dim feld(gefaesszahl)
0160 input "Wieviel Kugeln : ": kugelzahl
0170 for kugel:=1 to kugelzahl do
0180     index:=int((1+gefaesszahl)/2)
0190     for reihe:=1 to reihenzahl do
0200         x:=rnd(1,10)
0210         if x<5.5 then
0220             index:=-.5
0230         else
0240             index:+.5
0250         endif
0260     endfor reihe
0270     feld(index):+1
0280 endfor kugel
0290 for index:=1 to gefaesszahl do
0300     print feld(index);
0310 endfor index

```

Wieviel Nagelreihen (gerade Anzahl) : 6

Wieviel Kugeln : 100
3 10 26 33 19 6 3

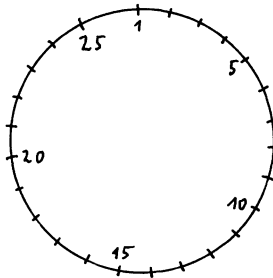
Wieviel Nagelreihen (gerade Anzahl) : 8

Wieviel Kugeln : 500
3 9 59 108 143 109 60 9 0

Beispiel 18: Mannschaftsauswahl (Josephus-Problem)

Aufgabenstellung:

In einer Schulklasse von 25 Schülern werden stets die gleichen Mannschaften gebildet. Um Veränderungen in die Mannschaftsaufstellungen zu bringen, läßt der Sportlehrer die Schüler im Kreis antreten und jeden siebenten Schüler fortlaufend auszählen. Die ausgezählten Schüler kommen in Mannschaft B und werden beim Weiterzählen übersprungen. Von den restlichen 13 Schülern bilden die ersten 12 Schüler die Mannschaft A, der 13. Schüler ist Ersatzspieler.



Aufzustellen ist ein Programm, das ermittelt, welche Schüler der Anfangsaufstellung in die Mannschaft B gelangen.

Hinweise/Erläuterungen:

Die Anfangsaufstellung wird symbolisiert durch ein Feld 'Kreis' mit 25 Elementen (Zeile 120). Vom Startpunkt 1 aus wird fortlaufend im Kreis gezählt (d.h. es wird vom Feldelement mit dem Index 1 bis zum Feldelement mit dem Index 25 gezählt), wobei nur die noch nicht ausgesonderten Schüler gezählt werden. Jeder siebente Schüler wird ausgezählt, d.h. in das zugehörige Feldelement wird eine 1 geschrieben.

Dieses 'im Kreis zählen' wird 12 mal durchgeführt; ist die Zahl der ausgesonderten Schüler jedoch bereits auf 12 gestiegen, so wird der Zählvorgang abgebrochen, siehe Zeile 180 und 210 .

Anschließend wird der Index jedes Feldelementes ausgedruckt, das eine 1 enthält.

Übungen:

Verallgemeinern Sie das Programm so, daß die Zahl der Schüler, die Zählweite und die Anzahl der auszuzählenden Schüler beliebig gewählt werden können.

Beachten Sie die Möglichkeit, daß die Zählweite auch einmal größer sein kann als die Zahl der Schüler.

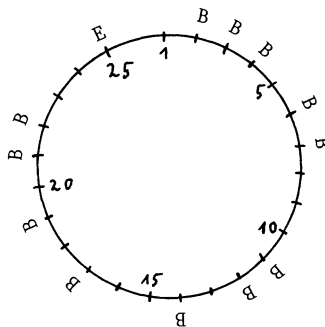
```

0018 // Beispiel 18
0100 // Mannschaftsauswahl
0110 //
0120 dim kreis(25)
0130 ausgesondert:=0; zaehler:=0
0140 for mannschaft'b:=1 to 12 do
0150   for stelle:=1 to 25 do
0160     if kreis(stelle)<>1 then zaehler:=1          zaehler:=0
0170     if zaehler=7 then kreis(stelle):=1; ausgesondert:=1;
0180     if ausgesondert=12 then goto ende
0190   endfor stelle
0200 endfor mannschaft'b
0210 ende:
0220 print "In die Mannschaft B aufgenommen werden : "
0230 print
0240 for stelle:=1 to 25 do
0250   if kreis(stelle)=1 then print stelle;
0260 endfor stelle

```

In die Mannschaft B aufgenommen werden :

2 3 4 6 7 11 12 14 17 19 21 22



Beispiel 19: Umfüllproblem

Aufgabenstellung:

In einem Keller steht ein kleines Weinfäß, in dem sich noch einige Liter Wein befinden. Dieses Faß wird plötzlich leak, so daß der verbleibende Wein umgefüllt werden muß. Im Keller lagern Flaschen in drei unterschiedlichen Größen (x , y , z); es sind jeweils genug Flaschen, um den Wein notfalls allein in eine Flaschensorte umfüllen zu können.

Ein Programm ist zu formulieren, das für beliebige Restmengen Wein und beliebige Flaschengrößen (Angaben jeweils in Litern) ausdrückt, auf welche Kombinationen von Flaschenzahlen der Weinrest so abgefüllt werden kann, daß jede Flasche vollständig gefüllt wird und kein Liter Wein im Faß verbleiben muß.

Hinweise/Erläuterungen:

Hier bietet sich das Arbeiten mit geschachtelten Zählschleifen an. Man beginnt mit einer Flasche Größe x und einer Flasche Größe y und läßt als innere Schleife die Anzahl der Flaschen Größe z hochzählen. Innerhalb dieser Schleife werden die Flaschenzahlen mit den Literangaben der Flaschen multipliziert; ist diese Zahl gerade gleich der Literzahl des Weinrestes, so haben wir eine zulässige Kombination gefunden und diese Kombination kann ausgedruckt werden.

Im nächsten Durchgang sind eine Flasche Größe x und zwei Flaschen Größe y zu berücksichtigen; in der inneren Schleife wird wiederum die Zahl der Flaschen der Größe z von 1 bis zur Höchstzahl berücksichtigt.

Dieses Verfahren ist bis zur Höchstzahl der Flaschen Größe x zu wiederholen; erreicht wird dies durch die geschachtelten Zählschleifen der Zeilen 200 - 260.

Die Höchstzahl jedes Flaschentyps läßt sich ermitteln, indem man die Literzahl des Weinrestes durch die jeweilige Flaschengröße teilt; der ganzzahlige Ergebnisteil bildet die Höchstzahl, siehe Zeilen 200 - 220 : 'liter div fg.' . (Beispiel: 100 Liter Wein umgefüllt auf 3-Liter-Flaschen ergibt $33 \frac{1}{3}$ Flaschen; maximal 33 Flaschen können also vollständig gefüllt werden).

Übungen:

Formulieren Sie nach diesem Muster ein Programm, mit dessen Hilfe ein Busreiseunternehmen z.B. für einen Betriebsausflug feststellen kann, welche Kombination der verschiedenen vorhandenen Busgrößen einsetzbar sind. Berücksichtigen Sie dabei unterschiedliche Kosten pro Bus und lassen Sie die preisgünstigste Alternative ausdrucken.

Anschließend könnten Sie das Programm so abändern, daß für den Fall, daß keine Buskombination vollständig mit der Zahl der Betriebsangehörigen gefüllt werden kann, diejenige Alternative ausgegeben wird, die die geringsten Leerplätze beinhaltet.

```

0019 // Beispiel 19
0100 // Umfüllproblem
0110 input "Wieviel Liter Wein sind im Faß ? ": liter
0120 print "Welche Flaschengrößen stehen zur Verfügung:";
0130 input fgl,fg2,fg3
0140 print
0150 print liter;"Liter lassen sich wie folgt umfüllen : "
0160 print
0170 zone 10
0180 print fgl;"Liter",fg2;"Liter",fg3;"Liter"
0190 print
0200 for x:=1 to liter div fgl do
0210   for y:=1 to liter div fg2 do
0220     for z:=1 to liter div fg3 do
0230       if fgl*x+fg2*y+fg3*z=liter then print x,y,z
0240     endfor z
0250   endfor y
0260 endfor x

```

Wieviel Liter Wein sind im Faß ? 20
 Welche Flaschengrößen stehen zur Verfügung: 234

20 Liter lassen sich wie folgt umfüllen :

2 Liter	3 Liter	4 Liter
1	2	3
2	4	1
3	2	2
5	2	1

Wieviel Liter Wein sind im Faß ? 20
 Welche Flaschengrößen stehen zur Verfügung: 345

20 Liter lassen sich wie folgt umfüllen :

3 Liter	4 Liter	5 Liter
1	3	1
2	1	2

Beispiel 20: Logikaufgabe

Aufgabenstellung:

Für folgendes Problem ist unter Aufstellung einer Wahrheitswertetafel eine Lösung zu ermitteln und auszudrucken.

Zur Vorbereitung einer Klassenfahrt soll ein Ausschuß gebildet werden. Grundsätzlich haben sich Alfred (A), Beate (B), Claus (C) und Doris (D) zur Verfügung gestellt.

Damit dieser Ausschuß effektiv arbeiten kann, sind folgende Bedingungen zu berücksichtigen:

- 1) C und D haben nur gemeinsam Ideen.
- 2) Falls B mitarbeitet, darf A nicht Mitglied sein;
es kann nur eine(r) von beiden mitarbeiten.
- 3) D ist nur bereit, mitzuarbeiten, wenn auch A dabei ist; ohne A kommt D nicht.

Wie ist der Ausschuß unter diesen Bedingungen zusammenzusetzen ?

Verfahren:

Eine Wahrheitswertetafel hat im Prinzip folgendes Aussehen:

a	b	c	x1	x1

0	0	0	0	0
0	0	1	0	1
0	1	0	0	1
0	1	1	0	1
1	0	0	0	1
1	0	1	1	1
1	1	0	1	0
1	1	1	0	0

a, b, c mögen Aussagen symbolisieren, wobei eine 1 in der Spalte unter a besagt, daß Aussage a erfüllt ist; eine 0 dort besagt, daß Aussage a nicht erfüllt ist. In unserem Fall könnte a die Aussage symbolisieren 'Alfred ist Kommisionsmitglied'; tritt dieser Fall ein, wird das durch eine 1 unter a dargestellt.

x1 und x2 mögen Bedingungen sein, die zu erfüllen sind. Aus der Tabelle ist ablesbar, daß die Bedingung 1 nur in den Situationen erfüllt ist, die durch die 6. und 7. Zeile dargestellt sind; Bedingung 2 ist nur in der 1., 7. und 8. Zeile nicht erfüllt.

Beide Bedingungen gemeinsam sind nur in der durch Zeile 6 dargestellten Situation erfüllt.

Nähere Informationen über Konstruktion und Interpretation solcher Tafeln finden Sie in jedem Schul- bzw. Lehrbuch zur Booleschen Algebra.

In unserem Fall ist eine Tafel zu erstellen, die die Variablen a, b, c, und d umfaßt, wobei eine 1 in der betreffenden Spalte symbolisieren möge, daß der betreffende Schüler Mitglied der Kommission ist. Weiterhin sind drei Bedingungen zu berücksichtigen; in einer 4. Bedingungsspalte möge ausgegeben werden, ob die drei Bedingungen gleichzeitig erfüllt sind oder nicht.

Die Ziffern in den Spalten unter a, b, c und d lassen sich sehr einfach mit 4 geschachtelten Schleifen erzeugen, wobei die Zählvariable jeweils von 0 bis 1 oder hier, der äußeren Form wegen, von FALSE = 0 nach TRUE = 1 läuft. (FALSE und TRUE sind vordefinierte Konstanten mit den hier angegebenen Werten).

In der innersten Schleife stehen dann jeweils die ersten 4 Eintragungen einer Zeile zur Verfügung. Nun sind die oben aufgeführten Bedingungen mit Hilfe von AND, OR und NOT zu formulieren (Zeilen 210 - 240) und der so ermittelte Wahrheitswert ist für jede Einzelbedingung und für die Gesamtbedingung in die restlichen 4 Stellen der Zeile einzufügen.

Wenn die Gesamtbedingung erfüllt ist, ist die betreffende Situation als mögliche Lösung auszudrucken, Zeile 270.

Damit die Namen im Klartext ausgegeben werden können, wurde eine Ausgabeprozedur formuliert; innerhalb des Hauptprogrammes hätten diese Zeilen evtl. die Übersichtlichkeit verringert.

Übungen:

Ändern Sie das Programm so ab, daß sämtliche möglichen Lösungen zwischengespeichert und erst nach Ausdruck der vollständigen Tabelle ausgegeben werden, um die Tabelle nicht - wie hier geschehen - in mehrere Teile zu zerlegen.

```
0020 // Beispiel 20
0100 // Logikaufgabe
0110 //
0120 zone 6
0130 print "A","B","C","D","Bed 1","Bed 2","Bed 3","Ges."
0140 print
0150 for a:=false to true do
0160   for b:=false to true do
0170     for c:=false to true do
0180       for d:=false to true do
0190         zone 6
0200         // Bedingungen formulieren
0210         bed'1:=c and d
0220         bed'2:=((not a) and b) or (a and (not b))
0230         bed'3:=a or (a and d)
0240         gesamt:=bed'1 and bed'2 and bed'3
0250         // Ende Bedingungen
0260         print a,b,c,d,bed'1,bed'2,bed'3,gesamt
0270         if gesamt=true then ausdruck      0 0 0 1      0 0 0 0
0280       endfor d
0290     endfor c
0300   endfor b
0310 endfor a      1 1 1 1 1
0320 //
0330 proc ausdruck
0340   zone 10
0350   print
0360   print "Zulässig : ";
0370   if a=true then print "Alfred ",;
0380   if b=true then print "Beate ",;
0390   if c=true then print "Claus ",;
0400   if d=true then print "Doris"
0410   print
0420 endproc ausdruck      0 1 0 1      0 0 1 1 1

A      B      C      D      Bed 1 Bed 2 Bed 3 Ges.      Zulässig : Alfred Beate Claus Doris
0      0      0      0      0      0      0      0      0 0 1 1
0      0      0      1      0      0      0      0      0 0 0 1
0      0      1      0      0      0      0      0      0 0 0 1
0      0      1      1      1      0      0      0      0 0 0 1
0      1      0      0      0      1      0      0      0 1 1 1
0      1      0      1      0      1      0      0      0 1 1 1
0      1      1      0      0      1      0      0      0 1 1 1
0      1      1      1      1      1      0      0      0 1 1 1
```

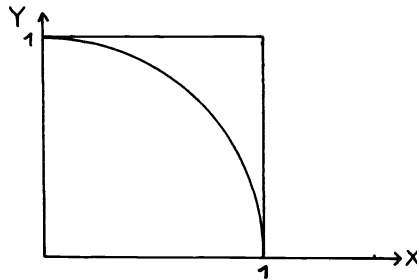
Beispiel 21: π / Monte Carlo-Methode

Aufgabenstellung:

Die Verhältniszahl π soll mit Hilfe von Zufallsexperimenten ermittelt werden.

Verfahren:

π setzt den Radius mit dem Umfang bzw. mit der Fläche eines Kreises in Beziehung. So ergibt sich z. B. die Kreisfläche als Quadrat des Kreisradius, multipliziert mit π .



In der obenstehenden Zeichnung ist ein Viertelkreis mit dem Radius $r = 1$ eingetragen. Für $r = 1$ ergibt sich die Kreisfläche mit π , die des Viertelkreises also mit $\pi/4$.

Beim Verfahren zur Ermittlung von π mit Hilfe von Zufallsexperimenten kann man nun so vorgehen, daß man jeweils Paare von Zufallszahlen aus dem Intervall von 0 bis 1 bilden läßt. Diese Zahlen werden als Koordinaten eines Punktes interpretiert und (in Gedanken) in die obige Zeichnung eingetragen. Dabei ergeben sich stets Punkte, die innerhalb oder auf dem Rand des eingezeichneten Quadrates liegen.

Wenn genügend Zahlenpaare gebildet werden, deren zugehörige Punkte zufällig über die Gesamtfläche des Quadrates verteilt sind, dann kann man das Verhältnis von Kreisfläche zur Gesamtfläche des Quadrates angenähert durch das Verhältnis der Zahl der Punkte im und auf dem Kreisbogen zur Zahl der Punkte im gesamten Quadrat ausdrücken.

Da die Quadratfläche die Größe 1 hat, muß für den Fall, daß n Punkte gebildet werden, gelten:

$$\frac{1}{\pi/4} = \frac{n}{\text{Kreispunkte}}$$

Aus dem Kehrwert ergibt sich:

$$\pi = \frac{\text{Kreispunkte} * 4}{n}$$

Hinweise/Erläuterungen:

Zur Bildung von Zufallszahlen wird nicht RND(x) gewählt, da hierbei nur Zahlen im Intervall größer Null bis 1 einschließlich berücksichtigt würden.

Stattdessen werden durch RND(0,10) Zufallszahlen im Intervall von 0 bis 10 jeweils einschließlich der Intervallgrenzen gebildet und diese anschließend durch 10 dividiert, um die gewünschten Intervallgrenzen zu erhalten.

Übungen:

Ermitteln Sie auf analoge Weise die Größe der Fläche, die im Intervall von 0 bis 1 zwischen dem Graphen der Parabel

$$f(x) = x^2$$

und der x-Achse liegt.

```
0021 // Beispiel 21
0100 // Programm / Monte Carlo -Methode
0110 //
0120 print chr$(147) // Schirm löschen
0130 print "π wird mit Hilfe von Zufallszahlenpaaren berechnet. "
0140 input "Wieviel Zahlenpaare sollen berücksichtigt werden ? ": n
0150 //
0160 kreispunkte:=0
0170 for punktpaar:=1 to n do
0180   x:=(rnd(0,10)/10)
0190   y:=(rnd(0,10)/10)
0200   if x^2+y^2<=1 then kreispunkte:=+1
0210 endfor punktpaar
0220 pi:=kreispunkte*4/n
0230 //
0240 print
0250 print "Ergebnis nach";n;"Zahlenpaaren: π =";pi
0260 //
```

Ergebnis nach 50 Zahlenpaaren: π = 2.8

Ergebnis nach 100 Zahlenpaaren: π = 3.04

Ergebnis nach 150 Zahlenpaaren: π = 2.96

Beispiel 22: π / Teilsummenbildung

Aufgabenstellung:

Die Verhältniszahl π soll durch Bildung von Teilsummen näherungsweise berechnet werden.

Verfahren:

Die Zahl π läßt sich z.B. nach Euler (siehe Engel 1977, S. 86) etwa mit Hilfe der Formeln

$$\pi = 2 \sqrt{\left(1 + \frac{1}{2^2} + \frac{1}{3^2} + \frac{1}{4^2} + \frac{1}{5^2} + \dots \right) * 6}$$

oder

$$\pi = 4 \sqrt{\left(1 + \frac{1}{2^4} + \frac{1}{3^4} + \frac{1}{4^4} + \frac{1}{5^4} + \dots \right) * 90}$$

näherungsweise ermitteln.

Diese Verfahren haben im Unterschied zum Monte-Carlo-Verfahren den Vorteil, daß mit einer Erhöhung des Arbeitsaufwandes zumindest kein ungenaueres Ergebnis erzielt wird.

Hinweise/Erläuterungen:

Wenn in den obigen Summenformeln das erste Glied als $1/1^2$ bzw. $1/1^4$ geschrieben wird, lassen sich die aufgeführten Summen bis zu einer gewünschten Anzahl von Gliedern vollständig im Rahmen einer Zählschleife bilden und aufaddieren. Der Anfangswert muß vorher auf Null gesetzt werden; COMAL nimmt sonst irgendwelche zufälligen Werte.

Um den Schirm oder das Papier nicht mit endlosen Zahlenkolonnen zu bedecken, soll ein Zwischenergebnis nur bei jedem 100sten Durchlauf ausgedruckt werden; dies wird dadurch erreicht, daß in Zeile 160 nur bei vollen Hunderten der Laufvariablen die Druckprozedur ab Zeile 190 aufgerufen wird.

Übungen:

Ich benutze gern folgende Formel:

$$\pi = \sqrt[6]{\left(1 + \frac{1}{2^6} + \frac{1}{3^6} + \frac{1}{4^6} + \frac{1}{5^6} + \frac{1}{6^6} + \dots\right)^{945}}$$

(Die Quelle ist leider im Laufe der Jahre verloren gegangen).

Testen Sie die Formel einmal und variieren Sie die Ausdruckhäufigkeit der Zwischenergebnisse sinnvoll.

```

0022 // Beispiel 22 / 01
0100 // π - Teilsummen 01
0110 //
0120 summe:=0
0130 input "Anzahl der Summanden   : ": anzahl
0140 for summand:=1 to anzahl do
0150   summe:=+1/summand^6
0160   if summand mod 100=0 then ausgabe
0170 endfor summand
0180 //
0190 proc ausgabe
0200   pi:=sqr(summe*6)
0210   print "Ergebnis Durchlauf ";summand;"   : π = ";pi
0220   print
0230 endproc ausgabe

```

Ergebnis Durchlauf 100 : π = 3.13207651

Ergebnis Durchlauf 200 : π = 3.13682626

Ergebnis Durchlauf 300 : π = 3.13841318

Ergebnis Durchlauf 400 : π = 3.13920732

Ergebnis Durchlauf 500 : π = 3.13968401

Beispiel 23: Endlosdivision

Aufgabenstellung:

Das Ergebnis der Division zweier ganzer Zahlen soll mit beliebiger Stellenzahl errechnet und ausgegeben werden.

Verfahren:

Das gewünschte Ergebnis wird so zusammengesetzt, daß zunächst der Vorkommateil als Ergebnis einer Ganzzahldivision ermittelt und mit einem nachfolgenden Komma gedruckt wird. Anschließend wird der ganzzahlige Rest dieser Division mit 10 multipliziert und bildet den neuen Dividenten. Das Ergebnis der Ganzzahldivision dieses neuen Dividenten mit dem Divisor bildet die erste Nachkommastelle. Der ganzzahlige Rest wird mit 10 multipliziert und eine erneute Division ergibt die zweite Nachkommastelle usw.

Dieser stets wiederkehrende Teil wurde hier als Prozedur in den Zeilen 250 - 280 formuliert.

Hinweise/Erläuterungen:

Angewandt wurde im Hinblick auf die vorgeschlagene Übung eine repeat-until-Schleife. Genausogut hätte man natürlich eine Zählschleife verwenden können.

Übungen:

Verwenden Sie statt der repeat-until- eine while-endwhile-Schleife.

Wandeln Sie das Programm so ab, daß die Durchführung abgebrochen wird, wenn eine Periode von mindestens 3 Stellen auftritt.

Wieviel Glieder sind zu addieren ? 20
Eulersche Zahl ca. 2.71828182

Beispiel 24: Eulersche Zahl

Aufgabenstellung:

Die Eulersche Zahl, die z.B. bei organischen Wachstumsprozessen eine Rolle spielt, läßt sich formulieren als:

$$e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \frac{1}{3!} + \frac{1}{4!} + \dots$$

Hierbei bedeutet z.B. $3!$ (3 Fakultät) : $1*2*3$

Es ist ein Programm zu schreiben, das die Zahl e bis zu einer einzugebenden Anzahl von Gliedern ermittelt.

Dabei soll der benötigte Fakultätswert jeweils im Rahmen einer geschlossenen Funktion gebildet und dem Hauptprogramm zur Verfügung gestellt werden. Die Funktion ist geschlossen zu formulieren, um sie problemlos in anderen Programmen verwenden zu können.

Hinweise/Erläuterungen:

Die Bildung von $n!$ geschieht durch fortgesetzte Multiplikation der natürlichen Zahlen von 1 bis n in einer Zählschleife; Zeilen 220 - 240 . An das Hauptprogramm wird der ermittelte Wert in Zeile 250 zurückgegeben.

Übungen:

Bei diesem Programm wurde mit einem Startwert 'summe = 1' begonnen, um die 1 rechts von Gleichheitszeichen der Formel für die Eulersche Zahl berücksichtigen zu können.

Wenn man bedenkt, daß $0!$ als 1 definiert ist, läßt sich auch diese 1 leicht in die Zählschleife des Hauptprogrammes integrieren, so daß man mit einem Startwert 'summe = 0' beginnen kann.

Muß in diesem Fall die in den Zeilen 200 bis 260 formulierte Funktion geändert werden? Falls dies der Fall ist, ändern Sie sie bitte.

Beispiel 25: G G T

Aufgabenstellung:

Für zwei einzugebende Zahlen ist der größte gemeinsame Teiler (GGT) zu ermitteln. Die notwendigen Rechenschritte sind als geschlossene Funktion zu formulieren.

Verfahren:

Angewandt werden soll das Euklidsche Verfahren der fortgesetzten Division:

$$\begin{array}{rcl} 64 : 12 & = & 5 \text{ Rest } 4 \\ 12 : 4 & = & 3 \text{ Rest } 0 \end{array} \quad (\text{GGT} = 4)$$

Nach jeder erfolgten Division wird der Divisor zum neuen Dividenten; der Rest der erfolgten Ganzzahldivision wird neuer Divisor. Für den Fall Rest = 0 ist die Lösung gefunden, der aktuelle Divisor ist der größte gemeinsame Teiler der Zahlen 64 und 12.

Hinweise/Erläuterungen:

Das Abbruchkriterium wird am Ende der Wiederholungsschleife geprüft. In dieser Situation ist aber der bisherige Divisor bereits umgespeichert, um in einer neuen (nicht mehr erforderlichen) Runde als Divident genutzt zu werden. Daher wird in der durch die Zeilen 170 - 240 formulierten Funktion der Wert des Dividenten an das Programm zurückgegeben, Zeile 230.

Übungen:

Erweitern Sie das Programm folgendermaßen:

- Falls Divisor und Divident teilerfremd sind, soll dies auch als Text ausgegeben werden.
- Sorgen Sie dafür, daß bei der Eingabe nur ganze Zahlen akzeptiert werden.

```

0025 // Beispiel 25
0100 // G G T
0110 //
0120 input "Dividend : ": dividend
0130 input "Divisor  : ": divisor
0140 print
0150 print "Der GGT von ";dividend;"und ";divisor
0160 print "beträgt :";ggt(dividend,divisor)
0170 func ggt(dividend,divisor) closed
0180   repeat
0190     rest:=dividend mod divisor
0200     dividend:=divisor
0210     divisor:=rest
0220   until rest=0
0230   return dividend
0240 endfunc ggt

```

```

Dividend : 45      Dividend : 46
Divisor  : 15      Divisor  : 12

Der GGT von 45 und 15  Der GGT von 46 und 12
beträgt : 15          beträgt : 2

```

```

Dividend : 99
Divisor  : 13

Der GGT von 99 und 13
beträgt : 1

```

Wie im Abschnitt 4.2 erläutert, können selbstdefinierte Funktionen wie Standardfunktionen genutzt werden. Standardfunktionen lassen sich schachteln - damit muß auch der in Zeile 160 des folgenden Demo-Programmes formulierte Aufruf zulässig sein.

```

0100 input "1. Zahl    ": a
0110 input "2. Zahl   ": b
0120 input "3. Zahl   ": c
0130 input "4. Zahl   ": d
0140 print
0150 print "Der GGT von ";a;" , ";b;" , ";c;" , ";d;"   beträgt :";
0160 print ggt(ggt(a,b),ggt(c,d))
0170 func ggt(dividend,divisor) closed
0180   repeat
0190     rest:=dividend mod divisor
0200     dividend:=divisor
0210     divisor:=rest
0220   until rest=0
0230   return dividend
0240 endfunc ggt

```

```

Der GGT von 35 , 14 , 77 , 49   beträgt : 7

```

Beispiel 26: Bruch kürzen

Aufgabenstellung:

Zähler und Nenner eines einzugebenden Bruches sollen gekürzt ausgegeben werden. Dabei sollen sowohl die eingegebenen als auch die gekürzten Zähler und Nenner in der üblichen Bruchschreibweise ausgegeben werden.

Verfahren:

Zähler und Nenner sind getrennt einzugeben. Anschließend werden in den Zeilen 150 bis 160 die eingegebenen und die durch den GGT dividierten Werte ausgegeben; da der GGT im Rahmen einer Funktion ermittelt wird, kann der Ausdruck `GGT(,)` wie eine normale Standardfunktion genutzt werden. Bruchstriche, Gleichheitszeichen und Zahlen werden mittels der `TAB()`-Funktion positioniert.

Übungen:

Lassen Sie zur Kontrolle den verwendeten GGT mit ausgeben.

```

0026 // Beispiel 26
0100 // Bruch kürzen
0110 //
0120 input "Zähler   : ": zaehler
0130 input "Nenner   : ": nenner
0140 print
0150 print " ";zaehler;tab(20);zaehler/ggt(zaehler,nenner)
0160 print "-----";tab(15);"= -----"
0170 print " ";nenner;tab(20);nenner/ggt(zaehler,nenner)
0180 //
0190 func ggt(dividend,divisor) closed
0200   repeat
0210     rest:=dividend mod divisor
0220     dividend:=divisor
0230     divisor:=rest
0240   until rest=0
0250   return dividend
0260 endfunc ggt

```

Zähler : 99
Nenner : 13

Zähler : 46
Nenner : 82

$\frac{99}{13}$	=	$\frac{99}{13}$		$\frac{46}{82}$	=	$\frac{23}{41}$
-----------------	---	-----------------	--	-----------------	---	-----------------

Beispiel 27: Pascalzahlen

Aufgabenstellung:

Das Pascalsche Dreieck der Binomialkoeffizienten ist bis zu einer gewünschten Zeile auszudrucken, z.B.:

```

      1
     1 1
    1 2 1
   1 3 3 1
  1 4 6 4 1
 1 5 10 10 5 1

```

Die Koeffizienten sollen im Rahmen einer Funktion ermittelt werden.

Verfahren:

Die einzelnen Zahlen dieses Dreieckes lassen sich nach dem Bildungsgesetz:

$$\text{pascal}(m,n) = \frac{m-n+1}{n} * (\text{pascal}(m, n-1))$$

mit : $\text{pascal}(m,0) = 1$

ermitteln, wobei m den Zeilenindex und n den Spaltenindex angibt, beide mit 0 beginnend.

Die Eigenschaften der zu formulierenden Funktion lassen sich daher wie folgt beschreiben:

- falls n = 0 ist ist die 1 als Funktionswert zurückzugeben
- andernfalls ist der Term $((m-n+1)/n)*\text{pascal}(m,n-1)$ zurückzugeben.

Damit ruft sich die Funktion $\text{pascal}(m,n)$ im zweiten Fall mit geänderten Werten erneut auf - es liegt eine rekursiv formulierte Funktion vor.

Im Hauptprogramm sollen die so ermittelten Funktionswerte in der oben skizzierten formalen Darstellung bis zu einer gewünschten Zeilenzahl aufgelistet werden.

Hinweise/Erläuterungen:

Da der Benutzer vermutlich die erste 1 an der Spitze des Dreiecks als Zeile 1 zählen wird, ist in Zeile 180 eine entsprechende Korrektur der eingegebenen Zeilenzahl vorgenommen worden.

Die Schreibposition wird in Zeile 200 abhängig von der gerade bearbeiteten Zeile (m) und der Spalte (n) mittels TAB() berechnet.

Übungen:

Der Wunsch nach 10 Zeilen des Pascalschen Dreiecks führt beim unten formulierten Programm zwar zum Erfolg, es wird allerdings dreimal statt der zu fordernden '1' die 0.999999999 ausgedruckt.

Bereinigen Sie dies bitte, indem Sie

- entweder berücksichtigen, daß sämtliche zu berechnenden Zahlen nur ganzzahlig sein können und Ihre Wahl der Variablen darauf ausrichten, oder
- indem Sie nur die linke Hälfte des Dreiecks berechnen lassen und die Werte der linken Hälfte einer Zeile spiegelsymmetrisch auch auf der rechten Hälfte der Zeile ausdrucken lassen.

```

0027 // Beispiel 27 / 01
0100 // Pascalzahlen / Rekursiv /reell
0110 // pascal(m,0) = 1
0120 // pascal(m,n) =(m-n+1/n*pascal(m,n-1)
0130 //
0140 print chr$(147)                                stellen ?"
0150 print "Wieviel Zeilen des Pascal'schen Dreiecks sind darzu
0160 input zeilenzahl
0170 print
0180 for m:=0 to zeilenzahl-1 do
0190   for n:=0 to m do
0200     print tab(35-3*m+6*n);pascal(m,n);
0210   endfor n
0220   print
0230 endfor m
0240 //
0250 //
0260 func pascal(m,n)
0270   if n=0 then
0280     return 1
0290   else
0300     return ((m-n+1)/n)*pascal(m,n-1)
0310   endif
0320 endfunc pascal
0330 //
```


Beispiel 28: Ackermann-Funktion

Aufgabenstellung:

Es ist ein Programm zu formulieren, mit dessen Hilfe Funktionswerte der Ackermannfunktion

$$\begin{aligned} f(0,n) &= n+1 \\ f(m,0) &= f(m-1,1) \\ f(m,n) &= f(m-1,f(m,n-1)) \end{aligned}$$

ermittelt und ausgedruckt werden können.

Verfahren:

Auch hier bietet sich an, eine Funktion zu formulieren, in deren Rahmen der gesuchte Wert ermittelt und an das Hauptprogramm zurückgegeben wird.

Bei dieser Funktion sind drei Fälle zu unterscheiden:

- Ist $m = 0$, so ist als Funktionswert $n+1$ zurückzugeben
- ist $n = 0$, so ist als Funktionswert der Wert von $\text{ackermann}(m-1,1)$ zurückzugeben
- andernfalls ist als Funktionswert der Wert von $\text{ackermann}(m-1, \text{ackermann}(m, n-1))$ zurückzugeben.

Auch hier liegt in zwei der drei Fälle ein rekursiver Aufruf vor.

Hinweise/Erläuterungen

Bei Benutzung der Version 0.14 stieg die cbm 8296-D bereits ab $\text{ackermann}(3,3)$ mit der Meldung 'stack overflow' aus, da meine Version nicht den gesamten Speicherbereich verwaltet und nur ca. 5 KB für Programme und Daten frei läßt.

Bei Benutzung einer 2.0-Version, die ca. 38 KB frei läßt, ließen sich Funktionswerte bis $\text{ackermann}(3,6)$ ermitteln, ab $(3,7)$ war auch hier der 'Speicher übergelaufen', da ja bei jedem erneuten Aufruf der Funktion eine Kopie des gerade bearbeiteten Arbeitsblattes erstellt wird und für die Verwaltung dieser Kopien halt Platz benötigt wird.

Übungen:

Schreiben Sie einmal die zur Ermittlung von `ackermann(2,1)` erforderlichen Schritte systematisch auf und formulieren Sie anschließend ein Programm, das ohne rekursive Aufrufe auskommt. Sie werden feststellen, daß Sie hierbei die Verwaltung der aufzubewahrenden Zwischenwerte sowie der Schachtelungstiefe selbst organisieren müssen.

Ein entsprechender Programmvorschlag befindet sich auf der Diskette - Programm Ackermann goto. Dieses Programm ermittelt selbst mit meiner 0.14-Version den korrekten Wert von `Ackermann(3,6)`.

```

0028 // Beispiel 28 / 01
0100 //Ackermann-Funktion
0110 // f(0,n) = n + 1 //
0120 // f(m,0) = f(m-1,1) //
0130 // f(m,n) = f(m-1,f(m,n-1)) //
0140 //
0150 input "Funktionsargumente m, n :": m,n
0160 print "Ackermann von (" ,m," ,",n," ) = ";ackermann(m,n)
0170 //
0180 func ackermann(m,n)
0190   if m=0 then
0200     return n+1
0210   elif n=0 then
0220     return ackermann(m-1,1)
0230   else
0240     return ackermann(m-1,ackermann(m,n-1))
0250   endif
0260 endfunc ackermann

```

Ackermann von (3,3) = 61

Ackermann von (3,4) = 125

Ackermann von (3,5) = 253

Mittels 'Ackermann-goto' unter

Version 2.0 ermittelt :

Ackermann von (3,7) = 1021

Beispiel 29: Rechentrainer

Aufgabenstellung:

Ein Programm soll Zufallsaufgaben folgender Form liefern und im Dialog die Lösungsversuche kommentieren:

$$58 : 6 = 9 \text{ Rest } 4$$

Dabei soll der Dividend zwischen 9 und 99 einschließlich liegen; der Divisor ist so zu wählen, daß das Ergebnis der ganzzahligen Division nicht größer als 9 wird.

Für die Lösung jeder Aufgabe hat man maximal drei Versuche; danach wird das korrekte Ergebnis erforderlichenfalls angezeigt.

Die Vorgänge 'Aufgabe bilden', 'Aufgabe stellen' und 'Ergebnis auf Korrektheit prüfen' sollen als eigenständige Prozeduren formuliert werden.

Insgesamt sollen 5 derartige Aufgaben in einem Programmdurchlauf erzeugt werden.

Verfahren:

Dividend und Divisor werden als Zufallszahlen Y1 und Y2 gebildet; der Dividend als Zahl im Intervall von 9 bis 99, der Divisor in den Grenzen von einem Zehntel des Dividenden plus eins und der Obergrenze 10, um der genannten Bedingung zu genügen. In einer Wiederholungsschleife werden die Versuche mitgezählt. Außerdem wird bei jeder neuen Aufgabe der Dividend mit dem entsprechenden Wert der vorherigen Aufgabe (gespeichert unter 'divisor'alt') verglichen; die Erzeugung der Zufallszahlen wird bei jeder Aufgabe solange wiederholt, bis der Dividend von dem der Voraufgabe unterschiedlich ist; Zeilen 360 - 400 .

Übungen:

Ergänzen Sie das Programm so, daß bei Fehllösungen Hilfen gegeben werden in der Form : 'Diese Zahl ist zu hoch / viel zu hoch' bzw. entsprechend zu tief.

```

0029 // Beispiel 29
0100 // Rechentruainer
0110 print chr$(147)
0120 print "5 Aufgaben mit 3 Versuchen"
0130 print
0140 divisor'alt:=0
0150 for aufgabe:=1 to 5 do
0160   aufgabe'bilden
0170   versuche:=0
0180   repeat
0190     aufgabe'stellen'und'ergebnis'erfragen
0200     versuche:+1
0210     korrektheit'pruefen
0220     if ergebnis'korrekt then
0230       print " Prima, das war richtig !"
0240     else
0250       print "Leider falsch"
0260     endif
0270     until ergebnis'korrekt or versuche=3
0280     if not ergebnis'korrekt then
0290       print " Das korrekte Ergebnis lautet : ";zahl'korrekt;"Rest
0300     endif
0310   endfor aufgabe
0320 //
0330 proc aufgabe'bilden
0340   print
0350   print
0360   repeat
0370     y1:=rnd(9,99)
0380     y2:=rnd((y1 div 10)+1,10)
0390     until y1<>divisor'alt
0400     divisor'alt:=y1
0410   endproc aufgabe'bilden
0420 proc aufgabe'stellen'und'ergebnis'erfragen
0430   print y1," : ",y2," = ";
0440   input zahl;
0450   print "Rest : ";
0460   input rest
0470 endproc aufgabe'stellen'und'ergebnis'erfragen
0480 proc korrektheit'pruefen
0490   zahl'korrekt:=y1 div y2; rest'korrekt:=y1 mod y2
0500   ergebnis'korrekt:=(zahl=zahl'korrekt and rest=rest'korrekt)
0510 endproc korrektheit'pruefen

```

```

60 : 9 = 5 Rest : 6
Leider falsch
60 : 9 = 5 Rest : 4
Leider falsch
60 : 9 = 6 Rest : 5
Leider falsch
Das korrekte Ergebnis lautet : 6 Rest 6

```

Beispiel 30: Lösung eines Gleichungssystems

Aufgabenstellung:

Zu formulieren ist ein Programm, das die Lösungen beispielsweise folgenden Gleichungssystems ermittelt:

$$\begin{array}{rrrrr} 3a & + & 12b & - & 15c & - & 10d & = & -128 \\ 2a & + & 0.5b & + & 18c & & & = & 0 \\ 1a & + & 5b & & & - & 4d & = & 14 \\ 5a & + & 16b & - & 9c & + & 12d & = & 5 \end{array}$$

Ein solches Gleichungssystem ist dann lösbar, wenn es mindestens so viele voneinander unabhängige Gleichungen hat wie Variable (hier a , b , c , d) zu ermitteln sind. Im Schulbereich kommen solche Aufgaben im Bereich der Differential- und Integralrechnung beim Aufbau von Funktionsgleichungen aus Teilangaben häufig vor. Das eigentliche Problem bei diesen Aufgaben ist gelöst, wenn die Bestimmungsgleichungen (s.o.) ermittelt sind; der Rest ist Routine, die man gut einem Computer übertragen kann.

Verfahren:

Formal kann ein solches Gleichungssystem als Koeffizientenmatrix aufgestellt werden, wobei durch die Stellung des Koeffizienten innerhalb der Matrixzeile die Zugehörigkeit zu den Variablen a , b , c und d festgelegt wird.

a	b	c	d	=	Ergebnisterm

3	12	-15	-10		-128
2	0.5	18	0		0
1	5	0	-4		14
5	16	-9	12		5

Die erste Zeile ist also zu lesen als:

$$3a + 12b - 15c - 10d = -128$$

Mit diesen Zeilen kann man umgehen wie mit den entsprechenden Gleichungen: man kann sie mit Faktoren multiplizieren, dividieren; man kann Gleichungen addieren und subtrahieren.

Wenn es auf diese Weise gelingt, die obige Matrix mittels Zeilenoperationen in eine Matrix umzuwandeln, in der nur auf der Diagonalen die Ziffer 1 steht und sonst in den betreffenden Spalten eine 0, so ist das Problem gelöst, denn die nachfolgende Matrix ist wie folgt lesen:

1	0	0	0	-74.3493608	:	a = -74.3493608
0	1	0	0	22.9166159	:	b = 22.9166159
0	0	1	0	7.62446743	:	c = 7.62446743
0	0	0	1	6.5584297	:	d = 6.5584297

(Wie Sie sehen, handelt es sich um ein willkürlich gewähltes Beispiel!)

Ein einfaches Verfahren besteht darin, zunächst dafür zu sorgen, daß an der Stelle (1/1) (d.h. Zeile 1/ Spalte 1) eine 1 steht. Hierfür wird die gesamte Zeile 1 durch denjenigen Wert dividiert, der an der Stelle (1/1) bislang stand - hier die Zahl 3. Anschließend wird die gesamte Zeile 1 mit dem Wert multipliziert, der an der Stelle (2/1) steht, hier die Zahl 2, und nun wird die erste Zeile von der zweiten Zeile Koeffizient für Koeffizient abgezogen. Auf diese Weise steht an der Stelle (2/1) nun eine 0. Nun werden die entsprechenden Operationen bezüglich der Zeilen 3 und 4 ausgeführt; jetzt stehen in der ersten Spalte unter der 1 nur noch Nullen.

Im nächsten Durchgang wird die zweite Zeile durch den Wert dividiert, der an der Stelle (2/2) steht; jetzt steht hier eine 1. Nun wird diese zweite Zeile mit dem Wert multipliziert, der an der Stelle (1/2) steht, hier jetzt die 4 (aus 12/3, vgl. oben) und anschließend wird die zweite von der ersten Zeile abgezogen. Nunmehr steht an der Stelle (1/2) eine 0 ; die 1 an der Stelle (1/1) bleibt dabei erhalten! Anschließend wird die dritte Zeile entsprechend behandelt und schließlich die vierte Zeile.

Der dritte Durchgang bezieht sich auf das Element (3/3) und die dritte Zeile , der vierte Schritt auf das Element (4/4) und die vierte Zeile, die entsprechend behandelt werden.

Nach dem letzten Durchgang sind die Lösungen in der rechten Spalte von oben nach unten ablesbar, wie im Beispiel angedeutet.

Hinweise/Erläuterungen:

Während des Programmablaufes sind die Anzahl der Zeilen und Spalten der Koeffizientenmatrix gesondert anzugeben, d.h ohne die Stelle für den Lösungsvektor. Die Dimensionierung in Zeile 150 berücksichtigt dann die Spalte für diesen Vektor.

Einlesen und Ausdrucken der Matrix sowie des Elementes des Lösungsvektors geschehen zeilenweise durch jeweils zwei geschachtelte Zählschleifen (Zeilen 200 - 270 bzw. 470 - 530) .

Bei der durchzuführenden Subtraktion der Zeilenelemente ist im ersten Durchlauf keine Subtraktion bezüglich der ersten Zeile auszuführen, im zweiten Durchgang keine Subtraktion bezüglich der zweiten Zeile usw. Das Überspringen jeweils dieser Zeilen wird durch die Abfrage in Zeile 360 gewährleistet.

Achtung: Dieses Programm enthält keinerlei Korrektheitsprüfungen oder Plausibilitätskontrollen!

Weiterhin müssen Sie hier bei der Eingabe der Matrix die Zeilen in der Reihenfolge eingeben, daß Zeilen, die als Koeffizienten die '0' enthalten, möglichst als letzte Zeilen eingegeben werden; andernfalls könnten Sie die Fehlermeldung 'division by zero' erhalten.

Es gibt selbstverständlich Verfahren, die derartige Zeilenvertauschungen beinhalten. So werden z.B beim Gaußschen Eliminationsverfahren mit Pivotisierung, wie es beispielsweise in Lamprecht, 1982 auf S. 23f kurz beschrieben wird, Zeilen auch in der Form vertauscht, daß Rundungsfehler minimiert werden; die hier dargestellte Technik reicht aber aus, um die Rechenarbeit im Rahmen der üblichen Schulaufgaben zu leisten.

Übungen:

Ergänzen Sie dieses Programm so, daß abschließend die Funktionsgleichung

$$f(x) = a_3 x^3 + a_2 x^2 + a_1 x + d$$

mit den ermittelten Werten für a, b, c und d ausgedruckt wird.

```

0030 // Beispiel 30
0100 // Gleichungssystem
0110 // Ohne Korrektheitsprüfung, keine Pivotisierung
0120 // Einlesen Matrix und Ergebnisvektor
0130 input " Anzahl der Zeilen : ": n
0140 input " Anzahl der Spalten: ": m
0150 dim matrix(n,m+1)
0160 print "Geben Sie jetzt bitte die Koeffizienten";
0170 print "zeilenweise einschließlich Element des";
0180 print "Lösungsvektors ein."
0190 print
0200 for z:=1 to n do
0210   print "Koeffizienten der Zeile ";z;":";
0220   for s:=1 to m do
0230     input matrix(z,s);
0240   endfor s
0250   input "Element Lösungsvektor : ": matrix(z,m+1)
0260   print
0270 endfor z
0280 //Berechnungen
0290 for d:=1 to n do
0300   nf:=matrix(d,d) // Diagonalelement = Norm-Faktor
0310   for s:=d to m+1 do
0320     matrix(d,s):=matrix(d,s)/nf
0330   endfor s
0340   //
0350   for z:=1 to n do
0360     if z<>d then
0370       mf:=matrix(z,d) // Multiplikationsfaktor
0380       for s:=d to m+1 do
0390         matrix(z,s):=matrix(z,s)-matrix(d,s)*mf
0400       endfor s
0410     endif
0420   endfor z
0430   matrix'drucken
0440 endfor d
0450 //
0460 proc matrix'drucken
0470   print
0480   for z:=1 to n do
0490     for s:=1 to m+1 do
0500       print matrix(z,s);
0510     endfor s
0520     print
0530   endfor z
0540 endproc matrix'drucken

```

2 3 -4 5	1 1.5 2 2.5	1 0 2 -2	1 0 0 -2
1 -5 2 -17	0 -6.5 0 -19.5	0 1 0 3	0 1 0 3
-3 1 -1 9	0 5.5 5 16.5	0 0 5 0	0 0 1 0

Beispiel 31: Matrix-Multiplikation

Aufgabenstellung:

Es ist ein Programm zu erstellen, das zwei eingegebene Matrizen (A und B) miteinander multipliziert. Das Einlesen beider Matrizen soll mit Hilfe einer mit Parametern versehenen Prozedur geschehen; vgl. hierzu auch Abschnitte 4.3f .

Matrix A			Matrix B		Matrix C	
1	2	3	13	14	94	100
4	5	6	15	16	229	244
7	8	9	17	18	364	388
10	11	12			499	532

Verfahren:

Ermittlung der Elemente der Ergebnismatrix C :

Die Produkte der Elemente der ersten Zeile von Matrix A mit den entsprechenden Elementen der 1. Spalte von Matrix B ergeben das Element (1/1) der Matrix C.

Beispiel: $1 \cdot 13 + 2 \cdot 15 + 3 \cdot 17$ ergibt Element (1/1) der Matrix C. Zeile 1 Matrix A multipliziert mit Spalte 2 Matrix B ergibt das Element (1/2) - hier 100 - der Matrix C; Zeile 2 von A multipliziert mit Spalte 1 von B ergibt Element (2/1) - hier 229 - von C usw.

Hinweise/Erläuterungen:

Das Programm führt die Additionen der zu bildenden Produkte innerhalb der geschachtelten Schleifen in der Zeile 330 aus. Die Schachtelungen der Zeilen 300 - 360 sind am einfachsten nachvollziehbar, wenn man sie von außen nach innen interpretiert.

Übungen:

Angenommen, die Matrix B bestünde nur aus einer Spalte, einem Spaltenvektor.

Fassen Sie jetzt die Zeilen der Matrix A als Mengen von Produktionsfaktoren (in diesem Falle der Faktoren 1 bis 3) auf, die zur Erzeugung eines Gutes eingesetzt werden müssen.

Dabei stellen die verschiedenen Zeilen von A alternative Faktoreinsatzkombinationen dar. Die Zahlen im Vektor B stellen die Kosten pro Einheit der in A aufgeführten Produktionsfaktoren dar. Wenn Sie jetzt eine Zeile von A mit dem Spaltenvektor B multiplizieren, erhalten Sie die gesamten Faktoreinsatzkosten der durch die betreffende Zeile der Matrix A dargestellten Einsatzkombination.

Ergänzen Sie das Programm dergestalt, daß es von den in den Zeilen der Matrix A dargestellten Faktoreinsatzkombinationen die kostengünstigste auswählt und ausgibt.

```

0031 // Beispiel 31
0100 // Matrix-Multiplikation
0110 input "Anzahl Zeilen Matrix-A"           ": m
0120 input "Anzahl Spalten Matrix-A (= Zeilen Matrix-B )" ": n
0130 input "Anzahl Spalten Matrix-B"         ": o
0140 dim matrixa(m,n), matrixb(n,o), matrixc(m,o)
0150 print "Eingabe Koeffizienten Matrix-A (zeilenweise)"
0160 matrix'einlesen(matrixa,m,n)
0170 print "Eingabe Koeffizienten 2. Matrix (zeilenweise)"
0180 matrix'einlesen(matrixb,n,o)
0190 matrizen'multiplizieren
0200 ergebnis'ausdrucken
0210 proc matrix'einlesen(ref feld(,),z,sp) closed
0220   for zeile:=1 to z do
0230     for spalte:=1 to sp do
0240       input feld(zeile,spalte)
0250     endfor spalte
0260     print
0270   endfor zeile
0280 endproc matrix'einlesen
0290 proc matrizen'multiplizieren
0300   for z'a:=1 to m do // Zeile Matrix-A
0310     for sp'b:=1 to o do // Spalte Matrix-B
0320       for sp'a:=1 to n do // Spalte Matrix-A           sp'b))
0330         matrixc(z'a,sp'b):+(matrixa(z'a,sp'a)*matrixb(sp'a,
0340       endfor sp'a
0350     endfor sp'b
0360   endfor z'a
0370 endproc matrizen'multiplizieren
0380 proc ergebnis'ausdrucken
0390   for z'c:=1 to m do
0400     for sp'c:=1 to o do
0410       print matrixc(z'c,sp'c);
0420     endfor sp'c
0430     print
0440   endfor z'c
0450 endproc ergebnis'ausdrucken

```

1 2 3	13 14	94 100
4 5 6	15 16	229 244
7 8 9	17 18	364 388
10 11 12		499 532

5.2 Spielerisches mit Zahlen, Buchstaben und Symbolen

Beispiel 32: Text zentrieren

Aufgabenstellung:

Das Gedicht 'Die Trichter' von Christian Morgenstern soll mit Hilfe der TAB()-Funktion zentriert ausgedruckt werden.

Verfahren:

Die Gedichtzeilen sind in data-Zeilen festgehalten. Bis zum Ende dieser Daten wird wiederholt gelesen und und der gelesene String wird ab Position (40 minus der halben Stringlänge) ausgedruckt.

Übungen:

Produzieren Sie doch bitte einmal eine Sanduhr mit Hilfe einer im Programm festgelegten Zeichenkette. 'Schneiden' Sie die benötigten Stücke heraus und lassen diese ausdrucken.

```
0032 // Beispiel 32
0100 // Text zentrieren // Morgenstern
0110 dim data'$ of 50
0120 data "DIE TRICHTER"
0130 data "Zwei Trichter wandeln durch die Nacht"
0140 data "Durch ihres Rumpfs verengten Schacht"
0150 data "fließt weißes Mondlicht"
0160 data "still und heiter"
0170 data "auf ihren"
0180 data "Waldweg"
0190 data "u.s."
0200 data "w."
0210 repeat
0220   read data'$
0230   print tab(40-len(data'$)/2),data'$
0240 until eod
```

```

      DIE TRICHTER
Zwei Trichter wandeln durch die Nacht
  Durch ihres Rumpfs verengten Schacht
    fließt weißes Mondlicht
      still und heiter
        auf ihren
          Waldweg
            u.s.
              w.
```

Beispiel 33: Stringdreieck

Aufgabenstellung:

Mit Hilfe eines einzugebenden Strings ist ein Textdreieck zu drucken. Dabei sollen von Druckzeile zu Druckzeile rechts zwei Anschläge weniger gedruckt werden als in der Vorzeile. Das Programm ist zu beenden, wenn kein Symbol mehr gedruckt werden kann.

Verfahren:

Zu Beginn wird der Variablen 'laenge' die volle Länge des eingegebenen Strings zugeordnet. Anschließend wird der String von Stelle 1 bis zur Stelle laenge wiederholt ausgedruckt, wobei nach jedem Druckvorgang die Variable laenge um 2 vermindert wird.

Dieser Vorgang wird wiederholt, solange 'laenge' einen Wert größer Null aufweist.

Übungen:

Ändern Sie das Programm so ab, daß das entstehende Dreieck symmetrisch auf der Spitze steht. Ein entsprechender Vorschlag ist im Programm String-Dreieck-02 enthalten, das hier nicht abgedruckt ist.

```
0033 // Beispie 33 / 01
0100 // Programm String-Dreieck-01
0110 //
0120 dim string$ of 80
0130 input "String ": string$
0140 laenge=len(string$)
0150 while laenge>0 do
0160   print string$(1:laenge)
0170   laenge:-2
0180 endwhile
```

```
Gerhard Justinski
Gerhard Justins
Gerhard Justi
Gerhard Jus
Gerhard J
Gerhard
Gerha
Ger
G
```

Beispiel 34: Namensumkehr

Aufgabenstellung:

Ein eingegebener Name oder sonstiger String mit maximal 80 Anschlägen soll rückwärts in einer Zeile auf den Bildschirm geschrieben werden.

Verfahren:

Der String wird unter einer auf 80 Stellen dimensionierten Variablen 'text' gespeichert.

Zur Erinnerung: In der Sprache COMAL kann man über den Index jede einzelne Stelle eines String direkt ansprechen; vgl. hierzu Teil 3.7 .

Nach dem Speichern wird dieser String Stelle für Stelle einzeln ausgedruckt und zwar von der Stelle, deren Index der Länge des eingegebenen Textes entspricht, nach links fortschreitend.

Hinweis:

Das 'um eine Stelle nach links wandern' läßt sich durch die Schrittweite -1 einer Zählvariablen darstellen. Das Nebeneinanderdrucken der einzelnen Buchstaben ohne Zeilenvorschub trotz wiederholter Druckanweisungen wird durch ein Komma nach der Druckanweisung in Zeile 160 bei einer Zonenbreite von Null erreicht.

```

0034 // Beispiel 34
0100 // Programm Namensumkehr
0110 //
0120 dim text$ of 80
0130 print "Name : "
0140 input text$
0150 for index:=len(text$) to 1 step -1 do
0160   print text$(index),
0170 endfor index

```

```

Name :
abracadabra
arbadacarba

```

Beispiel 35: Verschlüsselung

Aufgabenstellung:

Ein eingegebener Text ist mit Hilfe einer im Programm enthaltenen Schlüsselzeile in eine Folge von Zahlen umzusetzen, wobei die Zahl jeweils der Stelle entsprechen soll, an der der zu verschlüsselnde Buchstabe erstmals im Text der Schlüsselzeile auftaucht.

Verfahren:

Benutzt wird der Operator `IN`, der genau der oben angegebenen Verschlüsselungsbedingung entspricht.

Bei jeder eingegebenen Textzeile wird vom ersten bis zum letzten Symbol mit Hilfe von `IN` festgestellt, an welcher Stelle dieses Symbol zum erstenmal in der Schlüsselzeile auftaucht; dieser Wert wird anschließend ausgedruckt.

Als Abbruchkriterium wird die Eingabe der Zeile `'***'` gewählt; diese Symbolfolge wird ebenfalls mit verschlüsselt.

Hinweise/Erläuterungen:

Als Schlüssel wird die mit den Ziffern von 0 bis 9 aufgefüllte Zeile `'the quick brown fox jumps over the lazy dog . '` benutzt, die sämtliche Buchstaben enthält, allerdings keine Großbuchstaben und Umlaute. Im Programm muß daher auf eine entsprechende Eingabetechnik hingewiesen werden.

Übungen:

Ändern Sie das Programm so ab, daß die Zeile `'***'` nicht mehr verschlüsselt ausgegeben wird.

Fügen Sie weiterhin die Möglichkeit hinzu, die beim jetzigen Programm ermittelte Zahl vor der Ausgabe z.B. mit dem Quersprodukt einer vorher einzugebenden Schlüsselzahl zu multiplizieren und sie somit nochmals verschlüsseln zu lassen. Falls von dieser Möglichkeit kein Gebrauch gemacht wird, soll die Multiplikation mit 1 erfolgen.

```

0035 // Beispiel 35
0100 // Programm Verschlüsselung
0110 //
0120 dim schluesssel$ of 80
0130 dim textzeile$ of 80
0140 schluesssel$="0thelquick2brown3fox4jumps5over6the7lazy8dog9. "
0145 print "Bitte keine Umlaute oder Großbuchstaben eingeben"
0146 print
0150 repeat
0160   input "Textzeile: ": textzeile$
0170   for symbol:=1 to len(textzeile$) do
0180     zahl:=textzeile$(symbol) in schluesssel$
0190     print zahl;
0200   endfor symbol
0210   print
0220   print
0230 until textzeile$="***"

```

Bitte keine Umlaute oder Großbuchstaben eingeben

```

4 8 16 4 26 47 2 38 44 4 26 47 26 38 44 2 4 47 42 8 4 47 24 7 2 2 4
13 47 39 7 24 47 13 14 2 10 38 4 25 25 9 3 4 16

16 8 24 24 47 12 8 2 2 4 47 42 8 4 26 4 16 47 10 14 13 12 47 7 16
42 47 12 13 8 16 44 4 47 8 3 16 47 39 7 13 47 44 13 14 26 26 24 7

0 0 0

```

Mit Hilfe von Programm 36 entschlüsselt:

Zahl 4 bedeutet : e	Zahl 24 bedeutet : m
Zahl 8 bedeutet : i	Zahl 7 bedeutet : u
Zahl 16 bedeutet : n	Zahl 2 bedeutet : t
Zahl 4 bedeutet : e	Zahl 2 bedeutet : t
Zahl 26 bedeutet : s	Zahl 4 bedeutet : e
Zahl 47 bedeutet : t	Zahl 13 bedeutet : r
Zahl 2 bedeutet : t	Zahl 47 bedeutet : r
Zahl 38 bedeutet : a	Zahl 39 bedeutet : z
Zahl 44 bedeutet : g	Zahl 7 bedeutet : u
Zahl 4 bedeutet : e	Zahl 24 bedeutet : m
Zahl 26 bedeutet : s	Zahl 47 bedeutet : r
Zahl 47 bedeutet : t	Zahl 13 bedeutet : r
Zahl 26 bedeutet : s	Zahl 14 bedeutet : o
Zahl 38 bedeutet : a	Zahl 2 bedeutet : t
Zahl 44 bedeutet : g	Zahl 10 bedeutet : k
Zahl 2 bedeutet : t	Zahl 38 bedeutet : a
Zahl 4 bedeutet : e	Zahl 4 bedeutet : e
Zahl 47 bedeutet : t	Zahl 25 bedeutet : p
Zahl 42 bedeutet : d	Zahl 25 bedeutet : p
Zahl 8 bedeutet : i	Zahl 9 bedeutet : c
Zahl 4 bedeutet : e	Zahl 3 bedeutet : h
Zahl 47 bedeutet :	Zahl 4 bedeutet : e
	Zahl 16 bedeutet : n

Beispiel 36: Entschlüsseln

Aufgabenstellung:

Ein Programm ist zu entwickeln, das die mit Hilfe des Programms 35 verschlüsselten Texte wieder in Klartext umwandelt.

Verfahren:

Da mit Hilfe von IN im Programm 35 als verschlüsselter Wert die Zahl ausgedruckt wurde, die angibt, an welcher Stelle der zu verschlüsselnde Buchstabe im Schlüsseltext erstmals erscheint, kann hier bei Verwendung des identischen Schlüsseltextes einfach der Buchstabe des Schlüsseltextes ausgedruckt werden, dessen Index mit der zu entschlüsselnden Zahl übereinstimmt.

Als Abbruchkriterium wird die Eingabe der Zahl 0 gewählt, da diese im Rahmen des Programmes 35 als Textbestandteil nicht ausgegeben werden kann, wenn der Schlüssel sämtliche benötigten Symbole des Eingabetextes enthält.

Übungen:

Ändern Sie das Programm so ab, daß der Schlüsselstring während des Programmablaufes eingegeben werden kann und damit wählbar wird.

Ändern Sie das Programm weiterhin so ab, daß der zweite Änderungsvorschlag von Programm 35 berücksichtigt wird.

```

0036 // Beispiel 36
0100 // Programm Entschlüsseln
0110 //
0120 dim schluessel$ of 80
0130 dim symbol$ of 1
0140 schluessel$="0thelquick2brown3fox4jumps5over6the7lazy8dog9. "
0150 input "Zu entschlüsselnde Zahl ": zahl;
0160 while zahl<>0 do
0170     symbol$:=schluessel$(zahl)
0180     print "bedeutet :";symbol$
0190     input "Zu entschlüsselnde Zahl ": zahl;
0200 endwhile

```


Beispiel 37: Textkompression

Aufgabenstellung:

Für die Schlüsseltexte der Aufgaben 35 und 36 werden sämtliche Symbole nur einmal benötigt. Die gewählte Schlüsselzeile enthält jedoch z.B. das 'o' viermal.

Es ist ein Programm zu schreiben, das eine eingegebene Textzeile so komprimiert, daß jedes Symbol nur einmal übernommen wird und zwar an der Stelle, an der es zum ersten Mal auftaucht.

Beispiel :

Aus 'abracadabra' werde 'abrcd'

Verfahren:

Für das alte und für das neue (komprimierte) Wort werden zwei Strings dimensioniert; dabei wird der String 'Neuwort' zunächst bis zur Länge des Altwortes mit Leerzeichen gefüllt (Zeile 160). Anschließend wird für jeden der Buchstaben des alten Wortes mittels IN festgestellt, an welcher Stelle er erstmals im alten Wort auftaucht. Diese Information wird als Index benutzt, um den betreffenden Buchstaben an die richtige Stelle im neuen Wort zu schreiben.

Auf diese Weise werden identische Buchstaben des alten Wortes stets auf die gleiche Stelle des neuen Wortes übertragen; im neuen Wort bleiben rechts soviel Stellen frei, wie im alten Wort Buchstaben mehrfach vorkamen. Diese Leerstellen werden durch die Formulierung der Bedingung in Zeile 230 nicht mit ausgedruckt, um überflüssige Leerstellen zu vermeiden, falls man einmal mehrere Wörter hintereinander komprimieren will.

Übungen:

Ergänzen Sie das Programm so, daß man fortlaufend Wörter eingeben kann, die dann sofort komprimiert und über den Drucker ausgegeben werden.

```

0037 // Beispiel 37
0100 // Textkompression
0110 //
0120 dim altwort$ of 75
0130 print "Zu komprimierende Zeile (max 75 Symbole) "
0140 input altwort$
0150 dim neuwort$ of len(altwort$)
0160 neuwort$(1:len(altwort$)):= " "
0170 //
0180 for index1:=1 to len(altwort$) do
0190   index2:=altwort$(index1) in altwort$
0200   neuwort$(index2):=altwort$(index1)
0210 endfor index1
0220 for lv:=1 to len(neuwort$) do
0230   if neuwort$(lv)<>" " then print neuwort$(lv),
0240 endfor lv

```

Zu komprimierende Zeile (max 75 Symbole)
 abracadabra
 abrcd

Zu komprimierende Zeile (max 75 Symbole)
 the quick brown fox jumps over the lazy dog
 thequickbrownfxjmpsvlazydg

```

0038 // Beispiel 38
0100 // Orthogonaltext
0110 input "Wieviele Zeilen sind einzulesen ":" zeilenzahl
0120 input "Wieviele Symbole/Zeile maximal ":" symbolzahl\zeile
0130 dim text$(zeilenzahl) of symbolzahl\zeile
0140 dim string$ of symbolzahl\zeile
0150 text'zeilenweise'einlesen
0160 text'spaltenweise'ausgeben
0170 //
0180 proc text'zeilenweise'einlesen
0190   for zeile:=1 to zeilenzahl do
0200     text$(zeile)(1:symbolzahl\zeile):=" "
0210     input string$
0220     text$(zeile)(1:len(string$)):=string$
0230   endfor zeile
0240 endproc text'zeilenweise'einlesen
0250 proc text'spaltenweise'ausgeben
0260   for buchstabe:=1 to symbolzahl\zeile do
0270     for zeile:=1 to zeilenzahl do
0280       print text$(zeile)(buchstabe),
0290     endfor zeile
0300   endfor buchstabe
0310 endproc text'spaltenweise'ausgeben

```

ENiinmems bTiatgtees dsiaegsteen dKioer bM uutntde rt rzaugme

Riohtnk äzpupr

Was könnte das bedeuten ?

Beispiel 38: Orthogonaltext

Aufgabenstellung:

Es ist ein Programm zu formulieren, das einen zeilenweise eingegebenen Text senkrecht zur Eingaberichtung wieder ausgibt, d.h. zunächst die ersten Buchstaben sämtlicher Zeilen, dann die zweiten Buchstaben dieser Zeilen und so fort bis zu den letzten Buchstaben der eingegebenen Zeilen.

Einzugeben sind die gewünschte Zeilenzahl und die zu berücksichtigende Maximalzahl von Buchstaben pro Zeile. Sowohl die zeilenweise Eingabe als auch die spaltenweise Ausgabe des Textes sind als eigenständige (offene) Prozeduren zu formulieren.

Verfahren:

Der Text ist in ein zweidimensionales Textfeld einzulesen. Die Ausgabe geschieht durch geschachtelte Schleifen, in denen von Buchstabe 1 bis zum letzten Buchstaben jeweils von Zeile 1 bis zur letzten eingegebenen Zeile die eingelesenen Symbole ausgegeben werden, vgl. Zeilen 260 - 300.

Hinweise/Erläuterungen:

In Zeile 200 wird die Textzeile vollständig mit Leerzeichen aufgefüllt. Der eingegebene String (Zeile 210) wird anschließend linksbündig in die Textzeile eingefügt. Hierdurch wird erreicht, daß jede Textzeile bis zum letzten Anschlag definierte Symbole enthält und damit auch ausgedruckt werden kann, selbst wenn der eingegebene String die maximale Länge nicht ausnutzt.

Übungen

Wandeln Sie die beiden Prozeduren in geschlossene Prozeduren um. Zeilenzahl und Symbolzahl pro Zeile sollen jedoch weiterhin in den Zeilen 110 und 120 eingelesen werden.

Ändern Sie das Programm so ab, daß der eingegebene Text diagonal ausgelesen und gedruckt wird.

Beispiel 39: Fragmentabfrage

Aufgabenstellung:

Es ist ein Programm zu schreiben, mit dessen Hilfe nach Eingabe von bis zu 2 bekannten Teilen z.B. eines Autokennzeichens sämtliche Kennzeichen, Namen und Anschriften der KFZ-Halter ausgegeben werden, in deren KFZ-Kennzeichen die Fragmente enthalten sind.

Die erforderlichen Daten sollen im Programm selbst enthalten sein.

Verfahren:

Die kompletten Daten werden als Data-Zeilen im Programm abgelegt.

In einer Wiederholungsschleife werden bis zu zwei Fragmente eingelesen; die Schleife wird vorzeitig verlassen, wenn statt eines Fragmentes die RETURN-Taste gedrückt wird, der eingegebene String also die Form "" hat.

Anschließend werden bis zum Ende der existierenden Daten Kennzeichen, Name und Anschrift gelesen. Falls die eingegebenen Fragmente sämtlich in einem der gerade gelesenen Kennzeichen enthalten sind, werden Kennzeichen, Name und Anschrift ausgedruckt.

Hinweise/Erläuterungen:

Der Fall, daß das zweite Fragment leer ist, ist nicht gesondert zu behandeln, da der Leerstring in jedem String enthalten ist.

Übungen:

Ändern Sie das Programm so ab, daß die einzugebenden Fragmente sich nicht nur auf das KFZ-Kennzeichen beziehen müssen sondern auch aus dem Namen oder der Anschrift stammen können.

Ändern Sie das Programm weiterhin so ab, daß die Informationen über Kennzeichen, Halter und Anschrift aus einer Floppy-Datei gelesen werden. (Vgl. hierzu Beispiele Teil 5.3)

```

0039 // Beispiel 39
0100 // Programm Fragmentabfrage
0110 //
0120 dim kennzeichen$ of 12, name$ of 20, anschrift$ of 20
0130 dim fragment$(2) of 12
0140 data "HH - C 461","Alfons Abel","Korngasse 11"
0150 data "OS - C 4546","Gerhard Justinski","Parkstraße 13"
0160 data "M - DE 1234","Alois Mattern","Luisenstr. 12a"
0170 //
0180 print "Bekannte Fragmente (max 2) ? "
0190 eingabe:=0
0200 repeat
0210   eingabe:+1
0220   input fragment$(eingabe)
0230   until fragment$(eingabe)="" or eingabe=2
0240   while not eod do
0250     read kennzeichen$,name$,anschrift$          chen$ then
0260     if fragment$(1) in kennzeichen$ and fragment$(2) in kennzei
0270       print kennzeichen$,name$,anschrift$
0280     endif
0290   endwhile

```

```

Bekannte Fragmente (max 2) ?
H
46
HH - C 461 Alfons Abel Korngasse 11

```

```

Bekannte Fragmente (max 2) ?
M
E
M - DE 1234 Alois Mattern Luisenstr. 12a

```

```

Bekannte Fragmente (max 2) ?
46

HH - C 461 Alfons Abel Korngasse 11
OS - C 4546 Gerhard Justinski Parkstraße 13

```

```

Bekann e Fragmente (max 2) ?
4

HH - C 461 Alfons Abel Korngasse 11
OS - C 4546 Gerhard Justinski Parkstraße 13
M - DE 1234 Alois Mattern Luisenstr. 12a

```

Beispiel 40: Drei Chinesen mit dem ...

Aufgabenstellung:

Das Kinderspiel, bei dem der Reihe nach die Vokale in den Zeilen 'Drei Chinesen mit dem Kontrabaß...' vollständig durch a, e, i, o, u ersetzt werden, ist mit Hilfe eines Programmes nachzuvollziehen. Der Vokaltausch soll im Rahmen von Prozeduren durchgeführt werden.

Verfahren:

Die Verszeilen sind als Data-Zeilen im Programm enthalten. (Da mir nur noch zwei Zeilen eingefallen sind, mußten die Zeilen 150 und 160 leer bleiben).

Nach Festlegung des einzufügenden Buchstabens wird jeweils die Prozedur 'zeilen'lesen'aendern'drucken' aufgerufen.

Im Rahmen dieser Prozedur werden ab Zeile 290 bei jedem Aufruf die einzelnen data-Zeilen von Beginn an gelesen; anschließend wird die zweite Prozedur 'vokaltausch' aufgerufen, die für sämtliche Buchstaben einer gelesenen Zeile feststellt, ob diese zu den in Zeile 400 definierten Symbolen gehören. Ist dies der Fall, wird der Tausch durchgeführt. Die geänderte Zeile wird anschließend im Rahmen der ersten Prozedur ausgedruckt.

Hinweise/Erläuterungen:

Die Prozedur 'vokaltausch' wurde mit Referenzparametern formuliert; das spart Speicherplatz, der ursprüngliche Text in 'zeile\$' ist dann jedoch überschrieben. Weiterhin wird hier eine Prozedur von einer anderen aus aufgerufen. Dabei ist es bei der Verwendung von COMAL gleichgültig, ob die aufgerufenen Prozedur im Programm vor oder nach der rufenden Prozedur steht.

Übungen

Ändern Sie das Programm so ab, daß

- a) der Ausgangstext auch gedruckt wird,
- b) die neu einzusetzenden Buchstaben frei gewählt werden können.

```

0040 // Beispiel 40
0100 // Drei Chinesen mit dem .....
0110 //
0120 dim buchstabe$ of 1, zeile$ of 80
0130 data "Drei Chinesen mit dem Kontrabaß, "
0140 data "saßen auf der Straße und erzählten sich was"
0150 data ""
0160 data ""
0170 //
0180 buchstabe$="a"
0190 zeilen'lesen'aendern'drucken
0200 buchstabe$="e"
0210 zeilen'lesen'aendern'drucken
0220 buchstabe$="i"
0230 zeilen'lesen'aendern'drucken
0240 buchstabe$="o"
0250 zeilen'lesen'aendern'drucken
0260 buchstabe$="u"
0270 zeilen'lesen'aendern'drucken
0280 //
0290 proc zeilen'lesen'aendern'drucken
0300     restore
0310     repeat
0320         read zeile$
0330         vokaltausch(buchstabe$,zeile$)
0340         print zeile$
0350     until eod
0360 endproc zeilen'lesen'aendern'drucken
0370 //
0380 proc vokaltausch(ref vokal$,ref string$)
0390     for lv:=1 to len(string$) do
0400         if string$(lv) in "aeiouäöü" then string$(lv):=vokal$
0410     endfor lv
0420 endproc vokaltausch

```

Draa Chanasan mat dam Kantrabaß,
saßen aaf dar Straßa and arzähl an sach was

Dree Chenesen met dem Kentrebeß,
seßen eef der Streße end erzehlten sech wes

Drii Chinisin mit dim Kintribiß,
sißin iif dir Striði ind irzihltin sich wis

Droo Chonoson mot dom Kontroboß,
soßen oof dor Stroßo ond orzohlton soch wos

Druu Chunusun mut dum Kuntrubuß,
sußun uuf dur Struðu und urzuhlton such wus

Beispiel 41: Buchstabenpermutation

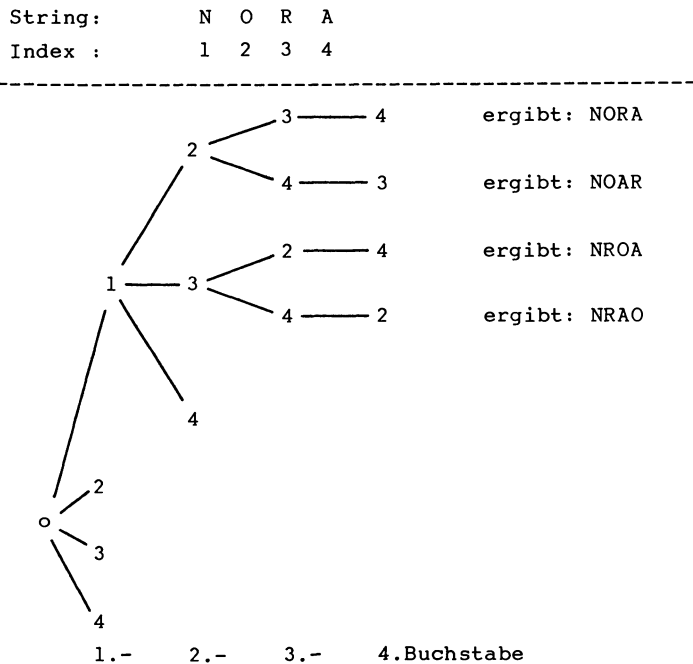
Aufgabenstellung:

Von einem einzugebenden Namen mit 4 verschiedenen Buchstaben z.B. 'NORA' sind sämtliche unterschiedlichen Buchstabenzusammenstellungen zu drucken, z:B. NOAR, NAOR, NARO, ONRA, ARNO,

Verfahren:

Der Name wird als 4-stelliger String unter der Variablen wort\$ gespeichert. Da man bei COMAL über den Index jedes einzelne Element gesondert aufrufen und drucken kann, genügt es, festzulegen, welche Indizes jeweils beim Drucken der Buchstabenzusammenstellungen zu berücksichtigen sind.

Die hierbei zu beachtenden Gesetzmäßigkeiten lassen sich am einfachsten anhand eines Baumdiagrammes ermitteln.



Aus Platzgründen wurden vom gesamten Baum nur wenige Zweige ausgeführt.

Man erkennt, daß an der ersten Stelle der zu bildenden 'Namen' jeder der 4 Buchstaben, d.h. jeder der 4 Indizes stehen kann.

Wenn Sie ein vervollständigtes Baumdiagramm betrachten, erkennen Sie, daß an der zweiten Stelle auch jeder der 4 Buchstaben stehen kann, nicht aber jeweils derjenige Buchstabe, der bereits an der ersten Stelle stand.

Entsprechend können an der dritten Stelle ebenfalls alle 4 Buchstaben auftauchen, nicht aber diejenigen, die bereits an der ersten oder der zweiten Stelle gedruckt wurden.

An der vierten Stelle muß schließlich jener Buchstabe stehen, der bislang noch nicht gedruckt wurde.

Die in diesem Baumdiagramm dargestellte Systematik kann leicht in ein Programm umgesetzt werden.

An erster Stelle ist jeder der Buchstaben 1 bis 4 zu drucken (Zeile 140), an zweiter Stelle ist ebenfalls jeder der Buchstaben 1 bis 4 zu drucken (Zeile 150), jedoch nur dann, wenn der Buchstabe, der an zweiter Stelle gedruckt werden soll, nicht identisch ist mit dem Buchstaben, der bereits an erster Stelle gedruckt wurde (Zeile 160).

Die gleiche Überlegung gilt für den dritten Buchstaben - allerdings dürfen hier nur Buchstaben gedruckt werden, die nicht bereits an Stelle 1 bzw. Stelle 2 gedruckt wurden (Zeile 180).

Nach diesem System könnte man auch den vierten Buchstaben ermitteln; einfacher ist es jedoch, wenn man berücksichtigt, daß die Indizes der gedruckten Buchstaben in jedem Falle unabhängig von der Reihenfolge die Summe 10 bilden müssen (der 1. und der 2. und der 3. und der 4. ergibt unanabhängig von der Reihenfolge stets 10); somit kann man den Index des an vierter Stelle zu druckenden Buchstabens errechnen als $10 - (\text{Summe der bisherigen Buchstabenindizes})$, Zeile 190.

Übungen:

Machen Sie sich bitte einmal die Mühe und ändern Sie das Programm so ab, daß der vierte Buchstaben nach der Technik ermittelt und ausgedruckt wird wie die Buchstaben 2 und 3 .

```

0041 // Beispiel 41
0100 // Buchstabenpermutation
0110 //
0120 dim wort$ of 4
0130 input " Wort mit 4 Buchstaben : ": wort$
0140 for b1:=1 to 4 do
0150   for b2:=1 to 4 do
0160     if b2<>b1 then
0170       for b3:=1 to 4 do
0180         if b3<>b2 and b3<>b1 then
0190           b4:=10-(b1+b2+b3)
0200           zone 0
0210           print wort$(b1),wort$(b2),wort$(b3),wort$(b4),
0220           zone 8
0230           print ,
0240         endif
0250       endfor b3
0260     endif
0270   endfor b2
0280   print
0290 endfor b1

```

NORA	NOAR	NROA	NRAO	NAOR	NARO
ONRA	ONAR	ORNA	ORAN	OANR	OARN
RNOA	RNAO	RONA	ROAN	RANO	RAON
ANOR	ANRO	AONR	AORN	ARNO	ARON

Der erste in Zeile 250 aufgeführte Index bezieht sich auf die gerade abzuarbeitende Zeile, der zweite Index auf den jeweiligen Buchstaben innerhalb dieser Zeile. Dennoch handelt es sich hier um ein eindimensionales Textfeld, dessen einzelne Elemente in der Sprache COMAL zusätzlich noch Stelle für Stelle getrennt betrachtet werden können; im Unterschied dazu würden die Elemente eines zweidimensionalen Textfeldes wie folgt angesprochen:

```
textmatrix$(index1,index2)
```

Falls man auch dieses zweidimensionale Textfeld innerhalb eines Elementes wiederum bezogen auf den einzelnen Buchstaben ansprechen möchte, muß die entsprechende Formulierung wie folgt aussehen:

```
textmatrix$(index1,index2)(buchstabe)
```

In der Sprache COMAL erhält jedes Stringfeld, wie früher bereits angesprochen, durch die Möglichkeit, die einzelnen Buchstaben direkt anzusprechen, gewissermaßen eine zusätzliche Dimension.

Übungen:

Ändern Sie das Programm so ab, daß die Buchstaben, nach denen gesucht wird, frei wählbar sind.

```
0042 // Beispiel 42
0100 // Programm Textanalyse
0110 //
0120 print " Geben Sie bitte den Text zeilenweise ein,"
0130 print " d.h. drücken Sie am Ende der Zeile RETURN "
0140 input " Wieviel Zeilen wollen Sie eingeben (max): ": zeilen
0150 dim text$(zeilen) of 80
0160 anzahl:=0
0170 repeat
0180   anzahl:+1
0190   input text$(anzahl)
0200 until anzahl=zeilen or len(text$(anzahl))=0
0210 //
0220 zaehler:=0; symbole:=0
0230 for zeile:=1 to anzahl do
0240   for buchstabe:=1 to len(text$(zeile)) do
0250     if text$(zeile)(buchstabe)<>" " then
0260       symbole:+1
0270       if text$(zeile)(buchstabe) in "RrIi" then zaehler:+1
0280     endif
0290   endfor buchstabe
0300 endfor zeile
0310 print "Symbole insgesamt : ";symbole
0320 print "Gesuchte Buchstaben: ";zaehler
0330 print "Relative Häufigkeit: ";zaehler/symbole
0340 print
0350 print "((Und was besagt das nun??))"
```

Beispiel 43: Zahlenraten

Aufgabenstellung:

Der Spieler soll eine vom Computer gewählte ganzzahlige Zufallszahl zwischen Null und neun einschließlich erraten. Maximal drei Versuche sind zulässig, danach soll der Computer erforderlichenfalls die Zufallszahl ausgeben.

Nach jedem Versuch ist anzugeben, ob die eingegebene Zahl zu groß oder zu klein war; bei einem Treffer ist zu gratulieren.

Verfahren:

Zur Ermittlung der Zufallszahlen wird die Funktion `RND(0,9)` benutzt.

Die Eingabe des Benutzers geschieht in einer Schleife, die verlassen wird, wenn die Zahl geraten wurde oder drei erfolglose Rateversuche stattfanden.

Falls nach Verlassen dieser Schleife die Zufallszahl (x) und die zuletzt eingegebene geratene Zahl (y) nicht übereinstimmen wird die Zufallszahl ausgegeben.

Übungen:

Ändern Sie das Programm bitte so ab, daß man das Intervall, aus dem die Zufallszahl gewählt werden soll sowie die Anzahl der Versuche frei wählen kann.

```

0043 // Beispiel 43
0100 // Zahlenraten
0110 //
0120 print chr$(147) // Schirm löschen
0130 print "Der Computer denkt sich eine Zahl von 0 - 9."
0140 print "Sie können 3mal versuchen, diese Zahl zu erraten."
0150 print
0160 x:=rnd(0,9)
0170 zaehler:=0
0180 repeat
0190   input "Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein ? ": y
0200   zaehler:=1
0210   print
0220   if y=x then
0230     print "Herzlichen Glückwunsch!"
0240   else
0250     if y>x then
0260       print "Die gewählte Zahl ist leider zu groß."
0270     else
0280       print "Die gewählte Zahl ist leider zu klein."
0290     endif
0300   endif
0310 until x=y or zaehler=3
0320 if x<>y then print "Die gesuchte Zahl lautete : ",x
0330 //

```

Der Computer denkt sich eine Zahl von 0 - 9.
 Sie können 3mal versuchen, diese Zahl zu erraten.

Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein ? 5

Die gewählte Zahl ist leider zu klein.
 Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein ? 6

Die gewählte Zahl ist leider zu klein.
 Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein ? 7

Die gewählte Zahl ist leider zu klein.
 Die gesuchte Zahl lautete : 9

Der Computer denkt sich eine Zahl von 0 - 9.
 Sie können 3mal versuchen, diese Zahl zu erraten.

Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein ? 6

Die gewählte Zahl ist leider zu klein.
 Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein ? 7

Herzlichen Glückwunsch!

Beispiel 44: Hölzchen

Aufgabenstellung:

Ein einfaches Nim-Spiel mit einem Haufen Streichhölzchen ist zu programmieren. Vom Haufen dürfen zwischen einem und 6 Hölzern weggenommen werden; gewonnen hat, wer das letzte Hölzchen nehmen kann. Gespielt wird gegen den Computer; dieser hat den zweiten Zug.

Verfahren:

Die Gewinnstrategie für den Computer besteht darin, den Gegenspieler stets vor eine Zahl von 7 Hölzchen oder einem Vielfachen von 7 zu setzen. Liegen noch 7 Hölzchen vor dem Gegenspieler, so kann er nicht alle nehmen; nach seinem Zug liegen aber 1 bis 6 Hölzchen vor dem Computer, so daß er sämtliche Hölzchen nehmen und damit gewinnen kann. Das gleiche gilt, wenn der Gegenspieler vor einem Vielfachen von 7 Streichhölzchen sitzt. Hier kann der Computer ihn stets wieder auf ein Vielfaches von 7 bringen und damit auch in die Situation, daß nur noch 7 Hölzchen auf dem Tisch liegen.

Ist der Computer am Zuge, prüft das Programm, ob die Zahl der Streichhölzchen auf dem Tisch ganzzahlig durch 7 teilbar ist, Zeile 360. Ist dies der Fall, wird eine Zufallszahl zwischen eins und 6 für die wegzunehmenden Hölzchen gewählt, da jetzt der Computer keine Möglichkeit hat, eine Gewinnsituation zu erreichen.

Ist die aktuelle Hölzchenzahl nicht ganzzahlig durch 7 teilbar, so kann der Computer eine Gewinnsituation erreichen; hierfür ist die Differenz des aktuellen Bestandes zur nächstniedrigen durch 7 teilbaren Zahl zu berechnen (Zeile 390) und der Streichholzhaufen um diese Zahl zu verringern.

Das Programm wird beim Bestand Null beendet.

Hinweise/Erläuterungen:

Eingebaut wurde eine Kontrolle, daß der Gegenspieler wirklich eine ganze Zahl zwischen 1 und 6 wählt; Zeilen 270 - 300 .

Ebenso wird dafür gesorgt, daß der Gegenspieler zu Beginn mindestens 7 Hölzchen auf den Tisch legt, Zeilen 200 - 230.

Übungen:

Formulieren Sie das Programm bitte so um, daß man die Höchstzahl wegzunehmender Hölzchen variabel gestalten kann.

```

0044 // Beispiel 44
0100 // Programm Hölzchen
0110 // Tisch ."
0120 print chr$(147) Hölzchen"
0130 print "Bei diesem Spiel liegt eine Streichholzmenge auf dem
0140 print "Wir werden jetzt abwechselnd jeweils zwischen 1 und 6
0150 print "von dem verbleibenden Häufchen wegnehmen."
0160 print "Wer das letzte Hölzchen wegnehmen kann, hat gewonnen."
0170 print "Sie dürfen anfangen und zunächst die Ausgangsmenge an
0180 print "bestimmen." Hölzchen."
0190 input "Wieviel Hölzchen sollen auf dem Tisch liegen ? ": bestand
0200 while bestand<7 do bestand
0210   print "So macht's keinen Spaß - bitte mehr Hölzchen"
0220   input "Wieviel Hölzchen also ? ": bestand
0230 endwhile
0240 repeat
0250   print "Bestand = ",bestand," Hölzchen"
0260   input "Wieviel nehmen Sie ? ": x
0270   while x>6 or x<1 or x mod 1<>0 do Hölzchen"
0280     print "Bitte nicht mogeln! Nehmen Sie zwischen 1 und 6
0290     input "Wieviel nehmen Sie nun ?": x
0300   endwhile
0310   bestand:=x
0320   print "Bestand = ",bestand," Hölzchen"
0330   if bestand=0 then
0340     print "Gratulieren, Sie haben gewonnen !"
0350   else
0360     if bestand mod 7=0 then
0370       y:=rnd(1,6)
0380     else
0390       y:=bestand mod 7
0400     endif
0410     bestand:=y
0420     print "Ich habe ",y," Hölzchen genommen"
0430     if bestand=0 then
0440       print " Bedauere, aber ich habe gewonnen !"
0450     endif
0460   endif
0470 until bestand=0
0480 //
```


Beispiel 45: Suchwort

Aufgabenstellung:

Im Rahmen einer Fernsehsendung müssen Kandidaten u.a. ein zufällig ausgewähltes Wort dadurch erraten, daß sie Buchstaben nennen und daraufhin angezeigt wird, ob und an welcher Stelle diese Buchstaben im Suchwort enthalten sind.

Ein entsprechendes Programm ist zu schreiben. Die Kandidaten sollen solange die Möglichkeit haben, neue Buchstaben anzeigen zu lassen und anschließend das Wort erraten zu können, bis entweder mittels der Buchstaben das Wort vollständig dargestellt wurde oder das Suchwort korrekt geraten wurde.

Verfahren:

Die Suchwörter sind in data-Zeilen enthalten. Im Rahmen der Prozedur 'zufallswort'waehlen' wird ein Suchwort gewählt und anschließend wird das Wort 'versuch\$' in der Länge des Suchwortes mit Leerzeichen gefüllt (Zeile 390) .

Haben die Kandidaten einen Buchstaben eingegeben, wird im Rahmen der Prozedur 'symbol'in'versuch'einfuegen' das gesamte Suchwort Stelle für Stelle daraufhin durchgesehen, ob dieser eingegebene Buchstabe im Suchwort enthalten ist. Ist dies der Fall, so wird dieser Buchstabe an der gleichen Stelle in das wort 'versuch\$' geschrieben, an der er im Suchwort steht (Zeile 430). Dieses Wort 'versuch\$' wird nun im Hauptprogramm ausgegeben - falls es gleich dem Suchwort ist, wird das Programm mit einem entsprechenden Kommentar beendet.

Andernfalls haben die Kandidaten jetzt die Möglichkeit, einmal zu raten; die dabei eingegebene 'antwort\$' wird mit dem Suchwort verglichen und ein entsprechender Kommentar wird ausgedruckt. Das Programm wird beendet, wenn entweder das durch Buchstaben aufgefüllte Wort 'versuch\$' oder die geratene 'antwort\$' gleich dem Suchwort sind.

Hinweise/Erläuterungen:

Die Möglichkeit, daß ein Spieler mehr als einen Buchstaben ein-

gibt, wird einfach dadurch abgefangen, daß die Eingabe b\$ auf eine Stelle dimensioniert wird (Zeile 120). Damit wird stets nur der erste eingegebene Buchstabe berücksichtigt.

Übungen:

Ergänzen Sie das Programm so, daß die Kandidaten nur eine begrenzte Anzahl von Versuchen haben. Dabei ist jeweils auszudrucken, wieviel Versuche noch verbleiben. (Aber hängen Sie bitte niemanden auf, nur weil er einmal etwas nicht erraten hat!)

```

0045 // Beispiel 45
0100 // Programm Suchwort
0110 //
0120 dim suchwort$ of 80, versuch$ of 80, antwort$ of 80, b$ of 1
0130 //
0140 data "lokomotive","apfeltorte","syntaxerror"
0150 data "unterwasserboot","fischdampfer"
0160 data "monitor","computer","cbm 8096"
0170 //
0180 zufallswort'waehlen
0190 //
0200 repeat
0210   input "Symbol ? ": b$
0220   symbol'in'versuch'einfuegen
0230   print versuch$
0240   if versuch$=suchwort$ then
0250     print "Gut, Sie haben es geschafft"
0260   else
0270     input "Wie könnte das Wort lauten ": antwort$
0280     if antwort$=suchwort$ then
0290       print " Richtig geraten"
0300     else
0310       print "Leider falsch"
0320     endif
0330   endif
0340 until versuch$=suchwort$ or antwort$=suchwort$
0350 //
0360 proc zufallswort'waehlen
0370   zufallszahl:=rnd(1,8)
0380   for wort:=1 to zufallszahl do read suchwort$
0390     versuch$(1:len(suchwort$)):= " "
0400 endproc zufallswort'waehlen
0410 proc symbol'in'versuch'einfuegen
0420   for index:=1 to len(suchwort$) do
0430     if suchwort$(index)=b$ then versuch$(index):=b$
0440   endfor index
0450 endproc symbol'in'versuch'einfuegen

```

Beispiel 46: Schwadel-Tabelle

Aufgabenstellung:

1972 erschien im falken-Verlag ein kleines Heftchen, 'Schwadeln leicht gemacht', verfaßt von K. Wießing und B. Hufen. In diesem natürlich nicht ernst gemeinten Heftchen wurde demonstriert, daß man mit Hilfe von willkürlich aus drei Worttabellen zusammengeführten Kombinationen dreier Wörter (die möglichst anspruchsvoll klingen sollten), Texte, Briefe und Anschläge höchst wirkungsvoll aufbessern kann. Dabei müssen sich das zweite und das dritte Wort zu einem Hauptwort zusammensetzen lassen; das erste Wort muß eine sinnvolle Ergänzung bilden können.

Beispiel, mit Hilfe des u.a. Programmes erzeugt:

'restriktive Situations-Akzeptanz'

Wären 1972 die Heimcomputer so verbreitet gewesen wie heute, den Abschluß des Heftchens hätte mit Sicherheit ein (BASIC?)-Programm gebildet, mit dessen Hilfe man aus drei Gruppen von Wörtern oben beschriebene Zufallswortkombinationen bilden kann.

Hier soll ein derartiges Programm 'nachgeliefert' werden; natürlich in der Sprache COMAL !

Verfahren:

Die Wortgruppen sind als data-Zeilen im Programm enthalten. Im Rahmen der Prozedur 'woerter'zaehlen' werden sämtliche Daten gelesen; die Gesamtzahl wird unter 'gesamt' festgehalten, Zeile 330. Beim Lesen der Daten wird ebenfalls die Stellung der Trenndaten '**' und '***' der Wortgruppen in den Variablen 'ende'gruppel' und 'ende'gruppe2' festgehalten, Zeilen 300 und 310.

Anschließend werden (im Rahmen der zweiten Prozedur) drei Zufallszahlen so gebildet, daß sie jeweils innerhalb der Wortzahl der entsprechenden Gruppen liegen, Zeilen 360 - 380.

Daraufhin können die gewählten Zufallswörter (im Rahmen der dritten Prozedur) gelesen und ausgedruckt werden; hierbei wird bei jedem Wort der Datazeiger mit RESTORE auf den Anfang der data-Zeilen gesetzt. Die bereits abgearbeiteten Wortgruppen werden überlesen, das zufällig gewählte Wort der zu behandelnden Gruppe wird gelesen und unter Unterdrückung des Zeilenvorschubs mit einer Leerstelle ';' ausgedruckt.

Übungen:

Ergänzen Sie dieses Programm so, daß 5 derartige Vorschläge ausgedruckt werden, wobei gelten soll, daß sich in zwei aufeinanderfolgenden Vorschlägen keine Wörter wiederholen.

```

0046 // Beispiel 46
0100 // Schwadel-Tabelle
0110 dim data'$ of 20
0120 data "restriktive","projektive","situative"
0130 data "progressive","kumulative"
0140 data "****","Informations-","Situations-","Akkumulations-"
0150 data "Figurations-"
0160 data "****","Relevanz","Perzeptanz","Akzeptanz","Dominanz"
0170 data "Kumulanz","Toleranz"
0180 //
0190 woerter'zaehlen
0200 zufallsworтер'waehlen
0210 zufallswort'drucken(0,x)
0220 zufallswort'drucken(ende'gruppel,y)
0230 zufallswort'drucken(ende'gruppe2,z)
0240 //
0250 proc woerter'zaehlen
0260   zahl:=0
0270   repeat
0280     read data'$
0290     zahl:=1
0300     if data'$="****" then ende'gruppel:=zahl
0310     if data'$="****" then ende'gruppe2:=zahl
0320   until eod
0330   gesamt:=zahl
0340 endproc woerter'zaehlen
0350 proc zufallsworтер'waehlen
0360   x:=rnd(1,ende'gruppel-1)
0370   y:=rnd(1,ende'gruppe2-ende'gruppel-1)
0380   z:=rnd(1,gesamt-ende'gruppe2)
0390 endproc zufallsworтер'waehlen
0400 proc zufallswort'drucken(anfang,wortzahl)
0410   restore
0420   for lv:=1 to anfang+wortzahl do
0430     read data'$
0440   endfor lv
0450   print data'$;
0460 endproc zufallswort'drucken

```

projektive Informations- Kumulanz
 progressive Figurations- Dominanz
 restriktive Informations- Toleranz

Beispiel 47: Alter erraten

Aufgabenstellung:

Es gibt ein Spiel, bei dem einem Mitspieler nacheinander 7 Karten gegeben werden, wie sie einige Seite weiter dargestellt sind. Der Mitspieler hat nur jeweils die Frage zu beantworten, ob sein Alter auf der betreffenden Karte aufgedruckt ist; anschließend kann man dem Mitspieler sein Alter auf das Jahr genau angeben. Die Altersangabe erhält man, indem man die erste Zahl sämtlicher Karten addiert, auf denen die Altersangabe des Mitspielers aufgedruckt war. Es ist ein Programm zu schreiben, das die Zahlentabellen ausgibt und auf die beschriebene Weise das Alter ermittelt und ausdruckt.

Verfahren:

Die Technik dieses Spieles besteht darin, die Stellenwertschreibweise des Dualsystems auszunutzen. Dies soll am Beispiel der ersten 4 Zahlen der dritten Karte gezeigt werden.

3	2	1	0		
2	2	2	2		

0	1	0	0	=	4
					Dez
0	1	0	1	=	5
					Dez
0	1	1	0	=	6
					Dez
0	1	1	1	=	7
					Dez

Für die Dezimalzahlen 4, 5, 6, und 7 gilt, daß sie sämtlich in der Dualdarstellung an der 3. Stelle von rechts - dezimal 4 - eine 1 aufweisen. Dies gilt für sämtliche Zahlen auf der 3. Karte, wie sie leicht nachprüfen können.

Entsprechend weisen sämtliche Zahlen auf der ersten Karte in der Dualdarstellung an der ersten Stelle von rechts eine 1 auf,

sämtliche Zahlen der zweiten Karte an der zweiten Stelle von rechts eine 1 und so fort bis zur 7. Karte, deren Zahlen in der Dualdarstellung sämtlich an der siebenten Stelle von rechts in der Dualdarstellung eine 1 aufweisen. Da der Mensch kaum älter als 127 Jahre werden dürfte, kann man sich mit 7 Karten begnügen.

Wenn man jetzt jemanden auffordert, die Karten von 1 bis 7 durchzusehen und jeweils anzugeben, ob sein Alter ausgedruckt ist oder nicht, fordert man ihn indirekt auf, sein Alter von rechts nach links in Form einer Dualzahl zu diktieren.

Ich z.B. müßte in der Reihenfolge der Karten antworten:
Nein, Nein, Ja, Ja, Nein, Ja, Nein.

In umgekehrter Reihenfolge ergibt das die Dualzahl

0 1 0 1 1 0 0 und das ergibt als Dezimalzahl ??

(Ergänzen Sie notfalls die Stellenwerttabelle oben bis auf 2 hoch 5, falls Sie mit der 44 Schwierigkeiten haben sollten)

Beim Spiel braucht man die Dualzahlen selbst nicht umzusetzen, da die erste Zahl auf jeder Karte die jeweils zu bildende Potenz zur Basis 2 als Dezimalzahl darstellt.

Hinweise/Erläuterungen:

Das Programm kann recht kurz gehalten werden, wenn man die Regelmäßigkeiten ausnutzt, die in den Zahlengruppen der einzelnen Karten enthalten sind.

Z.B. stehen auf der 3. Karte 4-er-Gruppen aufeinanderfolgender Zahlen, wobei die erste Gruppe mit 4 beginnt, die zweite Gruppe mit 12, die dritte Gruppe mit 20 usw.

Die 4 ist schreibbar als 2 hoch 2; die nächste Gruppe beginnt mit 12, d.h. mit 4 plus (2 hoch 3), die dritte beginnt mit 20, d.h. mit 12 plus (2 hoch 3) usw.

Allgemein formuliert erhält man die Anfänge der 4-er-Gruppen auf der dritten Karte, in dem man von 2 hoch (Kartenzahl minus 1) mit der Schrittweite (2 hoch Kartenzahl) weiterzählt (Zeile 170).

Daß auf dieser dritten Karte stets vier aufeinanderfolgende Zahlen auszudrucken sind, läßt sich dadurch formulieren, daß zur ersten Zahl einer Gruppe die Zahlen von 0 bis (4-1) hinzuzuzählen sind, bevor jeweils gedruckt wird. (Vgl. Zeilen 180 -190).

Sie sehen, die Zahl '2 hoch (Karte-1)' ist der Schlüssel für die gesamte Darstellung. Diese Schlüsselzahl '2 hoch (Karte-1)' ist für sämtliche 7 Karten die Startzahl; deshalb wird sie unmittelbar vor Beginn einer neuen Karte gebildet, (Zeile 160). Anschließend werden mit der Schrittweite (2 hoch Karte) von der Startzahl aus Gruppen von (0 bis Startzahl-1) Zahlen gedruckt. Nach Abschluß des Ausdruckes einer Karte wird erfragt, ob die Alterangabe auf der Karte enthalten ist. Beginnt die Antwort mit einem J oder j, so wird die Startzahl, die ja die erste Zahl auf jeder Karte bildet, zum bisher ermittelten Alter addiert. Nach Druck der 7 Karten wird das ermittelte Alter ausgegeben.

Die Zeilen 200 - 210 dienen lediglich dazu, die Zahlenkolonnen in etwa für die Druckbreite des Buches einzurichten; vgl. hierzu auch die Übungsaufgabe.

Übungen:

Wie Sie feststellen können, werden die Karten von diesem Programm nicht besonders elegant ausgedruckt; die erste Zeile ist nicht vollständig gefüllt. Bitte suchen und beseitigen Sie den Fehler.

```
0047 // Beispiel 47
0100 // Alter erraten
0110 //
0120 dim antwort$ of 1
0130 zone 4
0140 alter:=0; gedruckte'zahlen:=0
0150 for karte:=1 to 7 do
0160   startzahl:=2↑(karte-1)
0170   for lv1:=startzahl to 127 step 2↑(karte) do
0180     for lv2:=0 to startzahl-1 do
0190       print lv1+lv2,
0200       gedruckte'zahlen:+1
0210       if gedruckte'zahlen mod 10=0 then print
0220     endfor lv2
0230   endfor lv1
0240   print
0250   print
0260   input "Ist Ihr Alter dabei ": antwort$
0270   if antwort$ in "Jj" then alter:=startzahl
0280 endfor karte
0290 print "Ihr Alter beträgt :";alter;" Jahre"
```

1	3	5	7	9	11	13	15	17	19
21	23	25	27	29	31	33	35	37	39
41	43	45	47	49	51	53	55	57	59
61	63	65	67	69	71	73	75	77	79
81	83	85	87	89	91	93	95	97	99
101	103	105	107	109	111	113	115	117	119
121	123	125	127						

2	3	6	7	10	11				
14	15	18	19	22	23	26	27	30	31
34	35	38	39	42	43	46	47	50	51
54	55	58	59	62	63	66	67	70	71
74	75	78	79	82	83	86	87	90	91
94	95	98	99	102	103	106	107	110	111
114	115	118	119	122	123	126	127		

4	5								
6	7	12	13	14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37	38	39	44	45
46	47	52	53	54	55	60	61	62	63
68	69	70	71	76	77	78	79	84	85
86	87	92	93	94	95	100	101	102	103
108	109	110	111	116	117	118	119	124	125
126	127								

8	9	10	11	12	13	14	15		
24	25	26	27	28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47	56	57	58	59
60	61	62	63	72	73	74	75	76	77
78	79	88	89	90	91	92	93	94	95
104	105	106	107	108	109	110	111	120	121
122	123	124	125	126	127				

16	17	18	19						
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125	126	127

32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
62	63	96	97	98	99	100	101	102	103
104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123
124	125	126	127						

64	65	66	67	68	69				
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127		

Ihr Alter beträgt : 44 Jahre

Beispiel 48: Graphen poken

Aufgabenstellung:

Mit Hilfe des Befehls POKE sind ein Koordinatenkreuz sowie der Graph zu $f(x) = x^2$ auf den Bildschirm zu zeichnen. Dabei sind für das Zeichnen der Achsen und des Graphen sowie für die Unterdrückung der Meldung 'end at' getrennte Prozeduren zu formulieren.

Verfahren:

Der Bildschirm der Geräte der 8000er Serie der Fa. Commodore umfaßt 2000 Stellen mit den Adressen von 32768 bis 34767.

Der Mittelpunkt des Bildschirmes ist also etwa mit der Adresse 33767 anzusprechen. Diese Zahl wird als Bezugspunkt gewählt.

Mit den Adressen von (33767-39) bis (33767+40) hat man sämtliche Adressen der mittleren Zeile des Bildschirmes erfaßt; hier wird in Zeile 230 durch

```
poke(33767+lx),46
```

ein Punkt (ASCII = 46) eingetragen. Dabei läuft lx von -39 bis +40 .

Entsprechend läßt sich vom Mittelpunkt aus eine Senkrechte eintragen, wenn man bedenkt, daß wegen der Zeilenlänge von 80 Anschlägen ein Bildpunkt, der genau eine Zeile über einem anderen liegt, eine um 80 niedrigere Adresse hat.

Die senkrechte Achse wird durch die Zeile 290 erzeugt.

Genauso einfach ist es, den Graphen zu skizzieren. Um einen Punkt mit den Koordinaten (x, y) einzutragen, genügt es, zur Adresse des Koordinatenursprunges (33767) x Einheiten hinzuzuzählen (dies bewirkt ein Wandern in horizontaler Richtung) und 80*y Einheiten abzuziehen. (Vgl. Prozedur 'poke'(x,y)', die aus der Prozedur 'graph'zeichnen' ausgelagert wurde).

Abziehen ist dieser Wert deshalb, weil Punkte des Graphen mit positivem y-Wert oberhalb der x-Achse liegen, also in Bildschirmpunkten mit geringerer Adresse darzustellen sind; für Punkte mit negativem y-Wert erhöht sich die Bildschirmadresse. Die Multiplikation mit 80 bewirkt, daß in senkrechter Richtung von Zeile zu Zeile gesprungen wird. In Zeile 420 wird ein Zeichnen außerhalb des Schirmes unterdrückt.

Hinweise/Erläuterungen:

Die angegebenen Adressen beziehen sich sämtlich auf Commodore-Geräte der Serie 8000. Für den C 64 sind die Adressen entsprechend zu ändern - vgl. Programmlisting.

Durch die Prozedur ab Zeile 450 wird die Ausgabe 'end at ...' unterdrückt; in Zeile 460 wird die normale Funktion der CTRL+STOP-Taste ausgeschaltet und das Programm durchläuft anschließend die Warteschleife der Zeilen 470 und 480 , bis die CTRL+STOP-Taste gedrückt wird.

Anschließend wird der normale Modus mit trap esc+ wieder eingeschaltet.

Um einen anderen Graphen zu zeichnen, genügt es, die Zeile 350 entsprechend abzuändern.

Übungen:

Das Beispiel stellt nur ein sehr einfaches Grundkonzept dar. Erweitern Sie das Programm so, daß man auch für die y-Richtung des darzustellenden Bereiches Intervallgrenzen eingeben kann.

Fügen Sie anschließend Streckfaktoren für die x- und die y-Richtung dergestalt ein, daß die gewählten Intervallgrenzen möglichst nahe an den Bildschirmrändern liegen. Auf diese Weise können Sie Teile des Graphen wie unter einer Lupe betrachten.

Der Startpunkt für Koordinatenkreuz und Graph ist bezogen auf die eingegebenen Intervallgrenzen zu berechnen.

```

0048 // Beispiel 48
0100 // Graphen poken
0110 input " Linke Intervallgrenze ": links
0120 input " Rechte Intervallgrenze ": rechts
0130 print chr$(147)
0140 //
0150 x'achse'zeichnen
0160 y'achse'zeichnen
0170 graph'zeichnen
0180 meldung'end'at'abfangen
0190 //
0200 //
0210 proc x'achse'zeichnen // C 64 - Änderungen
0220   for lx:=-39 to 40 do // -19 to 20
0230     poke (33767+lx),46 // (1524+ lx),46
0240   endfor lx
0250 endproc x'achse'zeichnen
0260 //
0270 proc y'achse'zeichnen
0280   for ly:=-12 to 12 do
0290     poke (33767+80*ly),46 // (1524 + 40*ly),46
0300   endfor ly
0310 endproc y'achse'zeichnen
0320 //
0330 proc graph'zeichnen
0340   for x:=links to rechts do
0350     y:=x↑2
0360     poke'(x,y)
0370   endfor x
0380 endproc graph'zeichnen
0390 //
0400 proc poke'(x,y)
0410   a:=33767+2*x-80*y // a := 1524 +2*x - 40*y
0420   if (a>=32768 and a<=34767) then poke a,46
0430 endproc poke' // a>=1024 and a<= 2023
0440 //
0450 proc meldung'end'at'abfangen
0460   trap esc-
0470   repeat
0480     until esc=1
0490   trap esc+
0500 endproc meldung'end'at'abfangen

```

5.3 Struktur und Bausteine eines einfachen Dateiverwaltungsprogramms

Die in diesem Abschnitt aufgeführten Beispiele sind voneinander abhängig, da sie sinnvoll kombiniert und ergänzt ein funktionsfähiges Gesamtprogramm bilden sollen.

Die Einzelprogramme müssen sich daher widerspruchsfrei in eine Gesamtstruktur einfügen.

Da die Gesamtstruktur m.E. wichtiger ist als die Einzelaktivität, die leicht geändert werden kann, sollte man zunächst die Struktur des Gesamtprogramms aufstellen und testen, ohne die Einzelaktivitäten bereits zu formulieren. In der Sprache COMAL ist dies leicht zu bewerkstelligen.

Vorschlag zur Erstellung eines Dateiverwaltungsprogramms:

1) Der Inhalt eines Datensatz, einer 'Karteikarte', wird festgelegt; außerdem werden Variable für

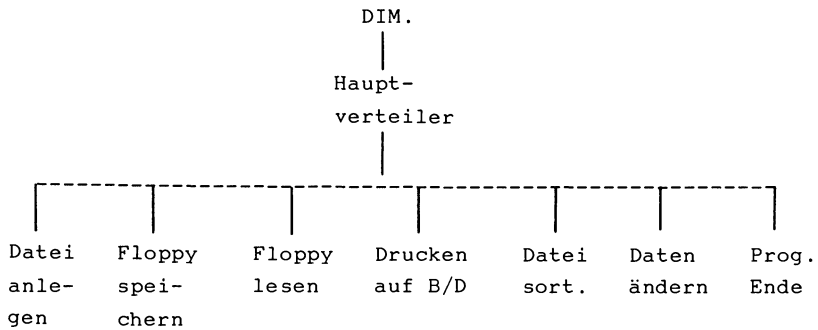
- den Namen der gesamten Datei (datei\$)
- die Anzahl der maximal zu verwaltenden Sätze (max)
- die Anzahl der Eintragungen je Satz (woerter) und
- die Bezeichnung für die aktuelle Satzanzahl der Datei (anzahl)

bereits jetzt festgelegt, da man auf diese Variablen im Rahmen der meisten Aktivitäten wird zurückgreifen müssen.

2) Die gewünschten Leistungen des Programms werden festgelegt und in Form eines Blockschemas zusammengestellt, wobei die einzelnen Blöcke von einem Hauptverteiler aus angesprochen werden können.

Da innerhalb eines Programmablaufes nur einmal dimensioniert werden darf, ist es sinnvoll, einen gesonderten Block 'Dimensionierungen' vor den Hauptverteiler zu schalten, da so versehentliche Redimensionierungen ausgeschlossen werden.

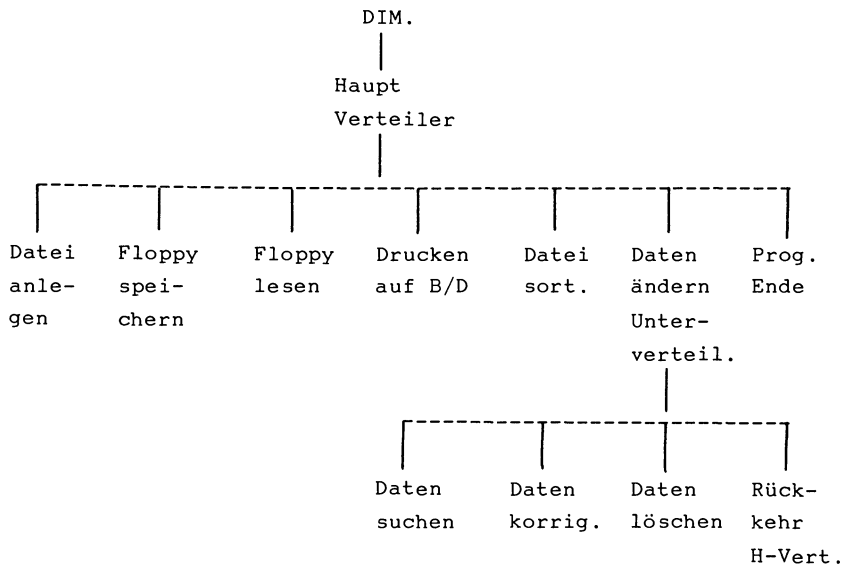
Das Gesamtprogramm hat damit z.B. folgende Struktur erhalten:



Je nach den gewünschten Leistungen kann nun jeder Block weiter unterteilt werden. So könnte man z.B. alternative Sortierverfahren zur Verfügung stellen; hier soll einmal der Block 'Daten ändern' unterteilt werden in die Aktivitäten 'Daten suchen', 'Daten korrigieren' und 'Daten löschen'.

Mit der Unterteilung wird aus dem bisherigen Block 'Daten ändern' ein Unterverteiler, von dem aus die drei beschriebenen Aktivitäten angewählt werden können; außerdem muß ein gezielter Rücksprung zum Hauptverteiler möglich sein.

Die verfeinerte Struktur sieht dann wie folgt aus:



3) Bevor Sie jetzt daran gehen, die einzelnen Abschnitte auszuarbeiten, können Sie die Gesamtstruktur bereits codieren und testen, d.h. Sie können feststellen, ob die einzelnen Aufrufe widerspruchsfrei sind und ob das Gesamtprogramm im Prinzip das leistet, was Sie sich vorgestellt haben.

Zunächst sollten Sie festlegen, ob Sie offene oder geschlossene Prozeduren verwenden wollen. Ich halte im Rahmen dieses Dateiverwaltungsprogrammes geschlossene Prozeduren für sinnvoll, da hierdurch unbeabsichtigte Rückwirkungen auf das Hauptprogramm ausgeschlossen werden und Sie somit die einzelnen Bauteile leicht in anderen Programmen einsetzen können. Die Verteiler dieses Programmes werden als offene Prozeduren formuliert, da das Gesamtprogramm auch unter Version 2.0 lauffähig sein soll und meine 2.0-Version den Aufruf von Prozeduren aus geschlossenen Prozeduren nicht zuläßt.

Anschließend können Sie die Gesamtstruktur von oben nach unten und dabei von links nach rechts abarbeiten.

Die nachfolgend angegebenen Zeilennummern sind so gewählt, daß man unter der Version 0.14 die einzelnen Prozeduren mit ENTER direkt in diese Grundstruktur einklinken kann, ohne per Hand evtl. überflüssig werdende Zeilen entfernen zu müssen. Das derart zusammengesetzte Programm ist sofort lauffähig, auch wenn nur einzelne gerade benötigte Prozeduren eingesetzt wurden.

4) Jetzt erst gehen Sie daran, die einzelnen Prozeduren zu formulieren.

Haben Sie eine Prozedur fertiggestellt, so speichern Sie sie am praktischsten mit

```
list 'E-Prozedurname'      (E für 'enter')
```

auf der Floppy ab.

Derartige mit list gespeicherte Programmteile können Sie später mit

```
enter 'E-Prozedurname'    (nicht aber mit load !)
```

```
(bei Version 2.0 : merge Zeilennummer 'Name')
```

von der Floppy laden und in ein im Arbeitsspeicher befindliches Programm stellenrichtig einfügen, denn :

*

*

* ENTER löscht das im Arbeitsspeicher befindliche Programm nicht *

*

*

Jede einzelne Prozedur prüfen Sie natürlich vor dem Abspeichern mit RUN auf Strukturfehler.

Wenn Sie beispielsweise die Prozeduren für das Anlegen, Speichern und Ausdrucken der Datei fertiggestellt haben, laden Sie ihr Strukturprogramm und fügen die Prozeduren mit ENTER hinzu.

Treten jetzt noch Fehler auf, können Sie nur innerhalb der betreffenden Prozedur liegen und sind so einfacher zu finden, als wenn Sie auch noch Fehler in anderen Prozeduren oder in der Programmstruktur selbst zu berücksichtigen hätten.

Nach diesen Vorüberlegungen können Sie nun daran gehen, die einzelnen Prozeduren für ein Dateiverwaltungsprogramm nach Ihren Wünschen zu entwerfen.

Einige Vorschläge sind in den nachfolgenden Beispielen enthalten. Die aufgeführten Vorschläge enthalten dabei nur das notwendige Grundgerüst; Sie müßten die Beispiele nach Ihren Vorstellungen ergänzen. So sollte z.B. nach jedem Aufruf einer neuen Aktivität in einer Kopfzeile auf dem Schirm ausgegeben werden, wieviel Datensätze sich gerade im Hauptspeicher befinden, da man sonst Gefahr läuft, ungewollt Dateien zu überschreiben.

Weiterhin sollte der Benutzer im Rahmen verschiedener Prozeduren die Möglichkeit haben, eine Kurzform der im Arbeitsspeicher befindlichen Datei auf dem Schirm auszugeben.

Derartige, dem Benutzerkomfort dienende Teile sind in den Beispielen nicht enthalten; die Vorschläge entsprechend zu ergänzen sei hier als allgemeine Übungsaufgabe angeregt.

Weiterhin können Teile, die in mehreren Prozeduren in identischer Form enthalten sind, als zusätzliche Prozeduren ausgelagert werden. Hier wurden keine Auslagerungen vorgenommen, um die oben beschriebene Einfügung auch einzelner Prozeduren in die Gesamtstruktur jederzeit problemlos vornehmen zu können und um die einzelnen Prozeduren jeweils als vollständiges 'Programm' leicht nachvollziehbar zu gestalten.

Ebenfalls aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden bei den Prozeduren gleiche Variablen benutzt - infolge der Benutzung von Parametern ist dies nicht zwingend erforderlich.

Beispiel 49: Dateiverwaltung/Struktur

Aufgabenstellung:

Das dem vorgestellten Blockdiagramm entsprechende Strukturprogramm ist zu formulieren.

Verfahren:

Im Rahmen der Gesamtstruktur formulieren Sie also zunächst einen Teil, in dem die gewünschten Dimensionen der Datei eingelesen und die Datei mit diesen Angaben dimensioniert wird (Zeile 112) .

Anschließend formulieren Sie ein Menü zur Auswahl der Blöcke der ersten Reihe und fügen eine CASE-Struktur zur Durchführung der Auswahl an (Zeilen 160 - 194).

Nun codieren Sie die Blöcke der ersten Reihe als geschlossene (Leer)-Prozeduren mit Referenzparametern, wobei Sie sich nur zu fragen haben, auf welche Variablen sich diese Prozeduren jeweils beziehen sollen. Außerdem sollten Sie festlegen, mit welchen Zeilennummern die endgültigen Prozeduren beginnen sollen; ich habe die Zeilennummern in der Reihenfolge 1000, 2000, 3000, usw. gewählt. Die hier zu formulierenden Leerprozeduren erhalten die gleichen Zeilennummern, damit die später mit ENTER eingefügten fertigen Prozeduren die Leerprozeduren vollständig überschreiben.

Damit erhält z.B. die Prozedur zur Einrichtung bzw. Verlängerung der Datei (Zeilen 1000 - 1030) den Kopf

```
proc anlegen'verl(ref datei$(,),ref max,ref anzahl,ref woerter)
                                                    closed ,
```

da sich diese Prozedur auf

- die zweidimensionale (,) Datei\$ bezieht,
- die Maximalzahl der Sätze zu berücksichtigen ist, da jeder eingegebene Satz die Anzahl aktueller Sätze erhöht;
- die Anzahl der Sätze und hier wiederum
- die pro Satz festgelegte Anzahl von Wörtern zu berücksichtigen ist.

Die diesem Prozedurkopf entsprechende Zeile (ohne PROC und REF) fügen Sie in die CASE-Struktur unter dem entsprechenden WHEN ein, hier in Zeile 164.

Entsprechende Zeilen formulieren Sie für alle Blöcke der ersten Ebene.

Dabei sollten Sie zunächst nur in einer print-Anweisung aufschreiben, was diese Prozedur leisten soll; zum Abschluß ist unbedingt eine Zeile mit `ENDPROC` - ohne Prozedurnamen - einzugeben; das System ergänzt den Namen später. (Die Anweisung `NULL` in den Prozeduren des Beispiels 49 bedeutet: Tue nichts).

Der Block 6 besteht aus einem zweiten Menü und einem zweiten Verteiler; für diesen zweiten Verteiler sollten Sie Zeilennummern unter 1000 wählen, um später Kollisionen mit einzufügenden Prozeduren zu vermeiden. Auf diese Weise gerät Block 6 an die Stelle vor Block 1 im Strukturprogramm. Für COMAL ist die Stellung einer Prozedur im Gesamtprogramm jedoch ohne Bedeutung.

Wenn Sie auf diese Weise vorgehen, erhalten Sie ein Programm, das die Gesamtstruktur darstellt und bisher nur leere Prozeduren enthält.

Geben Sie nun

`RUN`

ein, so wird geprüft, ob die Struktur formal in Ordnung ist; Fehler können Sie bereits jetzt im noch gut überschaubaren Programm leicht korrigieren.

Anschließend lassen Sie dieses Programm einmal laufen und prüfen, ob Sie wirklich alle Aktivitäten so anwählen können, wie Sie es sich vorgestellt haben. Ist dies der Fall, so ist Ihr Programm von der Struktur her in Ordnung.

Die `STOP`-Anweisung in jeder Leerprozedur bewirkt, daß Sie den Inhalt der Printanweisung ungestört lesen können und sich evtl. Zusatznotizen machen können.

Durch Eingabe von `CON` (für `continue`) wird der Programmablauf fortgesetzt.

```

0049 // Beispiel 49
0100 //Datei-Struktur
0102 print chr$(147)
0104 input "Maximalzahl der Sätze :": max
0106 woerter:=3
0108 print "Anzahl Daten pro Satz :   3"
0110 for zeit:=1 to 1000 do null // Warteschleife
0112 dim datei$(max,woerter+1) of 20 // +Sortierstring
0114 data "Name      :", "Vorname  :", "Geb.Datum:"
0116 anzahl:=0
0118 // Hauptmenue
0120 repeat
0122   print chr$(147)
0124   print
0126   print "Dateiverwaltung ";max;"Sätze /";woerter;"Daten je Satz"
0128   print
0130   print "Datei anlegen/verlängern ZE .....1"
0132   print
0134   print "Datei auf Floppy speichern .....2"
0136   print
0138   print "Datei von Floppy einlesen .....3"
0140   print
0142   print "Daten ausdrucken B/D .....4"
0144   print
0146   print "Daten sortieren in der ZE .....5"
0148   print
0150   print "Datei ändern in der ZE .....6"
0152   print
0154   print "Programmende .....9"
0156   print
0158   input "Ihre Wahl ": wahl
0160   case wahl of
0162     when 1
0164       anlegen'verl(datei$,max,anzahl,woerter)
0166     when 2
0168       floppy'speichern(datei$,anzahl,woerter)
0170     when 3
0172       floppy'lesen(datei$,anzahl,woerter)
0174     when 4
0176       daten'ausdrucken(datei$,anzahl,woerter)
0178     when 5
0180       sortieren'in'der'ze(datei$,anzahl,woerter)
0182     when 6
0184       aendern'in'der'ze(datei$,anzahl,woerter)
0186     when 9
0188       ende
0190     otherwise
0192       print "Fehleingabe"
0194     endcase
0196 until wahl=9
0198 //
0200 proc aendern'in'der'ze(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
0202   repeat
0204     print chr$(147)
0206     print "Verteiler Ändern"
0208     print
0210     print "Suchen .....1"
0212     print
0214     print "Korrigieren.....2"

```

```

0216     print
0218     print "Löschen.....3"
0220     print
0222     print "Rückkehr Hauptverteiler 9"
0224     print
0226     input "Ihre Wahl ": wahl2
0228     case wahl2 of
0230     when 1
0232         daten'suchen(datei$,anzahl,woerter)
0234     when 2
0236         daten'korrigieren(datei$,anzahl,woerter)
0238     when 3
0240         daten'loeschen(datei$,anzahl,woerter)
0242     when 9
0244         rueckkehr'hauptverteiler
0246     otherwise
0248         print "Fehleingabe"
0250     endcase
0252     until wahl2=9
0254 endproc aendern'in'der'ze
0256 proc rueckkehr'hauptverteiler
0258     for zeit:=1 to 1000 do null
0260 endproc rueckkehr'hauptverteiler ) closed
1000 proc anlegen'verl(ref datei$(,),ref max,ref anzahl,ref woerter
1010     print "Datensätze sind einzugeben"
1020     stop
1030 endproc anlegen'verl closed
2000 proc floppy'speichern(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
2010     print "Eingelesene Daten auf Floppy speichern"
2020     stop
2030 endproc floppy'speichern
3000 proc floppy'lesen(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter) closed
3010     print "Daten von der Floppy lesen"
3020     stop
3030 endproc floppy'lesen closed
4000 proc daten'ausdrucken(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
4010     print "Eingelesene Daten alternativ über B/D in Grenzen
4020     stop ausdrucken "
4030 endproc daten'ausdrucken closed
5000 proc sortieren'in'der'ze(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
5010     print "Eingelesene Daten sortieren"
5020     stop
5030 endproc sortieren'in'der'ze
6000 proc daten'suchen(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter) closed
6010     print "Daten werden durchsucht"
6020     stop
6030 endproc daten'suchen closed
7000 proc daten'korrigieren(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
7010     print "Daten ändern"
7020     stop
7030 endproc daten'korrigieren closed
8000 proc daten'loeschen(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
8010     print "Daten werden gelöscht"
8020     stop
8030 endproc daten'loeschen
9000 proc ende
9010     print "Programm korrekt abschließen"
9020     stop
9030 endproc ende

```

Beispiel 50: PROC anlegen'verlaengern

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe die in diesem Abschnitt zugrunde gelegte Datei im Arbeitsspeicher angelegt bzw. verlängert werden kann. Einzugeben ist die Anzahl der einzulesenden Sätze; ein vorzeitiger Abbruch muß jederzeit durch die Eingabe von '***' möglich sein.

Verfahren:

Wie bei den weiteren Prozeduren auch wird die Datei, die aus mehreren Sätzen besteht, die ihrerseits wiederum aus verschiedenen Wörtern bestehen, als zweidimensionales Textfeld aufgefaßt.

In diesem Beispiel hat das Feld 'datei\$' 'anzahl' Zeilen und 3 Spalten. Daher kann das Einlesen der Datei gehandhabt werden wie das zeilen- und spaltenweise Einlesen einer Matrix; vgl. Zeilen 1080 und 1100ff.

Um beim Einlesen eines Wortes stets einen sinnvollen Kommentar ausgeben zu können, werden die Kommentare im Hauptprogramm als Datazeile abgelegt, von der Prozedur aus aufgerufen und bei der Eingabe des zugehörigen Wortes als Kommentar ausgegeben, vgl. Zeilen 1090, 1110, 1120.

Mit der Eingabe des sonst sicher nicht vorkommenden Strings '***' anstelle eines Wortes kann der Einlesevorgang jederzeit beendet werden; regulär wird er beendet, wenn x Sätze eingelesen wurden, vgl. Zeilen 1140, 1180.

Damit die Prozedur nicht nur für die Erstanlage einer Datei sondern auch für die Verlängerung einer bereits im Arbeitsspeicher befindlichen Datei genutzt werden kann, läuft die Nr. der einzugebenden Sätze von 'anzahl+1' bis 'anzahl+x' (Zeile 1080); mit 'anzahl' soll ja vereinbarungsgemäß die aktuelle Zahl bereits im Hauptspeicher befindlicher Sätze bezeichnet werden.

Die Variable 'anzahl' wird daher nur im Hauptprogramm auf Null gesetzt (Zeile 116); in den Prozeduren wird stets die evtl. durch bereits ausgeführte Prozeduren geänderte Zahl 'anzahl' berücksichtigt. Damit nur die Zahl vollständig eingegebener Sätze berücksichtigt wird, wird der aktuelle Wert von 'anzahl' erst in Zeile 1160 erhöht.

```

0050 // Beispiel 50
1000 // closed
1010 proc anlegen'verl(ref datei$(,),ref max,ref anzahl,ref woerter)
1020   dim data'$ of 10
1030   print chr$(147)
1040   print "Wieviele Datensätze sind einzugeben (max: ";max;"): ";
1050   input x
1060   print "Vorzeitiger Abbruch möglich durch Eingabe von '***' "
1070   print
1080   for satz:=anzahl+1 to anzahl+x do
1090     restore
1100     for wort:=1 to woerter do
1110       read data'$
1120       print data'$;
1130       input datei$(satz,wort)
1140       if datei$(satz,wort)="***" then goto prozedurende
1150     endfor wort
1160     anzahl:=+1
1170   endfor satz
1180 prozedurende:
1190 endproc anlegen'verl

```

```

0051 // Beispiel 51
2000 // closed
2010 proc floppy'speichern(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
2020   dim dateiname$ of 15, fehler$ of 2, modus$ of 1
2030   print chr$(147)
2040   input "Name der zu speichernden Datei :": dateiname$
2050   input "Laufwerk :": laufwerk
2060   input "Neuanlage oder verlängern :": modus$
2070   if modus$ in "Nn" then
2080     open file 1,"$(laufwerk)+":"+dateiname$ write
2090   else
2100     open file 1,"$(laufwerk)+":"+dateiname$,append
2110   endif
2120   fehler$:=status$
2130   if fehler$="00" then
2140     for satz:=1 to anzahl do
2150       for wort:=1 to woerter do
2160         write file 1: datei$(satz,wort)
2170       endfor wort
2180     endfor satz
2190     close file 1
2200   else
2210     print "Floppyfehler : ";fehler$
2220     print "Abbruch"
2230     stop
2240   endif
2250 endproc floppy'speichern

```

Beispiel 51: PROC floppy'speichern

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe die im Arbeitsspeicher befindliche Datei unter einem frei wählbaren Namen und wahlweise auf Laufwerk 0 oder 1 abgespeichert werden kann.

Verfahren:

In Abhängigkeit vom eingegebenen Modus wird (in Zeile 2080) durch OPEN ... WRITE ein file zum gewünschten Laufwerk geöffnet, um eine Datei gewünschten Namens dort schreiben bzw. mittels OPEN ... APPEND (in Zeile 2100) dort verlängern zu können. Das '\$'-Zeichen (chr\$(64)) in Zeile 2080 bewirkt, daß eine unter gleichem Namen bereits auf diesem Laufwerk existierende Datei gelöscht und durch die neue Datei überschrieben wird - APPEND hebt diese Wirkung auf.

In Zeile 2130 wird geprüft, ob der Floppy-Status keinen Fehler anzeigt. Die Doppelnull an den ersten beiden Stellen des Status bedeutet 'Kein Fehler'. (Zur Notwendigkeit des Umspeicherns des Status in Zeile 2120 vgl. Beispiel 52). Wird ein Fehler festgestellt, so stoppt das Programm in Zeile 2230. Andernfalls wird in den Zeilen 2140 bis 2180 die Datei wie eine Matrix ausgeschrieben.

In Zeile 2190 wird der 'Datenübertragungskanal' geschlossen.

Übungen:

Schreiben Sie die Prozedur so um, daß vor dem Öffnen in Zeile 2080 geprüft wird, ob eine Datei gleichen Namens existiert. In diesem Fall enthält der Diskettenstatus in den ersten beiden Stellen die Ziffernfolge '63'.

Tritt dieser Fall ein, so ist der Benutzer zu fragen, ob die bereits existierende Datei wirklich überschrieben werden soll; sollte dies nicht der Fall ist, soll der Benutzer die Möglichkeit haben, einen neuen Dateinamen zu vergeben.

Weiterhin sollte die Möglichkeit abgefangen werden, daß die Diskette mit einem Schreibschutz versehen ist, Fehlermeldung '26'.

Beispiel 52: PROC floppy'lesen

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe eine auf der Floppy befindliche Datei in den Arbeitsspeicher eingelesen werden kann. Dateinamen und Laufwerknummer müssen frei wählbar sein. Durch das Einlesen dieser Datei sollen evtl. im Hauptspeicher befindliche Sätze überschrieben werden.

Verfahren:

In Zeile 3060 wird durch OPEN ein file zum gewünschten Laufwerk geöffnet, um eine Datei gewünschten Namens von diesem Laufwerk einlesen zu können.

Gelesen wird, wenn der Diskettenstatus keinen Fehler anzeigt - '00' in Zeile 3080 - und zwar bis zum Ende der Datei, die mit FILE 1 angesprochen wurde. (Zeile 3150).

Die von der Diskette eingelesenen Sätze werden mitgezählt, nach dem Lesevorgang wird dieser Wert der Variablen 'anzahl' übergeben. Wird beim Öffnen von FILE 1 ein Diskettenfehler festgestellt, so stoppt das Programm in Zeile 3210.

Das Umspeichern des Diskettenstatus 'status\$' auf die Stringvariable 'fehler\$' ist erforderlich, da aus 'status\$' kein Teilstring herausgegriffen werden kann. Da 'fehler\$' auf zwei Stellen dimensioniert wurde, werden automatisch nur die beiden ersten Stellen des Diskettenstatus übertragen.

Übungen:

Hier bietet sich an, die Prozedur so zu erweitern, daß je nach aufgetretenem Diskettenfehler ein entsprechender Kommentar ausgegeben wird, damit der Benutzer den Fehler gezielt beseitigen kann.

Zwei evtl. vorkommende Diskettenfehler; wie stets bezogen auf Commodore Serie 8000:

- '62' - Datei nicht gefunden
- '74' - Keine Diskette im Laufwerk

```

0052 // Beispiel 52
3000 //
3010 proc floppy'lesen(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter) closed
3020   dim dateiname$ of 15, fehler$ of 2
3030   print chr$(147)
3040   input "Name der zu lesenden Datei :": dateiname$
3050   input "Laufwerk   ": laufwerk
3060   open file 1,"(laufwerk)+"+"+dateiname$,read
3070   fehler$:=status$
3080   if fehler$="00" then
3090     satz:=0
3100     repeat
3110       satz:+1
3120       for wort:=1 to woerter do
3130         read file 1: datei$(satz,wort)
3140       endfor wort
3150     until eof(1)
3160     anzahl:=satz
3170     close file 1
3180   else
3190     print "Floppyfehler : ";fehler$
3200     print "Abbruch"
3210     stop
3220   endif
3230 endproc floppy'lesen

```

```

0053 // Beispiel 53
4000 //
4010 proc daten'ausdrucken(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
4020   dim data'$ of 10, a$ of 1
4030   print chr$(147)
4040   input "Welche Sätze sind auszugeben : von ": von
4050   input "                                     bis ": bis
4060   input "Ausgaben über Drucker oder Bildschirm (D/B) ": a$
4070   if a$ in "Dd" then select output "lp:"
4080   for satz:=von to bis do
4090     restore
4100     for wort:=1 to woerter do
4110       read data'$
4120       print data'$;
4130       print datei$(satz,wort)
4140     endfor wort
4150   if a$ in "Bb" then // Warteschleife
4160     poke 158,0 // 198,0 beim C 64
4170     repeat
4180       until peek(158)>0 // (198)>0
4190       poke 158,0 // 198,0
4200     endif
4210   endfor satz
4220   select output "ds:"
4230 endproc daten'ausdrucken
4240 //

```


Beispiel 53: PROC daten'ausdrucken

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe eine im Arbeitsspeicher befindliche Datei wahlweise auf dem Drucker oder auf dem Bildschirm ausgegeben werden kann.

Dabei soll wählbar sein, von welchem Satz bis zu welchem Satz die Datei ausgegeben werden soll. Weiterhin soll für den Fall der Bildschirmausgabe nach Ausdrucken eines jeden vollständigen Satzes die Ausgabe unterbrochen und erst auf Tastendruck fortgesetzt werden.

Verfahren:

In den Zeilen 4040 bis 4060 wird erfragt, welche Sätze auf welchem Medium ausgegeben werden sollen.

Anschließend werden die gewünschten Sätze ausgegeben, wobei wie bei der Prozedur 'anlegen'/'verlaengern' bereits erläutert, die Kommentare zur Ausgabe aus den Datazeilen des Hauptprogrammes gelesen werden.

Die Zeilen 4170 bis 4180 bilden eine Warteschleife, die nur auf Tastendruck verlassen wird. Bei den Commodore-Geräten der Serie 8000 wird in der Speicherstelle 158 festgehalten, wieviel Symbole sich im Tastaturspeicher befinden. Dieser Wert wird in Zeile 4160 auf Null gesetzt. Anschließend wird die Warteschleife durchlaufen, bis eine Taste gedrückt wurde, denn dann wird in Zeile 4180 festgestellt, daß nunmehr an der Stelle 158 eine '1' steht. Das Rücksetzen auf Null in Zeile 4190 ist erforderlich, da sonst bei der nächsten print-Anweisung das Symbol der hier gedrückten Taste mit ausgegeben würde.

In Zeile 4220 wird vorsichtshalber vor Verlassen dieser Prozedur wieder auf den Bildschirm umgeschaltet.

Beispiel 54: PROC sortieren'in'der'ze

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe eine im Arbeitsspeicher befindliche Datei sortiert werden kann. Dabei soll wählbar sein, nach welchem Wort eines Datensatzes sortiert wird.

Weiterhin sollen auch Datensätze, die Großbuchstaben und Umlaute enthalten, lexikalisch korrekt sortiert werden. (Diese Forderung bezieht sich auf das Testgerät, das ebenso wie der benutzte Drucker über den DIN-Zeichensatz verfügt)

Als Sortiertechnik ist der bubble-sort mit Abbruch anzuwenden.

Verfahren:

Im ersten Teil der Prozedur bis Zeile 5190 wird das als Sortiermerkmal gewünschte Wort des Datensatzes (der in diesen Beispielen stets für drei Wörter angelegt ist) auf die Stelle 4 eines jeden Satzes umgespeichert. Diese 4. Stelle wurde bei der Dimensionierung bereits vorgesehen, vgl. Zeile 112 des Strukturprogramms. Während dieses Umspeicherns wird jeder Großbuchstabe als Kleinbuchstabe geschrieben und jeder Umlaut in die ihm entsprechenden zwei Buchstaben umgewandelt.

Dies geschieht in den Zeilen 5070 - 5180; der Vorgang soll unten näher erläutert werden.

Das Sortieren der Datei gemäß dem korrigierten und an Stelle 4 des Satzes gespeicherten Sortierstrings geschieht in den Zeilen 5210 bis 5320.

Hierbei wird die Datei fortlaufend vom ersten bis zum vorletzten Satz daraufhin durchgesehen, ob bezogen auf das vierte Wort dieser und der nachfolgende Satz in der lexikalisch korrekten Ordnung stehen. Ist dies nicht der Fall (Zeile 5240), so werden die beiden Sätze Wort für Wort über die Hilfsvariable 'merke\$' getauscht; gleichzeitig erhält die Variable 'nichtgetauscht', die vor jedem Durchlauf auf 'true' gesetzt wird (Zeile 5220) den Wahrheitswert 'false' (Zeile 5290), um anzuzeigen, daß in diesem Durchlauf mindestens eine Vertauschung vorgenommen wurde.

Dieses ständige Durchkämmen der Datei nach noch zu vertauschenden Sätzen endet erst dann, wenn nach einem Durchlauf die Variable 'nichtgetauscht' den Wert 'true' hat (Zeile 5320), weil in diesem Fall während des gesamten vorangegangenen Durchlaufs keine Sätze mehr getauscht wurden, die Datei also bezüglich des Merkmals bereits korrekt sortiert war.

Hinweise/Erläuterungen:

Die angewandte Technik der Umwandlung von Groß- in Kleinbuchstaben und die Umwandlung der Umlaute soll hier genauer erläutert werden. Dabei beziehen sich sämtliche Angaben auf Tastatur und interne Darstellung des Gerätes cbm 8296 mit DIN-Zeichensatz.

Ein Satz besteht bei sämtlichen hier aufgeführten Beispielen aus drei Wörtern - in Zeile 5040 ist festzulegen, nach welchem der drei Wörter sortiert werden soll.

Das als Sortiermerkmal gewählte Wort eines jeden Satzes ist nun korrigiert auf die vierte Stelle des Satzes zu bringen.

Zeile 5060 löscht zunächst jede Eintragung auf Stelle 4 des zu behandelnden Satzes. Anschließend wird ab Zeile 5070 mittels `ORD()` für jeden einzelnen Buchstaben des Sortierwortes der interne Code unter 'p' gespeichert. Abschließend wird nach evtl. erfolgter Korrektur mittels `CHR$(p)` in Zeile 5170 aus dem Code der einzelnen Buchstaben das benötigte Sortierwort an Stelle 4 neu zusammengefügt.

Die Zeile 5080 ist hierbei wie folgt zu lesen:

der Variablen 'p' wird der Code des gerade betrachteten Buchstabens des Sortierwortes des gerade bearbeiteten Satzes der behandelten Datei zugewiesen.

Liegt p zwischen 192 und 219 ausschließlich, so handelt es sich um einen normalen Großbuchstaben; die Umwandlung in einen entsprechenden Kleinbuchstaben geschieht, indem man von p 128 subtrahiert - vgl. Zeile 5090.

Durch diese Subtraktion wird z.B. aus einem 'A' (193) ein 'a' (65).

Entsprechend werden in Zeile 5100 die internen Darstellungen der Buchstaben Ä, Ö und Ü zu Kleinbuchstaben ä, ö und ü durch Subtraktion von 32 umgewandelt.

Anschließend werden in den Zeilen 5120 bis 5150 die Buchstaben ä, ö, ü und ß in ae, oe, ue und ss umgewandelt, indem jeweils an den bereits existierenden Teil des Sortierwortes an der Stelle 4 des gerade behandelten Satzes direkt ein a, o, u oder s angefügt wird und p für den Buchstaben e bzw. s mit 69 bzw 83 festgelegt wird. Das p entsprechende Symbol (CHR\$(p)) wird dann in Zeile 5170 an den an Stelle 4 zusammzusetzenden Sortierstring angefügt.

Dieser Vorgang muß für jeden Satz von 1 bis 'anzahl' durchgeführt werden. Sortiert wird allerdings nur, wenn die Anzahl aktueller Sätze größer 1 ist, vgl. Zeile 5030.

```

0054 // Beispiel 54
5000 // closed
5010 proc sortieren'in'der'ze(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
5020   dim merke$ of 20
5030   if anzahl>1 then
5040     input "Sortiermerkmal : 1 , 2 oder 3 ?": sortierwort
5050     for satz:=1 to anzahl do
5060       datei$(satz,4):=""
5070       for buchstabe:=1 to len(datei$(satz,sortierwort)) do
5080         p:=ord(datei$(satz,sortierwort)(buchstabe))
5090         if (p<219 and p>192) then p:=p-128
5100         if (p=219 or p=220 or p=221) then p:=p-32
5110         if (p<191 and p>186) then
5120           →if p=187 then datei$(satz,4):=datei$(satz,4)+"a"; p:=69
5130           →if p=188 then datei$(satz,4):=datei$(satz,4)+"o"; p:=69
5140           →if p=189 then datei$(satz,4):=datei$(satz,4)+"u"; p:=69
5150           →if p=190 then datei$(satz,4):=datei$(satz,4)+"s"; p:=83
5160         endif
5170         datei$(satz,4):=datei$(satz,4)+chr$(p)
5180       endfor buchstabe
5190     endfor satz
5200     //
5210     repeat
5220       nichtgetauscht:=true
5230       for satz:=1 to anzahl-1 do
5240         if datei$(satz,4)>datei$(satz+1,4) then
5250           for wort:=1 to 4 do
5260             merke$:=datei$(satz,wort); datei$(satz,wort):=
5270             datei$(satz+1,wort); datei$(satz+1,wort):=merke$
5280           endfor wort
5290           nichtgetauscht:=false
5300         endif
5310       endfor satz
5320     until nichtgetauscht
5330   endif
5340 endproc sortieren'in'der'ze

```

Beispiel 55: PROC daten'suchen

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe eine im Arbeitsspeicher befindliche Datei durchsucht werden kann.

Dabei soll wählbar sein, nach welchem Wort eines Datensatzes gesucht wird.

Sämtliche Sätze, in denen der Suchbegriff enthalten ist, sind auszugeben.

Als Ausgabemedium soll zwischen Bildschirm und Drucker gewählt werden können; bei der Bildschirmausgabe soll nach jedem ausgegebenen Datensatz ein Programmstop vorgesehen werden, der durch Druck auf eine beliebige Taste aufgehoben wird.

Zu formulieren ist ein einfaches lineares Suchverfahren.

Verfahren:

In den Zeilen 6040 bis 6060 können das Suchmerkmal und das konkrete Suchwort eingegeben sowie das Ausgabemedium festgelegt werden.

In den Zeilen 6080 bis 6190 werden sämtliche Sätze der Reihe nach durchgesehen und dann ausgegeben, wenn der eingegebene Suchbegriff an der als Suchmerkmal festgelegte Stelle enthalten ist.

Ab Zeile 6200 ist diese Prozedur identisch mit der Prozedur 'daten'ausdrucken' .

Übungen:

Fügen Sie bitte die Möglichkeit ein, daß auch Fragmente eines Suchbegriffes verarbeitet werden können. Hinweise hierzu sind im Beispiel 'Fragmentabfrage' enthalten.

```

0055 // Beispiel 55
6000 //
6010 proc daten'suchen(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter) closed
6020   dim data'$ of 10, suchwort$ of 20, a$ of 1
6030   print chr$(147)
6040   input "Suchmerkmal 1 , 2 oder 3 ?:" : x
6050   input "Suchstring  ":" : suchwort$
6060   input "Ausgaben über Drucker oder Bildschirm (D/B) ":" : a$
6070   if a$ in "Dd" then select output "lp:"
6080   for satz:=1 to anzahl do
6090     if datei$(satz,x)=suchwort$ then
6100       restore
6110       print anzahl,". Datensatz:"
6120       print
6130       for wort:=1 to woerter do
6140         read data'$
6150         print data'$;
6160         print datei$(satz,wort)
6170       endfor wort
6180     endif
6190   endfor satz
6200   if a$ in "Bb" then // Warteschleife
6210     poke 158,0 // 198,0 beim C 64
6220     repeat
6230       until peek(158)>0 // (198)>0
6240       poke 158,0 // 198,0
6250     endif
6310   select output "ds:"
6320 endproc daten'suchen

```

```

0056 // Beispiel 56
7000 //
7010 proc daten'korrigieren(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
7020   dim data'$ of 10
7030   print chr$(147)
7040   input "Welcher Satz ist zu ändern ? Nr:": satz
7050   print
7060   restore
7070   for wort:=1 to woerter do
7080     read data'$
7090     print data'$;
7100     print " ";datei$(satz,wort)
7110   endfor wort
7120   print chr$(19)
7130   print
7140   print
7150   restore
7160   for wort:=1 to woerter do
7170     read data'$
7180     print data'$;
7190     input datei$(satz,wort)
7200   endfor wort
7210 endproc daten'korrigieren

```

Beispiel 56: PROC daten'korrigieren

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe aus einer im Arbeitsspeicher befindlichen Datei einzelne Sätze auf dem Bildschirm ausgegeben und durch einfaches Überschreiben korrigiert werden können.

Einzugeben ist die Nummer des Satzes, der korrigiert werden soll.

Verfahren:

Das Verfahren besteht darin, die Wörter des gewünschten Satzes einschließlich der aus dem Hauptprogramm gelesenen Kommentare auf den Schirm zu schreiben, den Cursor mittels chr\$(19) in der linken oberen Ecke zu positionieren und mit PRINT und INPUT-Anweisungen diejenigen Stellen anzusteuern, an denen die bisherigen Elemente des Satzes ausgedruckt wurden.

Auf diese Weise können Änderungen sofort vorgenommen werden; nicht zu ändernde Wörter werden durch Druck auf RETURN unverändert übernommen.

Übungen:

Es ist überflüssig, in den Zeilen 7170f die Kommentare noch einmal lesen zu lassen. Ändern Sie bitte die Prozedur so um, daß die bereits auf den Schirm geschriebenen Kommentare beim erneuten Einlesen in der Zeile 7190 mitbenutzt werden können.

Beispiel 57: PROC daten'loeschen

Aufgabenstellung:

Eine geschlossene Prozedur mit Referenzparametern ist zu formulieren, mit deren Hilfe in einer im Arbeitsspeicher befindlichen Datei einzelne Sätze gelöscht werden können.

Einzugeben ist die Nummer des Satzes, der gelöscht werden soll.

Verfahren:

Das Verfahren soll darin bestehen, vom zu löschenden Satz an jeden Satz durch den nächsthöheren Satz zu überschreiben. Vorher wird der gewählte Satz noch einmal auf den Schirm geschrieben, versehen mit einem Hinweis, daß dieser Satz gelöscht wird.

Nach Löschung eines Satzes wird die 'anzahl' um 1 verringert, so daß nachfolgend der ursprünglich letzte Satz, der im Arbeitsspeicher noch vorhanden ist, nicht mehr mit verwaltet wird.

Übungen:

Bauen Sie die Prozedur so um, daß nach Eingabe der Nummer des zu löschenden Satzes rückgefragt wird, ob dieser Satz wirklich gelöscht werden soll; nur im Falle einer positiven Antwort ist der Satz zu löschen, andernfalls soll nach der korrekten Nummer des zu löschenden Satzes gefragt werden.

Durch Eingabe der Satznummer '0' soll die Prozedur verlassen werden können, ohne daß überhaupt ein Satz gelöscht wurde.

Prüfen Sie, ob diese Prozedur auch den Fall mit erfaßt, daß der letzte Satz gelöscht werden soll. Fügen Sie - falls erforderlich - Korrekturen oder Ergänzungen ein.


```

0057 // Beispiel 57
8000 //
8010 proc daten'loeschen(ref datei$(,),ref anzahl,ref woerter)
8020   dim data'$ of 10
8030   print chr$(147)
8040   input "Welcher Satz ist zu löschen ": satznummer
8050   restore
8060   for wort:=1 to woerter do
8070     read data'$
8080     print data'$;
8090     print datei$(satznummer,wort)
8100   endfor wort
8110   print "Dieser Satz Nr. ";satznummer;" wird gelöscht !"
8120   for satz:=satznummer to anzahl-1 do
8130     for wort:=1 to woerter do
8140       datei$(satz,wort):=datei$(satz+1,wort)
8150     endfor wort
8160   endfor satz
8170   anzahl:-1
8180   // Warteschleife
8190   poke 158,0 // 198,0 beim C 64
8200   repeat
8210     until peek(158)>0 // (198)>0
8220     poke 158,0 // 198,0
8230 endproc daten'loeschen

```

Die bisher behandelten Dateien konnten nur alternativ zum sequentiellen Schreiben oder Lesen geöffnet werden. Ersetzen Sie in den Zeilen 2060 bzw. 3060 der Beispiele 51 bzw. 52 die Anweisungen WRITE bzw. READ durch beispielsweise die Anweisung RANDOM 27, so öffnen Sie eine Datei mit Direktzugriff, in der Sie Sätze mit bis zu 25 Symbolen an einer gewählten Position sowohl direkt eintragen als auch direkt lesen können. Im hier aufgelisteten Demo-Programm wird durch die Zeilen 120 - 140 sequentiell in die ersten 50 Positionen der Datei das Symbol '*' eingetragen - ab Zeile 150 werden direkter Schreib- und Lesezugriff dargestellt.

```

0100 dim satz$ of 120
0110 open file 1,"0:Randomdatei",random 122
0120 for position:=1 to 50 do
0130   write file 1,position: "*"
0140 endfor position
0150 input "Schreibposition : ": position
0160 input "Eintragung      : ": satz$
0170 write file 1,position: satz$
0180 input "Leseposition     : ": position
0190 read file 1,position: satz$
0200 print satz$
0210 close file 1

```

Bisher wurden Such- und Sortiervverfahren einfacher Art benutzt. Bei größeren Datenmengen lohnt es sich jedoch, z.B. die Verfahren 'Binäres Suchen' bzw. 'Quicksort' anzuwenden. Um die Darstellung möglichst einfach zu halten, sollen beide Verfahren lediglich bezogen auf eindimensionale Zahlenfelder dargestellt werden.

Beispiel 58: Binäres Suchen

Aufgabenstellung:

Es ist ein Programm zu formulieren, mit dessen Hilfe in einem bereits sortierten Zahlenfeld unter Anwendung der Methode des binären Suchens die Position einer einzugebenden Zahl bestimmt werden kann.

Verfahren:

Die anzuwendende Methode soll zunächst einmal theoretisch dargestellt werden.

Angenommen, es liegt eine Reihe von 11 Zahlen vor, die bereits sortiert sind.

Zahlen: 2 5 7 8 9 12 15 20 35 60 136

Index: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.

Der Index ist jeweils unter den Zahlen angedeutet.

Wenn nun z.B. die Zahl 9 gesucht und ihr Index festgestellt werden soll, geht man beim binären Suchen wie folgt vor:

Im ersten Schritt wird geprüft, ob die gesuchte Zahl gerade die erste oder letzte des Feldes ist. In beiden Fällen könnte man die Suche hier beenden.

Ist dies nicht der Fall, so kann sich die gesuchte Zahl - vorausgesetzt, sie befindet sich überhaupt im Feld - nur noch zwischen den beiden Grenzen befinden.

Nunmehr teilt man das Feld in der Mitte und prüft, ob sich die gesuchte Zahl gerade an dieser Stelle befindet, im Beispiel also an der 6. Stelle.

Ist dies nicht der Fall, so wird, falls die gesuchte Zahl kleiner ist als die Zahl in der Mitte des bisherigen Feldes (hier an Stelle 6), die Mitte als rechte Grenze aufgefaßt und die Suche auf die linke Hälfte des Feldes beschränkt.

Hier sucht man wieder die Mitte, prüft, ob die hier stehende Zahl gerade die gesuchte ist und wählt für den Fall, daß die gesuchte Zahl immer noch kleiner ist als die an der neuen Mitte stehende Zahl die neue Mitte wiederum als neue rechte Grenze. Entsprechend wird in Fällen, in denen die gesuchte Zahl größer ist als die Zahl, die an der gerade betrachteten Mitte steht, die Mitte als neue linke Grenze gewählt und die Suche auf den rechten Teil beschränkt.

Die Suche ist dann ergebnislos abzuberechnen, wenn sich die auf diese Weise ermittelten aktuellen linken und rechten Grenzen des betrachteten Teilfeldes nur noch um eine Einheit unterscheiden. Zwischen zwei Indizes liegt keine Eintragung; die gesuchte Zahl ist also im betrachteten Feld nicht vorhanden.

Wenn man diese Technik auf das oben skizzierte Beispiel anwendet, findet man die gesuchte Zahl mit der 6. Prüfung. Sie liegt weder an erster noch an 11. Stelle, nicht an der 6., nicht an der 3. (bei nicht ganzzahligen Mitten nimmt man die nächstkleinere Zahl als Mitte), nicht an der 4., sie liegt jedoch an der 5. Stelle. Da die Zahl 9 durch einen einfachen Vergleich von der ersten bis zur letzten Zahl bereits beim 5. Zugriff gefunden worden wäre, scheint dieses umständlichere Verfahren zunächst überflüssig. Es lohnt sich tatsächlich auch erst bei einer höheren Zahl von Elementen. So findet man in einem Feld von 1024 Elementen nach maximal 10 Zugriffen (plus 2 Anfangsprüfungen, die sich auf die Ränder des Feldes beziehen) jede gewünschte Eintragung; hier würde das lineare Suchen deutlich länger dauern. Da das Feld jeweils zweigeteilt wird, errechnet sich die Anzahl der maximal notwendigen Zugriffe als Exponent derjenigen Potenz zur Basis 2, deren Potenzwert gleich der Zahl der Feldelemente ist bzw. diese Zahl geringstmöglich übersteigt.

Das nachfolgend aufgelistete Programm entspricht diesem Verfahren.

Nachdem in der Zeile 130 ein Feld aufsteigend mit Zahlen gefüllt wird, wird in den Zeilen 170 bzw. 190 geprüft, ob die zu suchende Zahl gerade an erster oder letzter Stelle des Feldes liegt; ist dies nicht der Fall, werden ab Zeile 220 Feldmitten berechnet und die oben beschriebenen Vergleiche und Uminterpretationen der jeweiligen Mitte als linke bzw. rechte Grenze durchgeführt.

Diese Vorgänge wiederholen sich, bis der Begriff gefunden wurde oder sich linke Grenze und rechte Grenze nur noch um eine Stelle unterscheiden.

Hinweise/Erläuterungen:

Für eventuelle Änderungen oder Erweiterungen zum Einbau in das Dateiverwaltungsprogramm ist wichtig, zu berücksichtigen, daß das gewählte Abbruchkriterium der Zeile 360 allein die Fälle nicht erfaßt, in denen der gesuchte Wert an erster oder letzter Stelle liegt. Aus diesem Grunde dürfen die vorgeschalteten Abfragen nur entfernt werden, wenn ein geeignetes anderes Abbruchkriterium gewählt wird.

Übungen:

Falls der gesuchte Satz nicht gefunden wurde, erfolgt keine entsprechende Meldung. Ändern Sie dies bitte ab.

Ergänzen Sie das Programm dergestalt, daß es in das Dateiverwaltungsprogramm eingefügt werden kann, d.h. lassen Sie ein Stringfeld durchsuchen, wobei die Datei bezüglich des 4. Wortes eines jeden Datensatzes sortiert sein soll, vgl. Prozedur 'sortieren' in 'der'ze'.

Sehen Sie bitte weiterhin die Verwaltung eines Satzes Nr. 0 im Rahmen des Gesamtprogrammes vor, in dessen Elementen festgehalten werden kann, ob und hinsichtlich welches Satzelementes die aktuelle im Arbeitsspeicher befindliche Datei bereits sortiert vorliegt.

```

0058 // Beispiel 58
0100 // Binäres Suchen
0110 input "Anzahl der Feldelemente : ": anzahl
0120 dim feld(anzahl)
0130 for index:=1 to anzahl do feld(index):=index*3
0140 //
0150 input "Gesuchte Zahl: ": suchzahl
0160 case suchzahl of
0170 when feld(1)
0180   print "Gefunden an Stelle 1"
0190 when feld(anzahl)
0200   print "Gefunden an Stelle";anzahl
0210 otherwise
0220   links:=1; rechts:=anzahl
0230   repeat
0240     gefunden:=false
0250     mitte:=(links+rechts) div 2
0260     if feld(mitte)=suchzahl then
0270       print "Gesuchte Zahl an Stelle";mitte;"gefunden"
0280       gefunden:=true
0290     else
0300       if feld(mitte)<suchzahl then
0310         links:=mitte
0320       else
0330         rechts:=mitte
0340       endif
0350     endif
0360   until gefunden or links=rechts-1
0370 endcase

```

```

0059 // Beispiel 59 - Quicksort
0100 input "Anzahl der Feldelemente : ": anzahl
0110 dim feld(anzahl)
0120 for index:=1 to anzahl do feld(index):=rnd(1,anzahl)
0130 print
0140 for index:=1 to anzahl do print feld(index);
0150 print
0160 quicksort(1,anzahl)
0170 print
0180 for index:=1 to anzahl do print feld(index);
0190 print
0200 proc quicksort(links,rechts)
0210   i:=links; j:=rechts
0220   vergleichszahl:=feld((links+rechts) div 2)
0230   repeat
0240     while feld(i)<vergleichszahl do i:=i+1
0250     while feld(j)>vergleichszahl do j:=j-1
0260     if i<=j then
0270       merke:=feld(i); feld(i):=feld(j); feld(j):=merke
0280       i:=i+1; j:=j-1
0290     endif
0300   until i>j
0310   if links<j then quicksort(links,j)
0320   if i<rechts then quicksort(i,rechts)
0330 endproc quicksort

```

Beispiel 59: Quicksort

Aufgabenstellung:

Es ist ein Programm zu formulieren, das zunächst ein Feld mit Zufallszahlen füllt und sodann den Feldinhalt ausdruckt. Anschließend ist der Feldinhalt mit dem von Hoare entwickelten Quicksort-Verfahren zu sortieren und zur Kontrolle auszudrucken.

Verfahren:

Die Quicksort-Technik soll an einem einfachen Beispiel erläutert werden. Angenommen, es läge folgendes Feld mit 9 Elementen vor:

14 19 36 2 18 1 6 50 27

Nun wählt man ein beliebiges Feldelement als Vergleichszahl, hier in Zeile 220 das mittlere Feldelement Nr. 5 mit dem Inhalt 18 . Jetzt beginnt man von links (mit dem Laufindex i) und durchsucht nach rechts das Feld (d.h. i wird fortlaufend um 1 erhöht - Zeile 240) bis man ein Element findet, das nicht mehr kleiner als das mittlere Feldelement ist.

Anschließend durchsucht man von rechts mit dem Laufindex j das Feld, bis man ein Element findet, das nicht mehr größer ist als die Vergleichszahl.

Im Beispiel:

```

14    19    36    2    18    1    6    50    27
-->  ↑                               ↑  <-----
      i                               j

```

Diese Elemente mit den aktuellen Indizes i bzw. j werden jetzt getauscht.

14 6 36 2 18 1 19 50 27

Anschließend läßt man die Indizes i und j weiter laufen, bis sie aneinander vorbeigelaufen sind, bis $i > j$ ist (Zeile 300), da in diesem Fall nicht mehr nach der bisherigen Regel getauscht werden darf.

Nach einem kompletten Durchlauf stehen jetzt alle Zahlen, die kleiner (gleich) dem Mittelelement sind, links vom Mittelelement; alle Zahlen, die größer (gleich) dem Mittelelement sind, stehen rechts davon.

Nun läßt sich das gleiche Verfahren auf das linke Teilfeld anwenden, wobei die jetzige Stellung des Index j die rechte Grenze des links vom Mittelelement weiter zu sortierenden Feldes angibt. Man kann daher die gleiche Prozedur mit geänderten Grenzen aufrufen (Zeile 310); die entsprechenden Aufrufe für linke Teilfelder hören erst dann auf, wenn j gleich der linken Grenze des ursprünglichen Feldes ist. Entsprechend wird mit rechten Teilfeldern verfahren, Zeile 320.

Das Verfahren läßt sich wegen der rekursiven Formulierung kurz beschreiben; es ist schnell, da über weite Strecken getauscht wird und eine Zahl sich nicht wie beim 'bubblesort' 'mühsam' Stelle für Stelle an die richtige Position bewegen muß.

Eine ausführliche Darstellung des Quicksort-Verfahrens finden Sie bei Bowles, 1982, S. 527ff sowie bei Wirth, 1983 a, S. 97ff .

Abschließend sollen hier die Zwischenergebnisse des Einführungsbeispiels ausgedruckt werden. Erreicht wird dies durch Einfügen von Druckanweisungen zwischen die Zeilen 300 und 310.

```

14 19 36 2 18 1 6 50 27
14 6 1 2 18 36 19 50 27
2 1 6 14 18 36 19 50 27
1 2 6 14 18 36 19 50 27
1 2 6 14 18 36 19 50 27
1 2 6 14 18 27 19 50 36
1 2 6 14 18 27 19 50 36
1 2 6 14 18 19 27 50 36
1 2 6 14 18 19 27 36 50
1 2 6 14 18 19 27 36 50
1 2 6 14 18 19 27 36 50

```

6 Weiterführende COMAL-Anwendungen

6.1 Auslagerung von Programmteilen

Mit Hilfe des Befehl CHAIN können Sie jedes Programm von der Diskette laden und automatisch starten. Dabei werden im Hauptspeicher existierende Programme überschrieben, Variablen und Dimensionierungen werden gelöscht.

Wenn Ihre Programmpakete immer umfangreicher werden, können Sie diese Möglichkeit nutzen und ein komplexes Gesamtprogramm in sinnvolle Teile zerlegen, die Sie einzeln mit SAVE auf der Diskette speichern. Zur Handhabung des Gesamtprogrammes genügt jetzt ein 'Hauptmenü' als Rahmenprogramm, das das jeweils ausgewählte Teilprogramm lädt und startet. Jedes dieser Teilprogramme muß als letzte auszuführende Anweisung mit CHAIN 'Hauptmenü' das Rahmenprogramm erneut in den Arbeitsspeicher laden und starten.

Auf diese Weise läßt sich z.B. das Dateiverwaltungsprogramm sinnvoll unterteilen. Falls die Hauptspeicherkapazität zu klein wird, lagern Sie nicht benötigte Programmteile aus und schaffen auf diese Weise mehr Platz für Daten.

Um das Dateiverwaltungsprogramm entsprechend umzuwandeln, genügt es, aus den Prozeduren die Zeilen mit den Worten PROC und ENDPROC zu entfernen, die Routinen zu sinnvollen Teilprogrammen zusammenzusetzen (z.B. anlegen, ausdrucken und speichern), diesen Teilprogrammen jeweils den Data- und Dimensionierungsteil des Strukturprogrammes (Beispiel 49) voranzustellen und als letzte Aktivität dieses Teilprogrammes mittels CHAIN das Hauptmenü erneut aufzurufen und zu starten. Innerhalb des Hauptmenüs ist der Data- und Dimensionierungsteil jetzt überflüssig.

Hier werden aus Platzgründen nur ein dem Struktur-Programm des Beispiels 49 entsprechender Hauptverteiler einschließlich der zugehörigen Leerprogramme aufgeführt. Diese Leerprogramme können den Beispielen 50 - 57 entsprechend ergänzt werden. Auf der Diskette sind diese Programme wegen der Übertragbarkeit auf andere Versionen mit LIST abgespeichert - vor der Verwendung müssen sie mit SAVE umgespeichert werden, da CHAIN keine List-files verarbeitet.

Beispiel 60: Dateiverwaltung CHAIN

```

0060 // Beispiel 60 / Dateiverwaltung - CHAIN
0100 // Hauptmenü
0110 repeat
0120   print chr$(147)
0130   print "Hauptmenü"
0140   print "Datei anlegen/verlängern/speichern.....1"
0150   print "Datei von Floppy lesen/ausgeben.....2"
0160   print "Daten lesen/sortieren/rückspeichern.....3"
0170   print "Datei lesen/ändern/rückspeichern.....4"
0180   print "Programmende .....9"
0190   input "Ihre Wahl ": wahl
0200   case wahl of
0210     when 1
0220       chain "anlegen'verl'speichern"
0230     when 2
0240       chain "lesen'ausgeben"
0250     when 3
0260       chain "lesen'sort'rueck"
0270     when 4
0280       chain "lesen'aendern'rueck"
0290     when 9
0300       chain "ende"
0310     otherwise
0320       print "Fehleingabe"
0330     endcase
0340 until wahl=9
0350 //

0100 // anlegen'verl'speichern
0110 // DIM + DATA
0120 print "Datei anlegen, verlängern und speichern"
0130 stop
0140 chain "Hauptmenü"

0100 // lesen'ausgeben
0110 // DIM + DATA
0120 print "Datei von der Floppy lesen und ausdrucken"
0130 stop
0140 chain "Hauptmenü"

0100 // lesen'sortieren und rückschreiben
0110 // DIM + DATA
0120 print "Datei von der Floppy lesen, sortieren und zurückschrei
0130 stop
0140 chain "Hauptmenü"

0100 // lesen'aendern und rückschreiben
0110 // DIM + DATA
0120 print "Datei von der Floppy lesen, ändern und zurückschreiben"
0130 stop
0140 chain "Hauptmenü"

0100 // Programm beenden
0110 print "Programm beendet"

```

6.2 Hinweise zum Aufbau einer Prozedurbibliothek

Routinen, die Sie häufiger in unterschiedlichen Programmen einsetzen wollen, sollten Sie als geschlossene Prozeduren formulieren und mit Hilfe des Befehls LIST 'E-Name' auf der Diskette speichern.

Anschließend lassen sich diese Routinen mit ENTER 'E-Name' (Version 0.14) bzw. MERGE Zeilennummer 'E-Name' (Version 2.0) jederzeit in ein im Hauptspeicher befindliches Programm einfügen bzw. anfügen, vgl. hierzu auch Teil 5.3.

Da bei der Version 0.14 die Zeilennummern darüber entscheiden, an welcher Stelle ein Programmteil eingefügt wird, sollten Sie die Prozeduren mit möglichst hohen Zeilennummern im Abstand 1 versehen abspeichern, wobei Sie z.B. im Bereich von 9999 - 9000 Zehnergruppen für 100 Prozeduren freihalten können. Eine Hilfskartei über bereits mit Routinen belegte Bereiche ist nach einiger Zeit sicher nützlich.

Entgegen den üblichen Vorschlägen bin ich dafür, den Buchstaben 'E' als Hinweis darauf, daß dieser Programmteil von der Diskette per 'ENTER' (bzw. MERGE - Version 2.0) zu laden ist, VOR den Programmnamen zu stellen. Ein Anhängen sieht zwar besser aus, es schützt aber nicht davor, daß bei versehentlich zu lang gewählten Programmnamen das E im Diskettenverzeichnis plötzlich nicht mehr auftaucht. Und dann erinnert nur noch die Bezeichnung 'seq' daran, daß hier mit LOAD nichts auszurichten ist.

Literaturhinweise

I Grundlagen:

- 1 Bowles, K.L.: Pascal für Mikrocomputer.
Berlin-Heidelberg-New York: Springer 1982
- 2 Cohors-Fresenborg, E.: Mathematik mit Kalkülen und
Maschinen. Braunschweig : Vieweg 1977
- 3 Deller, H.: Boolesche Algebra
Frankfurt a.M.: Diesterweg/Salle 1976
- 4 Dworatschek, S.: Einführung in die Datenverarbeitung.
2. Aufl. Berlin: de Gruyter 1969
- 5 Freund/Sorger: Aussagenlogik und Beweisverfahren.
Stuttgart: Teubner 1974
- 6 Lamprecht, G.: Einführung in die Programmiersprache SIMULA.
2. Aufl. Braunschweig-Wiesbaden: Vieweg 1982
- 7 Lehrbuch der Mathematik für Wirtschaftswissenschaften.
Hrsg.: Körth, H. u.a. Opladen: Westdeutscher
Verlag 1972
- 8 Loczewski, P.G.: Logik der Strukturierung von Programmen.
München: Oldenbourg 1980
- 9 Wirth, N.: Algorithmen und Datenstrukturen.
3. Aufl. Stuttgart: Teubner 1983
- 10 Wirth, N.: Systematisches Programmieren.
4. Aufl. Stuttgart: Teubner 1983

II COMAL

- 11 Atherton, Roy: Structured programming with COMAL
Chichester: Ellis Horwood Ltd. 1982

- 12 Birkenbihl/Nowak: Von BASIC zu COMAL. 2. Aufl.
Gensingen: Luther 1985
- 13 Christensen, B.R.: Strukturierte Programmierung mit COMAL 80.
2. Aufl. München/Wien: Oldenbourg 1985
- 14 Christensen, B.R.: A short survey of COMAL 80.
Manuskript. Tønder: 1981
- 15 Christensen/Wolgast: COMAL 0.14-Handbuch.
Kiel: Schmidt&Klaunig 1984
- 16 Lindsay, Len: COMAL handbook.
Reston Virginia: Reston Publishing
Company Inc. 1983
- 17 Pehrsson, L. u.a.: 4 * COMAL.
Hernig (Dänemark): systime 1983

III Quellen mit Aufgaben aus anderen Programmiersprachen,
insbesondere BASIC und Pascal

- 18 Baumann, R.: BASIC. Eine Einführung in das Programmieren.
Stuttgart: Klett 1980
- 19 Baumann, R.: Programmieren mit PASCAL
Würzburg: Vogel 1980
- 20 Engel, A.: Elementarmathematik vom algorithmischen
Standpunkt. Stuttgart: Klett 1977
- 21 Menzel, K.: BASIC in 100 Beispielen. 4. Aufl.
Stuttgart: Teubner 1984
- 22 Schauer, H.: PASCAL für Anfänger. 2. Aufl.
Wien/München: Oldenbourg 1977
- 23 Schauer, H.: PASCAL-Übungen.
Wien/München: Oldenbourg 1978

Sachverzeichnis

=====

Abbruchbedingung	86, 96,	Euklid	123
	141, 195	Euler	118
Abbruchverarbeitung	49	Exponent	50
Ackermann	128	Extremwerte	92
Anweisung	12ff	Fakultät	89, 122
Ausgabe -	44ff	Fallunterscheidung	17ff
Eingabe -	41ff	Fehlerbehandlung	34f, 63
Kurzformen von -en	76	Felder	35, 57ff, 74
Aussagen	114	Feldindex	140, 144, 151ff
Auswahl			
einseitige -	13	Folgen	
geschachtelte -	17, 18,	Arithmetische -	87
83, 94, 111f, 114		Fibonacci-Folge	99
Kurzformen von -en	76	Formatierung	45f
Mehrfach -	19, 23	Funktionen	
zweiseitige -	13	Boolesche -	49f, 56f
Baumdiagramm	151	eigendefinierte -	69f
Betrag	50	Standard-	48ff
Bildschirm		trigonometrische -	51
- adressen	168f	Funktionsaufruf	
- kommentar	12, 42	call by value	72
Binomialkoeffizient	126	call by reference	72
Bogenmaß	51	rekursiver -	73, 126,
Buchstabencode	186f		128
Codierung	30ff	Galton	107
Dateien		Ganzzahldivision	98, 120,
Direktzugriffs -	192		158f
Programm -	43f, 162f,	Gauß	134
	179f	Gleichung	
- löschen	181	-ssystem	132ff
Datazeilen	14, 43f, 163	Lösung d. quadr. -	26ff
Dimensionierung	35, 57ff,	Häufigkeit, relative	154f
	102, 138	Hoare	197
Felder	59ff, 102, 175	Index	57ff
Parameter	68	Informationsübertragung	
Unterprogrammvariable	68	zum Unterprogramm	65f, 68
Zeichenketten	57, 58	Prozedur -> Hauptpr.	67f
Diskettenfehler	181ff	Funktion -> Hauptpr.	67ff
Druckerausgabe	75	Josephus-Problem	109
Druckformatierung	45, 46,	Kassettenrekorder	37
	79, 140	Kombinationen	88f
Dualsystem	164f	Laufvariable	15, 90
Einheitskreis	116	Leerzeichen	31
Endlichkeit	11	Logarithmus	50

Matrix	59ff, 132ff	Steueranweisungen	37ff
Menü	175	Struktogramm	12ff
Monte-Carlo-Verfahren	116f	Tabulatorfunktion	45, 105, 125, 138f
Näherungsverfahren	96, 118	Tastaturpuffer	42, 53
Newton	96	Unterprogramm	20f, 24, 29, 61ff
NIM-Spiel	158	Unterprogramm	
Operatoren	20, 53ff	call by value	72
Parameter	65ff, 174	call by reference	72, 74, 175
aktueller -	65	rekursiver -Aufruf	73f,
formaler -	65		126ff, 198
Pascal	127	Variablen	40
Permutationen	88f, 155ff	Anfangswert der -	84, 118
Pi (π)	116	lokale -	67f
Potenzen	97f	globale -	67f
Primzahlen	103f	Stellenzahl der -	40
Probiervverfahren	92ff	Variationen	88f
Problemanalyse	27ff	Vektor	59, 134, 136f
Programmierung, strukturiert		Verfeinerung, schrittweise	11, 21, 25ff, 30, 33
11ff, 17		Vorzeichen	51
Programmlisten	33, 75	Wahrheitswerte	114
Prozedur	20ff, 175ff, 201	Wahrheitswertetafel	113
Aufruf einer -	175f	Wertetabelle	105f
Stellung im Programm	149, 176	Wiederholung	13ff
Quadratwurzel	51	Zahlensysteme	100f, 164f
Reihenfolge, lexikalisch	54	Zeichenketten	25, 52, 54f, 57f
Rekursion (vgl. Unterprogramm)		Länge der -	52, 57
Schleifen	14ff	Teil von -	58, 139f, 147
Bedingungs -	16	Zeilen	
Endlos -	11, 42, 50	- nummern	12, 19, 30f, 33f, 35, 175
geschachtelte -	111, 114, 115	- einfügen	33
- Variable	15, 87, 90f	- löschen	33f
Warte -	42, 184	- vorschub	42, 90, 140, 163
Zähl -	14	Zufallsexperiment	108, 116
Schrittweite	15, 92, 110, 140	Zufallszahlen	50f, 102, 108, 116f, 130, 131, 156
Sequenz	12f	Zuweisung	47f
Sortieren		Kurzformen von -en	48
bubble-sort	185f		
quicksort	197f		
Speicherstelle	53		
Suchen			
linear	188		
binär	193ff		

Liste der COMAL-Beispiele (alphabetisch)

=====

Bezeichnung:	lfd. Nr.:	Seite:
Ackermann-Funktion	28	128
Alter erraten	47	164
Arithmetisches Mittel	4	84
Binäres Suchen	58	193
Bruch kürzen	26	125
Buchstabenpermutation	41	151
Dateiverwaltung		
- (Datei) anlegen'verlaengern	50	179
- (Datei auf) floppy'speichern	51	180
- (Datei von der) floppy'lesen	52	182
- daten'ausdrucken	53	183
- daten'korrigieren	56	189
- daten'loeschen	57	191
- (Daten) sortieren'in'der'ze	54	185
- daten'suchen	55	188
- Datei-Struktur	49	175
Dateiverwaltung CHAIN	60	200
Drei Chinesen...	40	149
Endlosdivision	23	120
Entschlüsseln	36	143
Eulersche Zahl	24	121
Extremwertproblem	8	91
Fibonacci-Zahlen	12	99
Fragmentabfrage	39	147
Funktionstabelle	16	105
Galton-Brett	17	107
GGT (Größter gemeinsamer Teiler)	25	123
Gleichungssystem	30	132
Graphen poken	48	168
Hölzchen	44	158
Idealgewicht	2	80

Kokosnuß-Problem	9	93
Kombinatorik-Formeln	6	88
Kubikwurzel	10	96
Logik-Aufgabe	20	113
Lottozahlen	14	102
Mini/Max	7	90
Mannschaftsauswahl	18	109
Matrix-Multiplikation	31	136
Namensumkehr	34	140
Orthogonaltext	38	145
Pascalzahlen	27	126
- Monte Carlo	21	116
- Teilsummen	22	118
Primzahlen	15	103
Quersumme	11	97
Quicksort	59	196
Rabattberechnung	3	82
Rechentruainer	29	130
Rechteck	1	78
Schwadel-Tabelle	46	162
Stringdreieck	33	139
Suchwort	45	160
Textanalyse	42	154
Textkompression	37	144
Text zentrieren	32	138
Umfüllproblem	19	111
Verschlüsselung	35	141
Zahlenfolge	5	87
Zahlen raten	43	156
Zahlenumwandlung	13	100

Anhang I : COMAL-Bezugsquellen

=====

COMAL wird für eine ständig wachsende Zahl von Geräten eingerichtet. Wenn Sie COMAL einsetzen wollen, wenden Sie sich

- a) an Benutzer-Clubs für Ihr Gerät - die aktuellen Anschriften finden Sie in den Fachzeitschriften
- b) an eine der existierenden COMAL-Gruppen, z.B. an die

COMAL - Gruppe - Deutschland
Derek Belz

2270 Utersum/Föhr
Tel.: 04683/500 oder Mailbox 04683/554

Diese Gruppe vertreibt COMAL für
- den Commodore C 64 sowie
- den IBM PC und kompatible Geräte.

Ein Modul für Schneider-Computer ist für Anfang 1986 geplant.

Anhang II : Hinweise zur Diskettenversion

=====

Zu diesem Band existieren Diskettenversionen für folgende Commodore-Geräte:

- Diskette für den cbm 8xxx, Floppy 8250
- Diskette für den C 64, Floppy VC 1541, 4040

Sämtliche Programme sind unter COMAL-80 Version 0.14 als list-files gespeichert und können daher problemlos mittels 'merge' bzw. 'enter' auch auf andere COMAL-80-Versionen übertragen werden.

Das Informationsprogramm der Disketten ist mit enter "*" zu laden.

MikroComputer-Praxis

Die Teubner Buch- und Diskettenreihe für
Schule, Ausbildung, Beruf, Freizeit, Hobby

Fortsetzung

Löthe/Quehl: **Systematisches Arbeiten mit BASIC**
2. Aufl. 188 Seiten. DM 21,80

Lorbeer/Werner: **Wie funktionieren Roboter**
In Vorbereitung

Mehl/Stolz: **Erste Anwendungen mit dem IBM-PC**
284 Seiten. DM 26,80

Menzel: **BASIC in 100 Beispielen**
4. Aufl. 244 Seiten. DM 24,80

Menzel: **Dateiverarbeitung mit BASIC**
237 Seiten. DM 28,80

Menzel: **LOGO in 100 Beispielen**
234 Seiten. DM 23,80

Mittelbach: **Simulationen in BASIC**
182 Seiten. DM 23,80

Nievergelt/Ventura: **Die Gestaltung interaktiver Programme**
124 Seiten. DM 23,80

Ottmann/Schrapp/Widmayer: **PASCAL in 100 Beispielen**
258 Seiten. DM 24,80

Otto: **Analysis mit dem Computer**
239 Seiten. DM 23,80

v. Puttkamer/Rissberger: **Informatik für technische Berufe**
Ein Lehr- und Arbeitsbuch zur programmierbaren Mikroelektronik
284 Seiten. DM 23,80

Weber/Wehrheim: **PASCAL-Programme im Physikunterricht**
In Vorbereitung

Die Reihe wird durch weitere Bände und Disketten fortgesetzt.

Preisänderungen vorbehalten



B. G. Teubner Stuttgart