

---

# I.2. Grundlagen von Programmiersprachen

- 1. Der Begriff "Informatik"
- 2. Syntax und Semantik von Programmiersprachen

# 1. Der Begriff "Informatik"

---

- **"Informatik" = *Kunstwort* aus *Information* und *Mathematik***
  - Wissenschaft der Informationsverarbeitung mit großer Nähe zur Mathematik
  
- **Hauptaufgabe der Informatik**
  - *Entwicklung formaler, maschinell ausführbarer Verfahren* zur Lösung von Problemen der Informationsverarbeitung
  
- **Forderung der Durchführbarkeit mittels einer Maschine:**
  - Informationen müssen als *maschinell verarbeitbare Daten* dargestellt werden
  - Lösungsverfahren müssen bis *ins Detail* formal beschrieben werden.

# Deterministischer Algorithmus

---

## Berechnung von $|x-y|$

1. Lies Eingaben  $x$  und  $y$ .
2. Falls  $x \leq y$ : Weiter mit Schritt 3.  
Falls  $x > y$ : Weiter mit Schritt 4.
3. Berechne  $a = y - x$ .  
Weiter mit Schritt 5.
4. Berechne  $a = x - y$ .
5. Gib  $a$  aus.

# Indeterministischer Algorithmus

---

## Berechnung von $|x-y|$

1. Lies Eingaben  $x$  und  $y$ .  
Weiter mit Schritt 2 oder Schritt 3.
2. Berechne  $a = x - y$ .  
Weiter mit Schritt 4.
3. Berechne  $a = y - x$ .
4. Falls  $a \geq 0$ : Gib  $a$  aus.  
Falls  $a < 0$ : Gib  $-a$  aus.

# Fragen

---

- **Wie kann man aus einer Lösungsidee einen Algorithmus konstruieren?**
  - "schrittweise Programmentwicklung"
  
- **Wie zeigt man, dass ein Algorithmus tatsächlich das tut, was er tun soll?**
  - Verifikation: partielle Korrektheit
  - Terminierung
  
- **Wie "gut" ist ein Algorithmus?**
  - Speicherverbrauch, benötigte Zeit (*Effizienz*)
  - Aufwandsabschätzungen

---

# I.2. Grundlagen von Programmiersprachen

- 1. Der Begriff "Informatik"
- 2. Syntax und Semantik von Programmiersprachen

## 2. Syntax & Semantik von Programmiersprachen

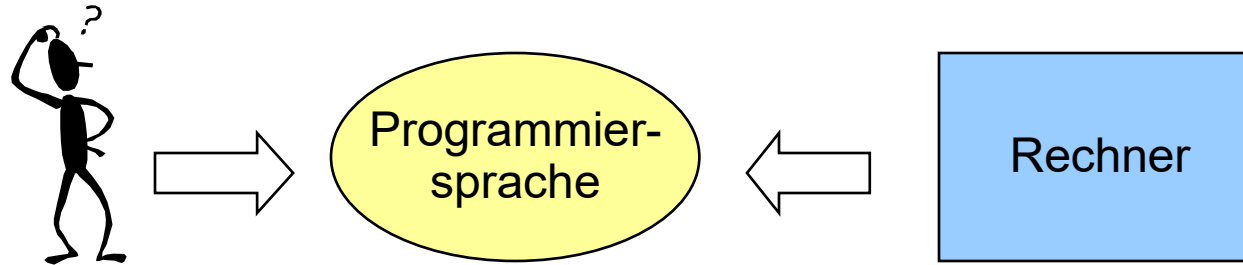
---

Ein erstes Java-Programm:

```
void main () {  
  
    int x, y;  
    x = 10;  
    y = -1 + 23 * 33 + 3 * 7 * (5 + 6);  
    IO.print ("Das Resultat ist ");  
    IO.println (x + y);  
  
}
```

# Programmiersprachen

- Die Programmiersprache bildet die **Schnittstelle** zwischen Mensch und Rechner



## Beide haben unterschiedliche Anforderungen

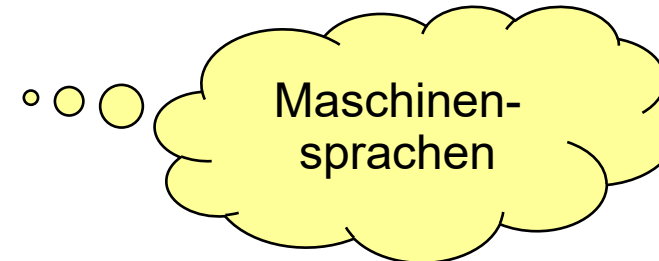
- **Mensch**

- ◆ Erlernbarkeit
- ◆ Lesbarkeit
- ◆ Ausdrucksstärke



- **Rechner**

- ◆ einfaches Übersetzen in Maschinsprache
- ◆ Generierung von effizientem Code





# Kenntnis verschiedener Sprachen

---

- **Eigene Ideen bei der Software-Entwicklung können besser ausgedrückt werden**
- **Nötig, um in konkreten Projekten geeignete Sprache auszuwählen**
- **Erleichtert das Erlernen weiterer Programmiersprachen**
- **Nötig für den Entwurf neuer Programmiersprachen**

# Übersicht

---

## Imperative Sprachen

- Folge von nacheinander ausgeführten Anweisungen

### ■ Prozedurale Sprachen

- Variablen, Zuweisungen, Kontrollstrukturen

### ■ Objektorientierte Sprachen

- Objekte und Klassen
- ADT und Vererbung

## Deklarative Sprachen

- Spezifikation dessen, was berechnet werden soll
- Festlegung, wie Berechnung verläuft durch Compiler

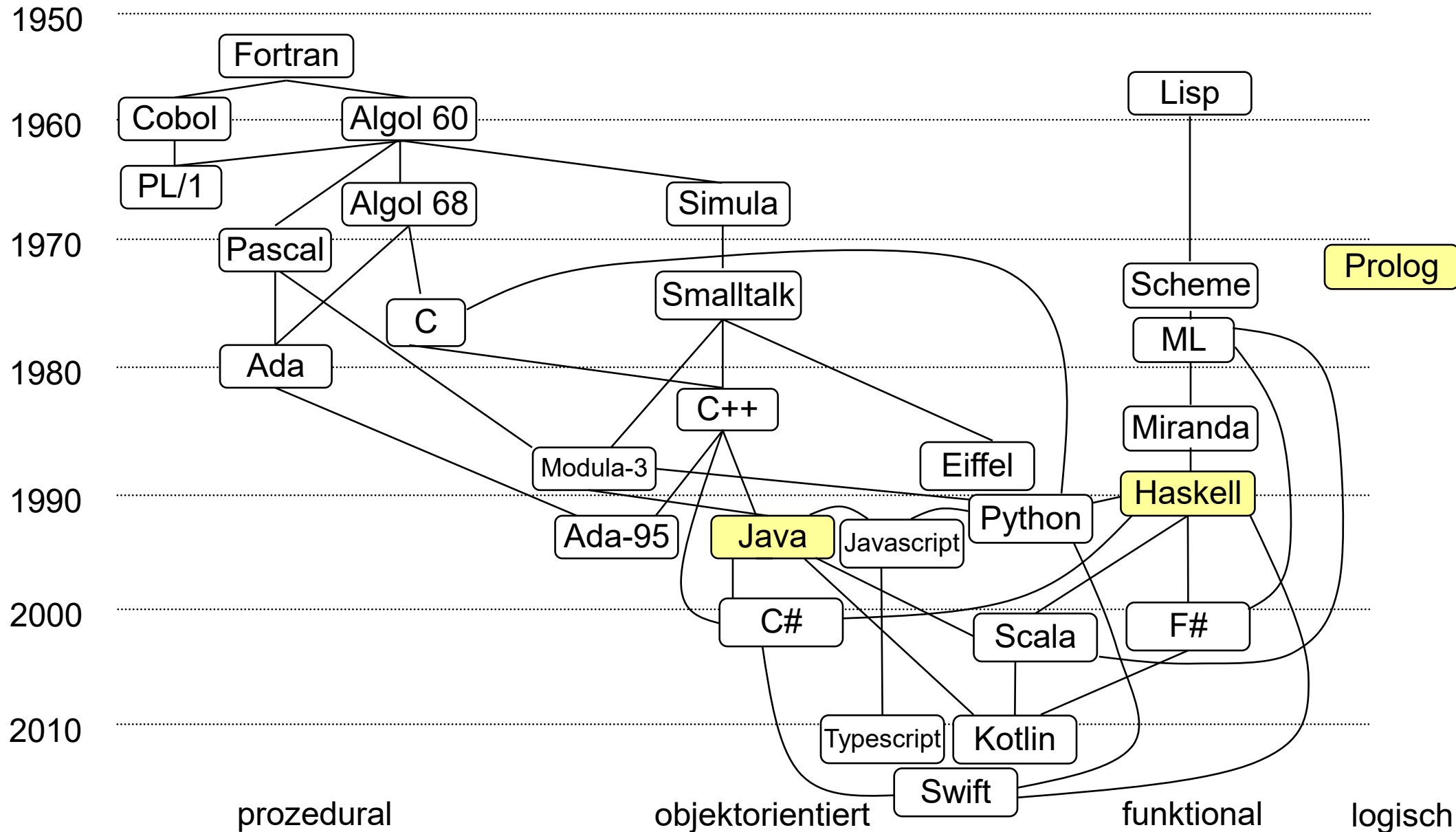
### ■ Funktionale Sprachen

- keine Seiteneffekte
- Rekursion

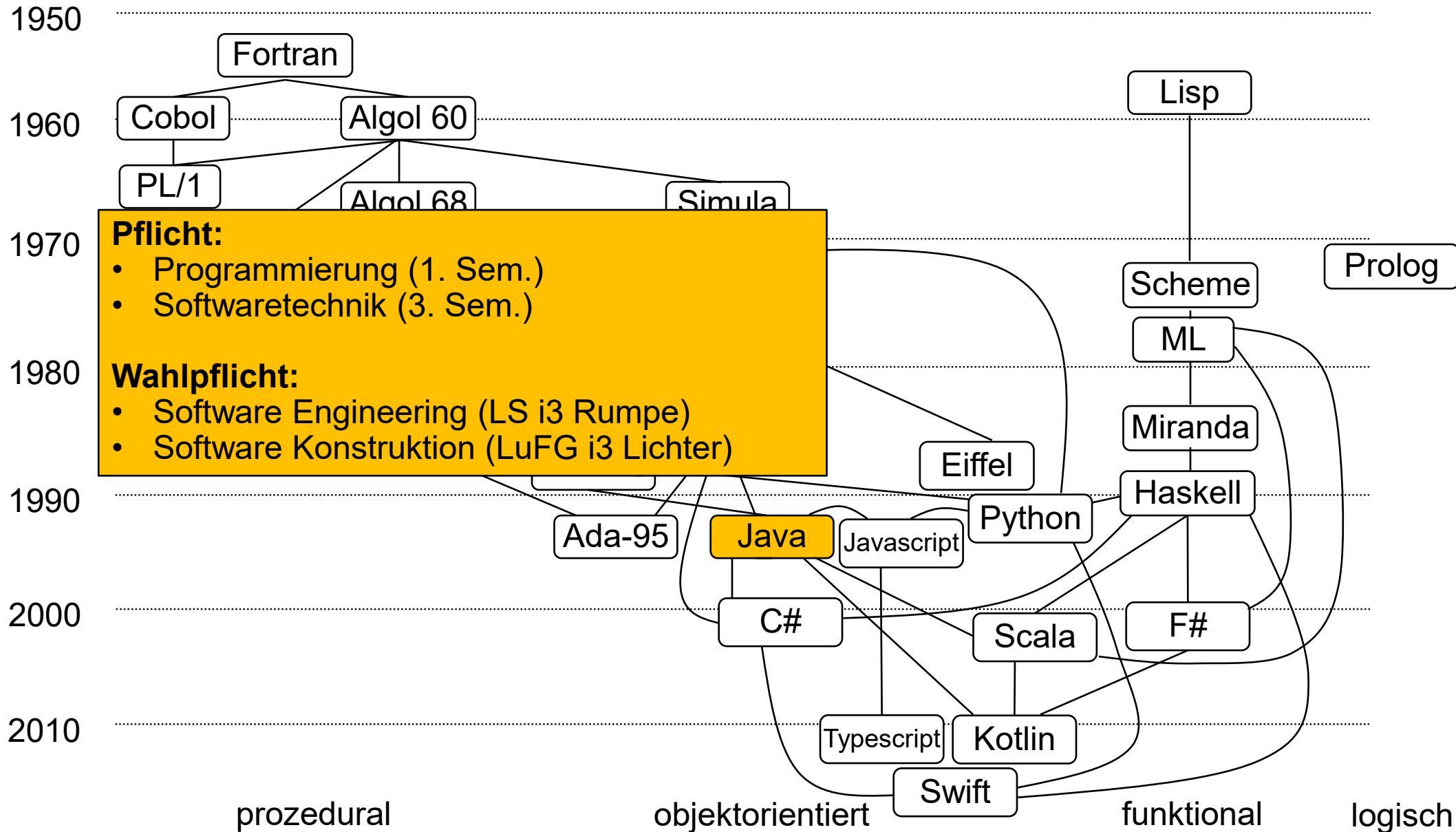
### ■ Logische Sprachen

- Regeln zur Definition von Relationen

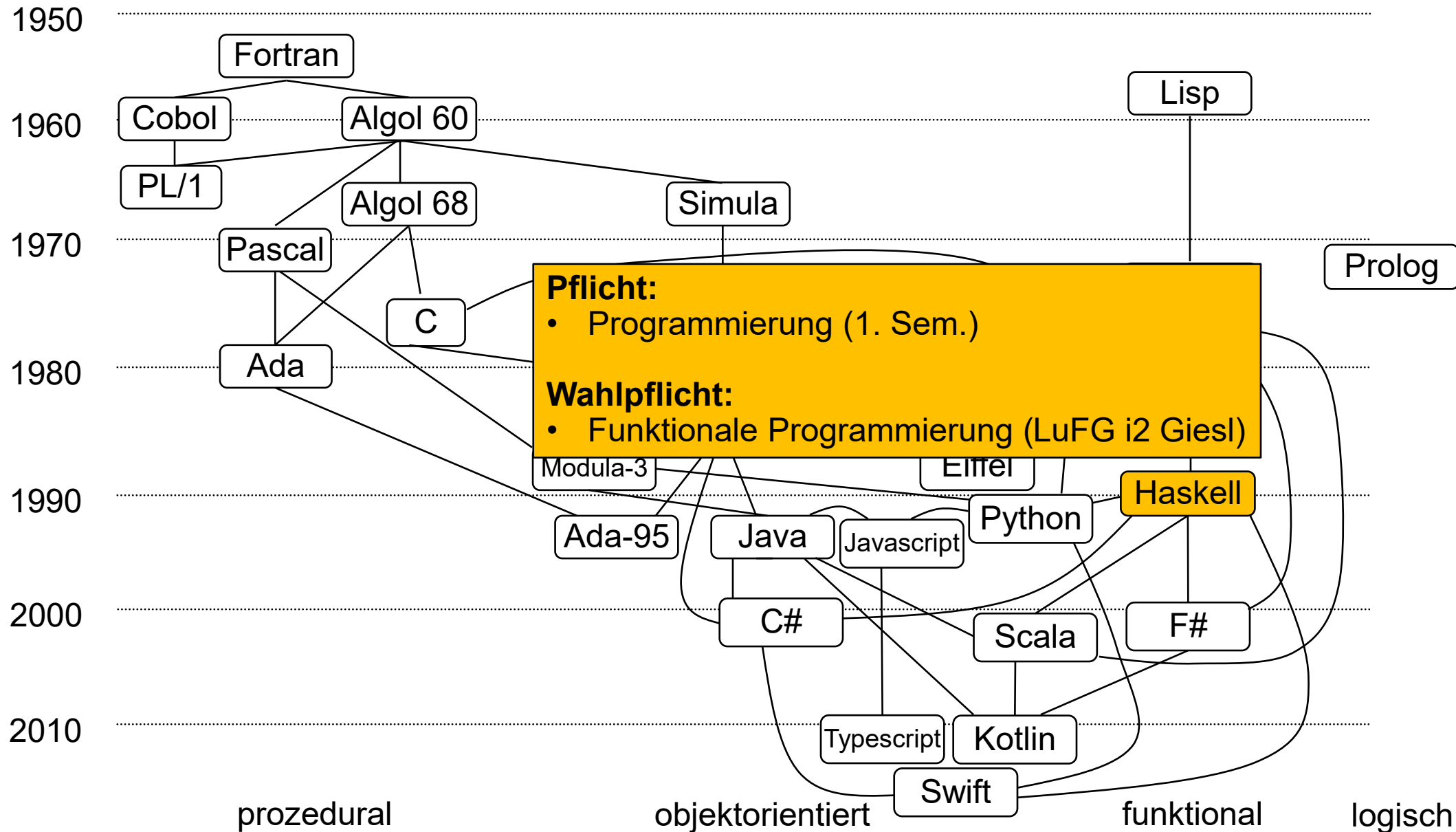
# Wichtige Programmiersprachen



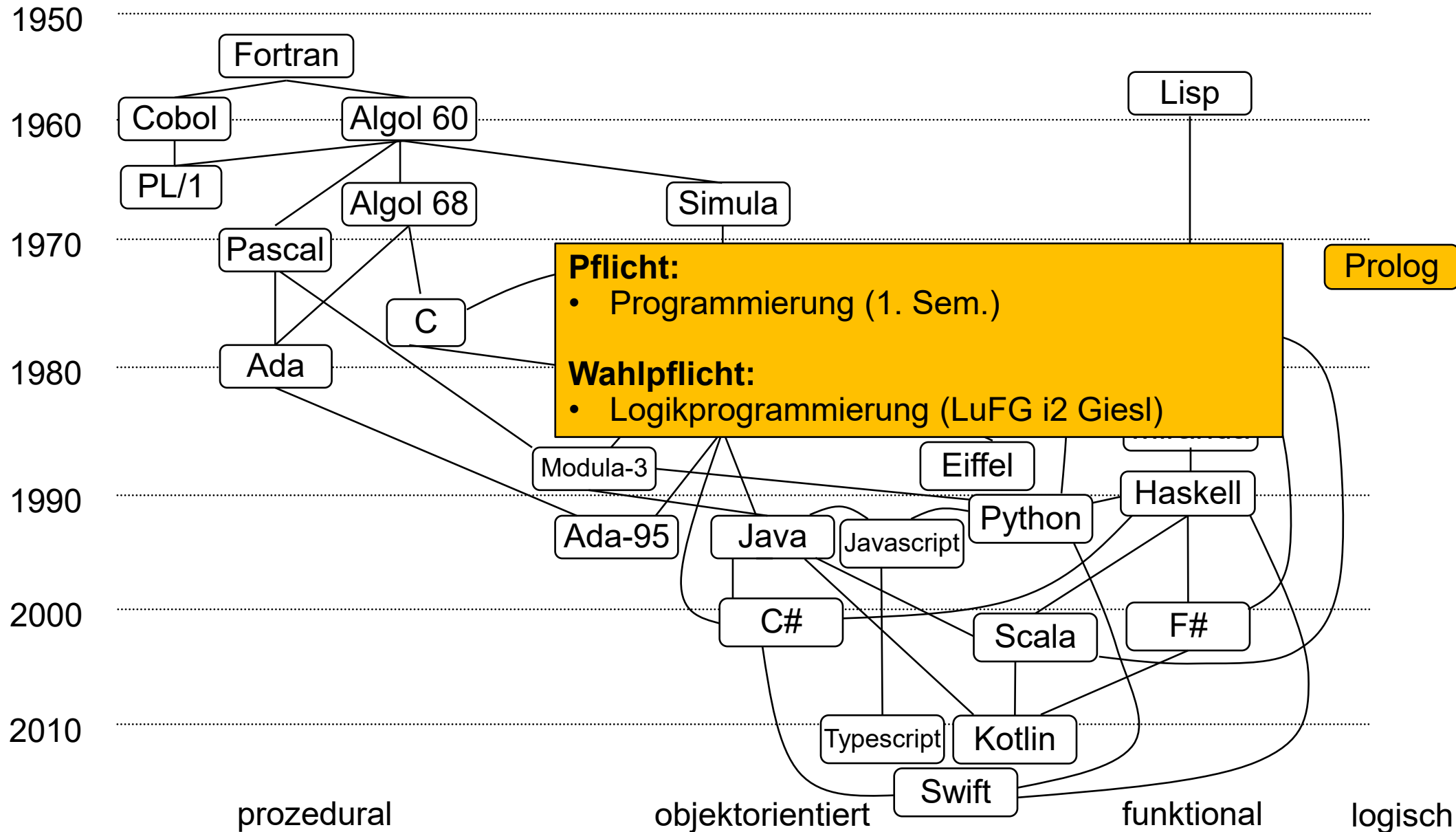
# Wichtige Programmiersprachen



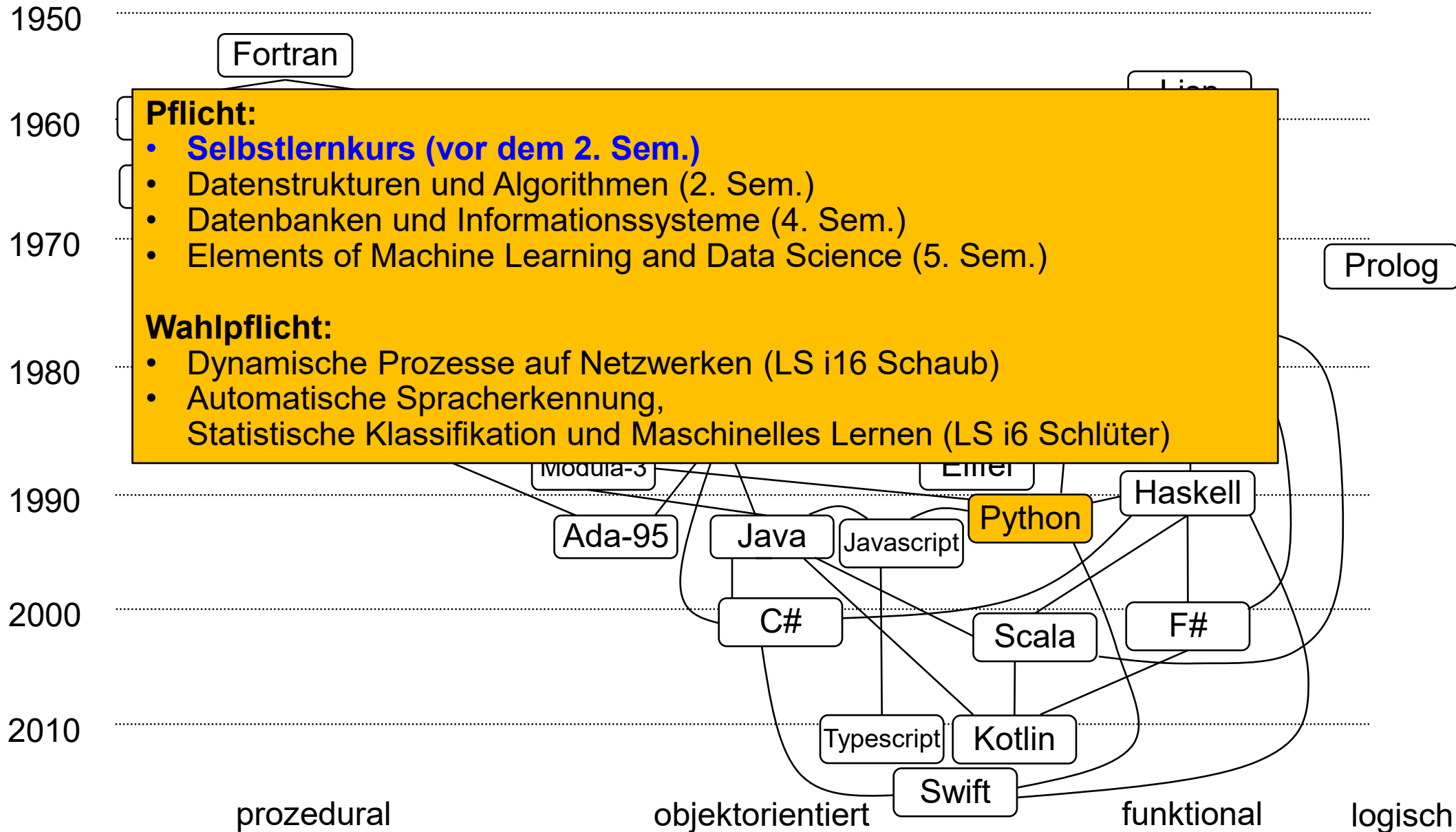
# Wichtige Programmiersprachen



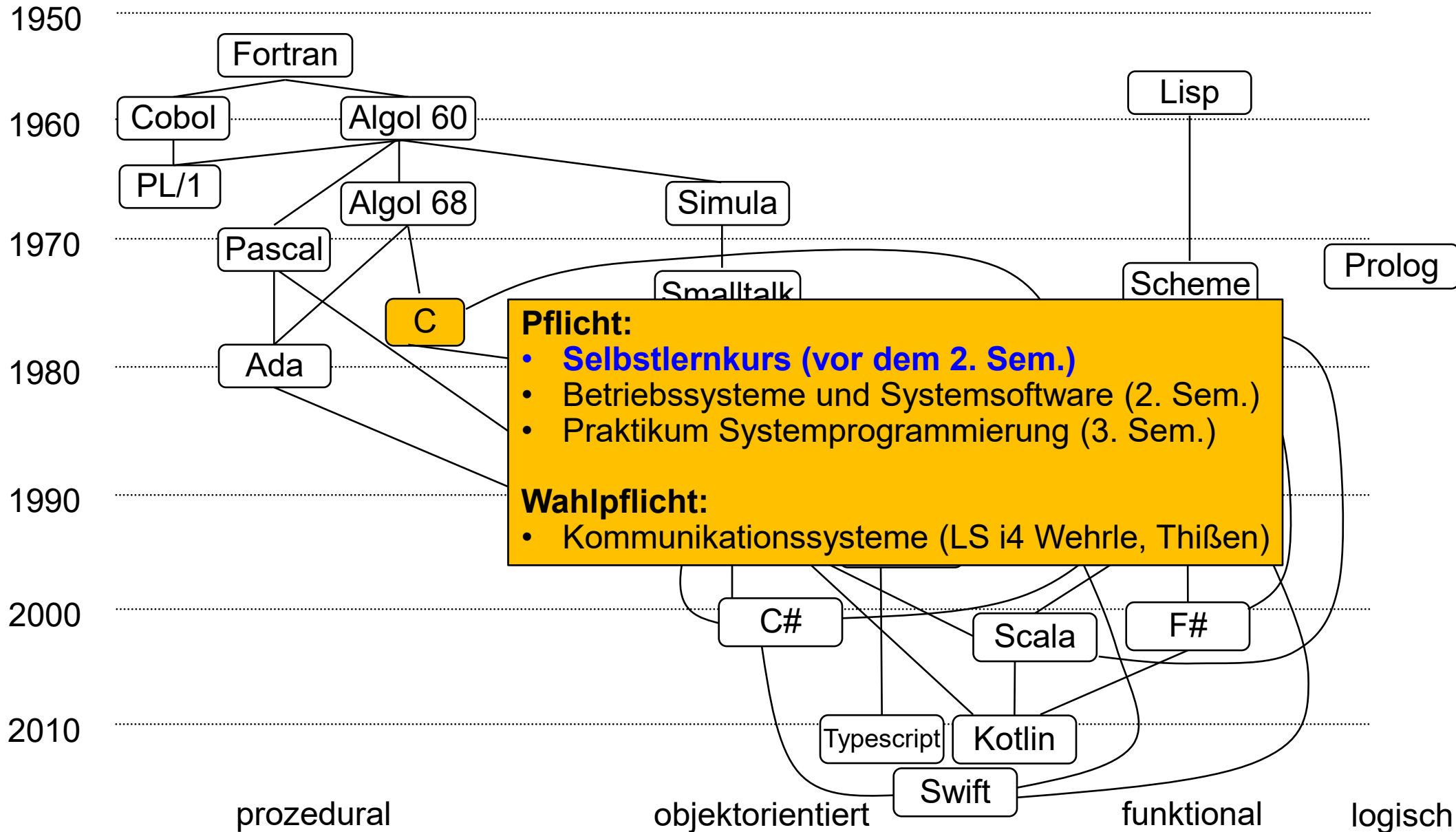
# Wichtige Programmiersprachen



# Wichtige Programmiersprachen

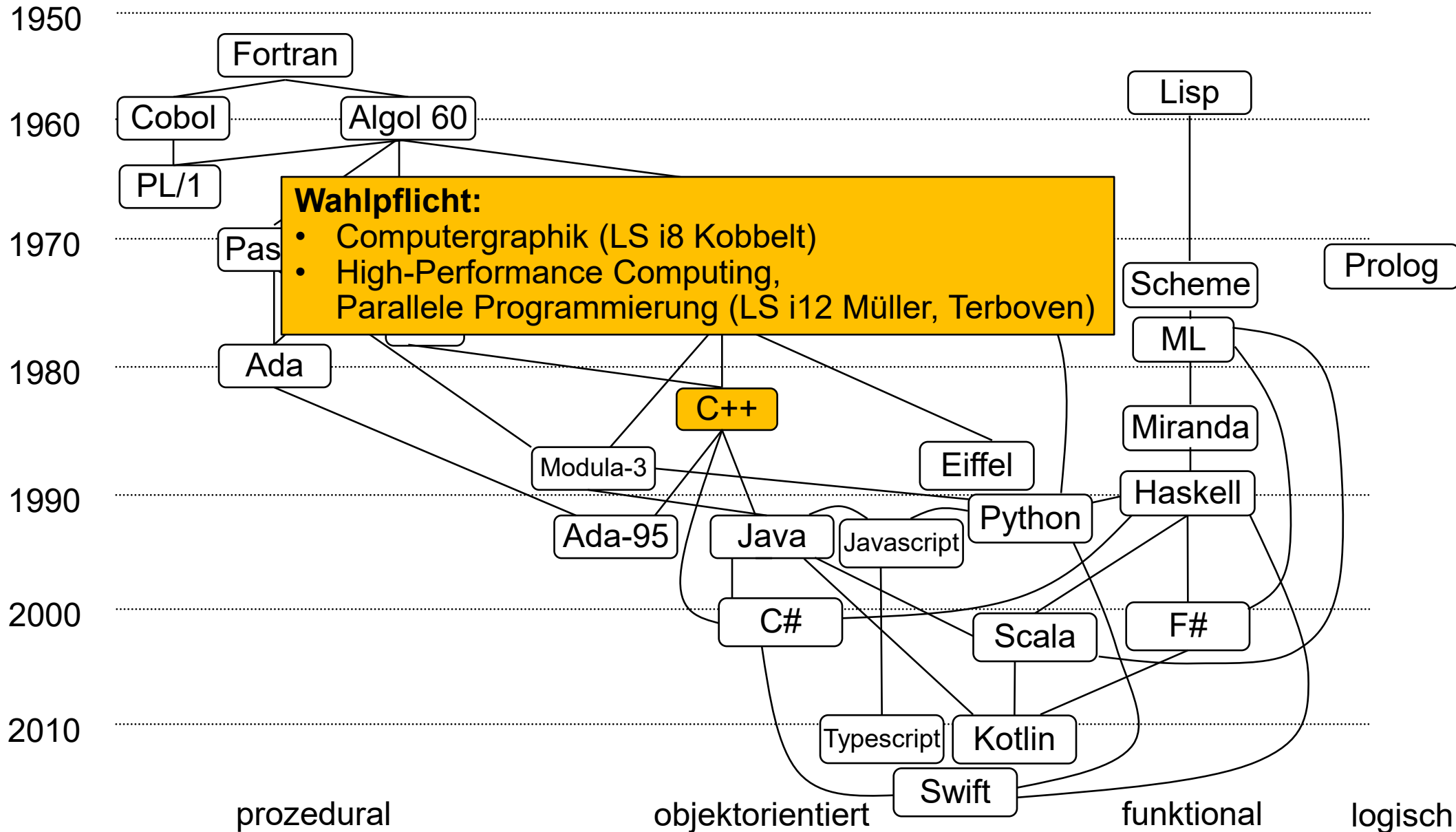


# Wichtige Programmiersprachen

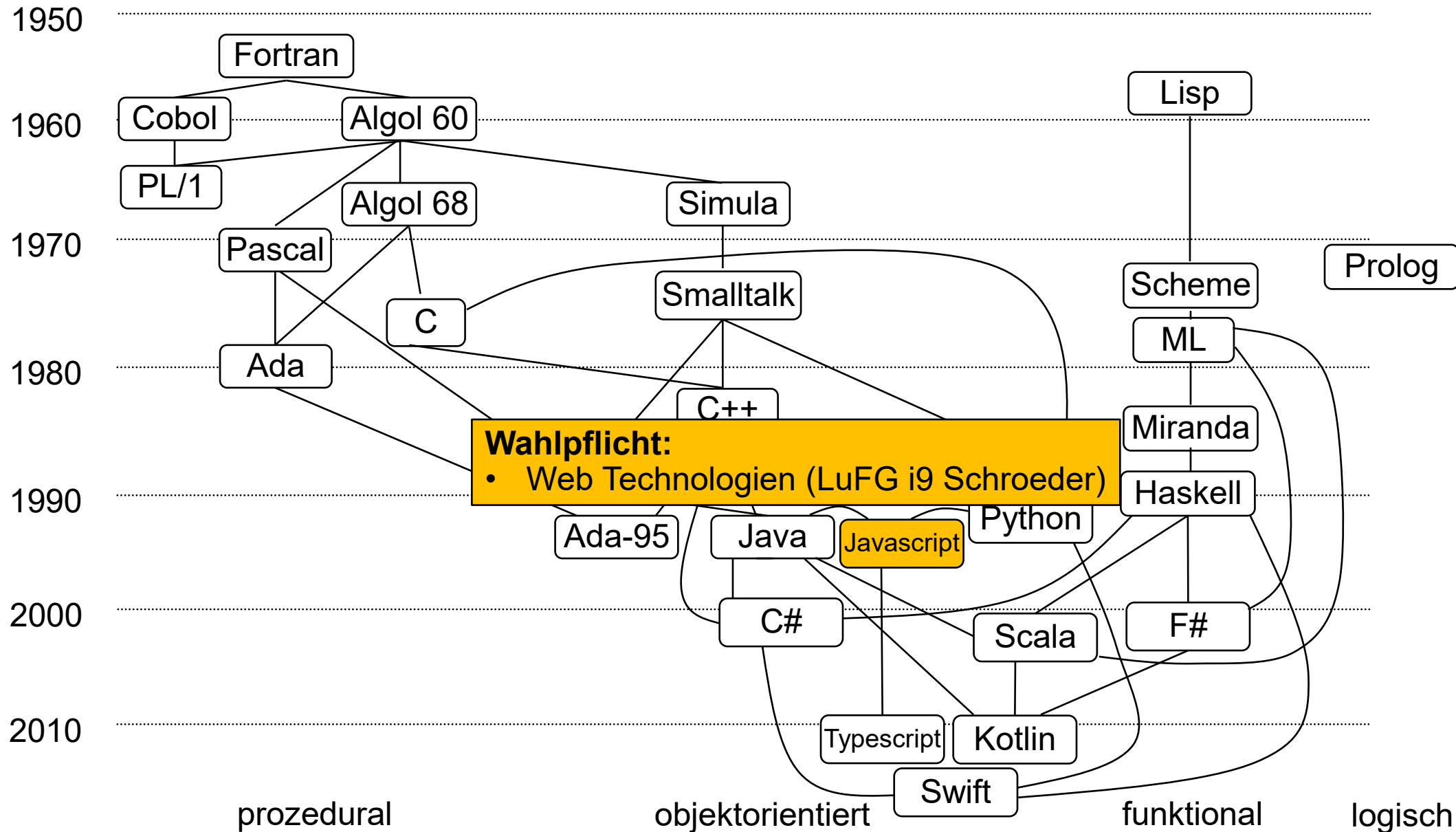




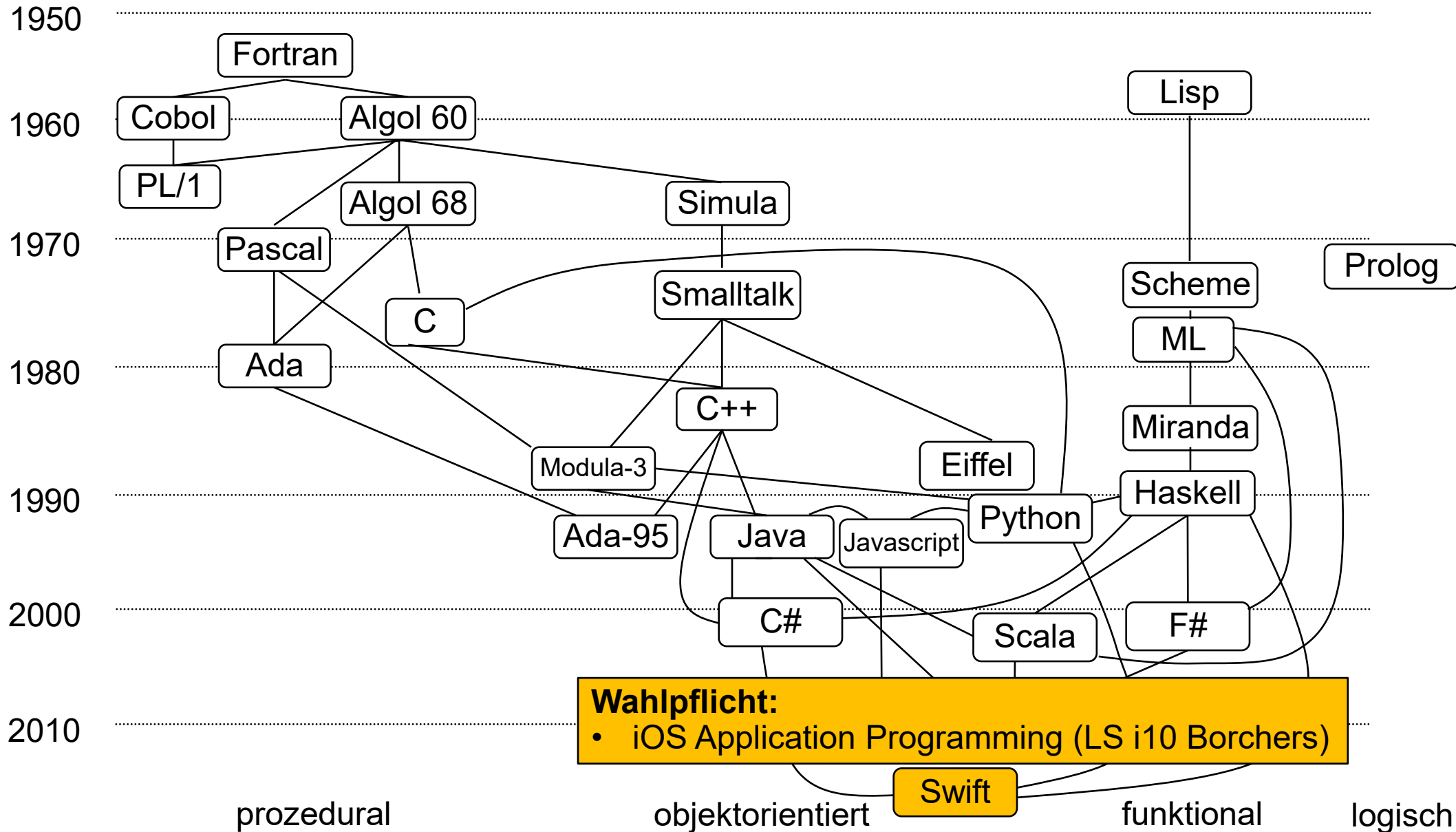
# Wichtige Programmiersprachen



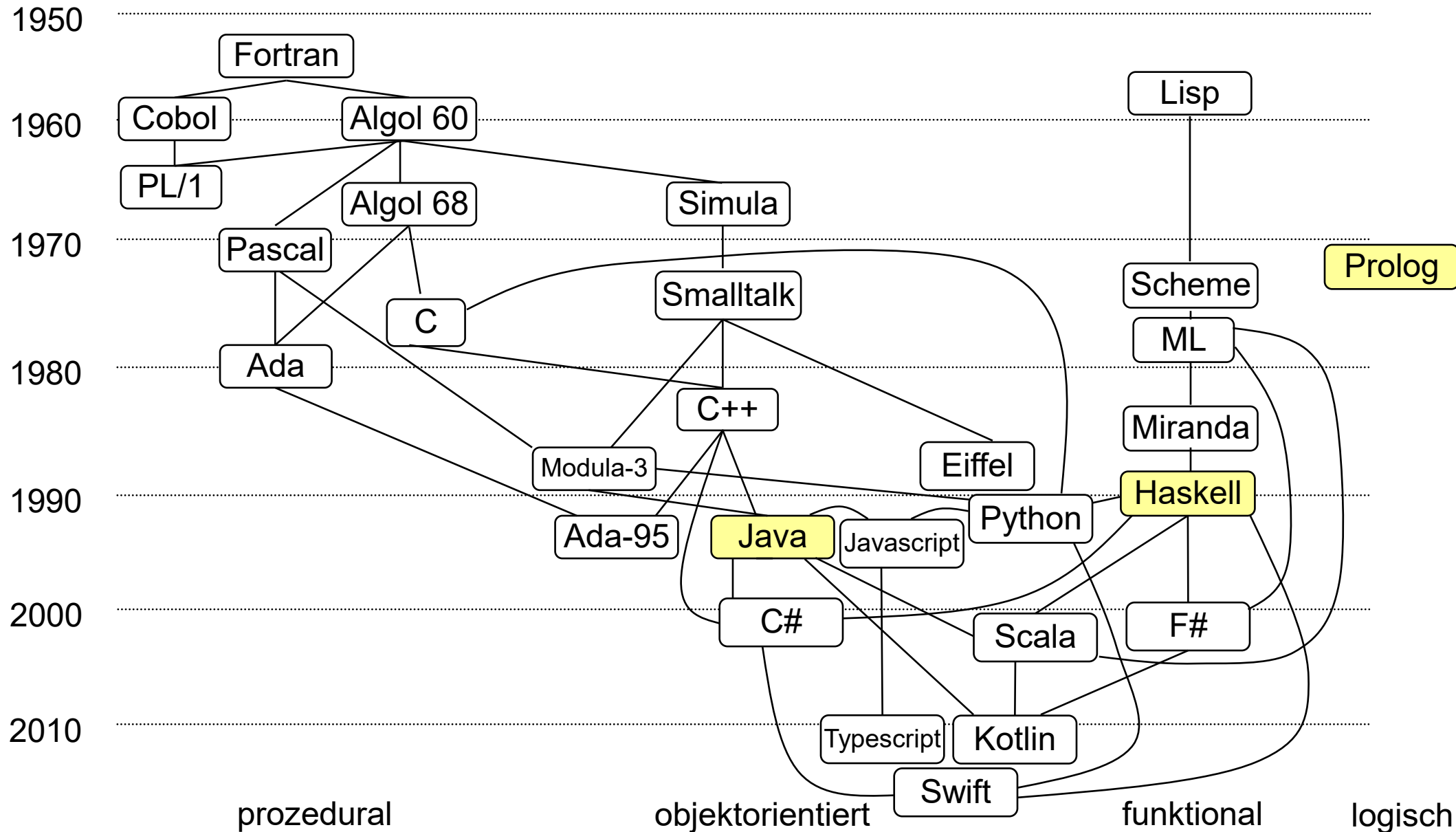
# Wichtige Programmiersprachen



# Wichtige Programmiersprachen



# Wichtige Programmiersprachen



# Programmiersprachen - Definition

---

- Programmiersprachen sind Sprachen, deren Syntax und Semantik genau festgelegt ist.
  
- Syntax:
  - Definition aller *zulässigen Wörter / Programme*, die in einer Sprache formuliert werden können
  
- Semantik:
  - *Bedeutung* der zulässigen Wörter / Programme
  - Syntaktisch *falsche* Wörter / Programme haben *keine* Semantik

# Alphabet, formale Sprache

---

## ■ Alphabet

- *nichtleere endliche* Menge von Zeichen („Buchstaben“, Symbole)

## ■ Wort über einem Alphabet

- *endliche Folge* von Buchstaben, die auch *leer* sein kann ( $\varepsilon$  leeres Wort)
- $A^*$  bezeichnet die *Menge aller Wörter* über dem Alphabet  $A$  (inkl. dem leeren Wort)

## ■ Formale Sprache

- Sei  $A$  ein Alphabet. Eine (formale) Sprache (über  $A$ ) ist *eine beliebige Teilmenge von  $A^*$* .

## ■ Endliche Beschreibungsvorschrift für unendliche Sprachen

- *Grammatik*, die Sprache erzeugt, oder *Automat*, der Sprache erkennt

# Grammatik - informell

- Definiert **Regeln**, die festlegen, welche Wörter über einem **Alphabet** zur Sprache gehören und welche nicht.
- Beispiel: Grammatik für "Hund-Katze-Sätze"

1	Satz	→	Subjekt Prädikat Objekt
2	Subjekt	→	Artikel Attribut Substantiv
3	Artikel	→	$\varepsilon$
4	Artikel	→	der
5	Artikel	→	die
6	Artikel	→	das
7	Attribut	→	$\varepsilon$
8	Attribut	→	Adjektiv
9	Attribut	→	Adjektiv Attribut
10	Adjektiv	→	kleine
11	Adjektiv	→	bissige
12	Adjektiv	→	große
13	Substantiv	→	Hund
14	Substantiv	→	Katze
15	Prädikat	→	jagt
16	Objekt	→	Artikel Attribut Substantiv

# Kontextfreie Grammatik / Sprache

---

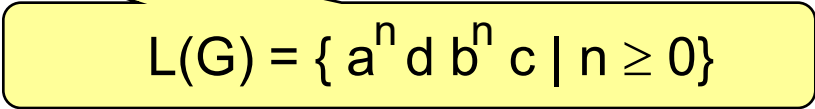
- **Produktionsregeln:**       $A \rightarrow y$        $A \in N, y \in V^*$   
d.h.: Links steht genau ein Nichtterminalsymbol
- **Wichtigste Klasse zur formalen Beschreibung der Syntax von Programmiersprachen.**
- **Es ist möglich, Automaten zu bauen, die Wörter einer kontextfreien Sprache erkennen (*Wortproblem*) und ihre syntaktische Struktur analysieren (Compilerbau)**
- **Notationen zur Darstellung kontextfreier Grammatiken**
  - *Syntaxdiagramme*
  - *Extended Backus-Naur-Form (EBNF)*



# Grammatik - Beispiel

## ■ Sei $G = (N, T, P, S)$ mit

- $N = \{A, B\}$
- $T = \{a, b, c, d\}$
- $P = \left\{ \begin{array}{l} A \rightarrow aBbc, \\ B \rightarrow aBb, \\ aBb \rightarrow d \end{array} \right\}$
- $S = A$
- $G$  ist keine kontextfreie Grammatik, da die dritte Produktionsregel auf der linken Seite mehr als nur das Nichtterminalsymbol  $B$  enthält.


$$L(G) = \{ a^n d b^n c \mid n \geq 0 \}$$

## ■ Ersetzt man in $G$ die Produktionen $P$ durch $P'$ , dann ist $G'$ kontextfrei. Es gilt $L(G) = L(G')$ .

- $P' = \left\{ \begin{array}{l} A \rightarrow Bc, \\ B \rightarrow aBb, \\ B \rightarrow d \end{array} \right\}$

## ■ EBNF (Extended Backus-Naur-Form)

- kompaktere Repräsentation kontextfreier Grammatiken
- BNF erstmals benutzt zur Definition der Sprache *Algol-60*
- **EBNF-Notation**
  - ◆ = „definiert als“
  - ◆ (...) genau eine Alternative aus der Klammer muss kommen
  - ◆ [ ... ] Inhalt der Klammer kann kommen oder nicht
  - ◆ { ... } Inhalt der Klammer kann n-fach kommen,  $n \geq 0$
  - ◆ Terminalsymbole werden in " " eingeschlossen

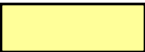

# Beispiel - Grammatik

---

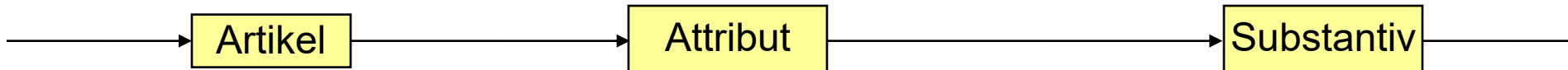
1	Satz	→	Subjekt Prädikat Objekt
2	Subjekt	→	Artikel Attribut Substantiv
3	Artikel	→	$\varepsilon$
4	Artikel	→	der
5	Artikel	→	die
6	Artikel	→	das
7	Attribut	→	$\varepsilon$
8	Attribut	→	Adjektiv
9	Attribut	→	Adjektiv Attribut
10	Adjektiv	→	kleine
11	Adjektiv	→	bissige
12	Adjektiv	→	große
13	Substantiv	→	Hund
14	Substantiv	→	Katze
15	Prädikat	→	jagt
16	Objekt	→	Artikel Attribut Substantiv

# Syntaxdiagramme - 1

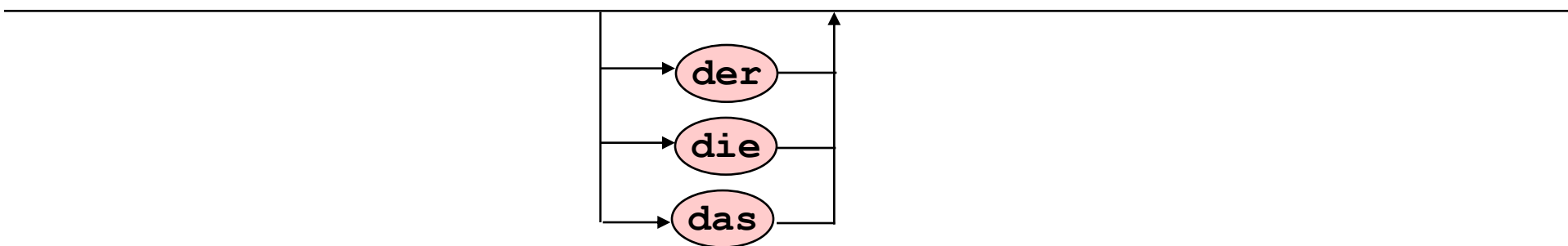
## ■ Syntaxdiagramme (beschreiben Produktionen *grafisch*)

- Nichtterminalsymbole sind Rechtecke 
- Terminalsymbole sind rund / oval 

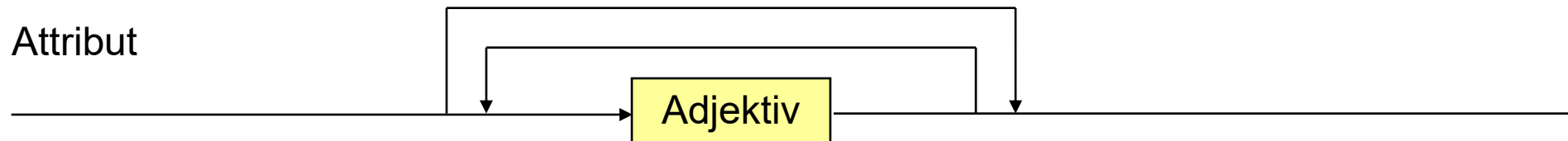
Subjekt



Artikel

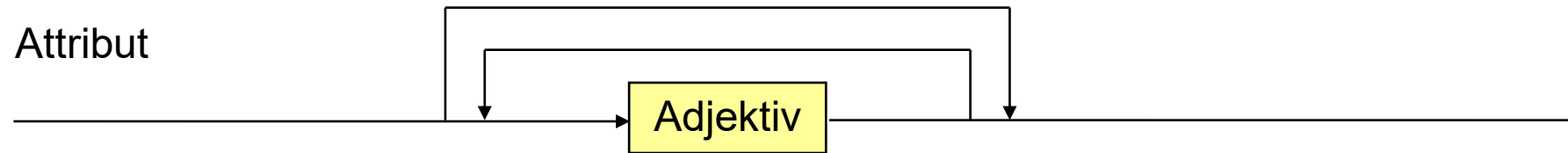


Attribut



# Syntaxdiagramme - 2

---



## Alternative: **Rekursives** Syntaxdiagramm

