

# Programmeringssprog

## Datalogens Værktøj

Arinbjörn Brandsson - Arbr@di.ku.dk

Benjamin Rotendahl - Bero@di.ku.dk

Mathias Mortensen - Mamo@di.ku.dk

Datalogisk Institut



# Hvad er Programmeringssprog?

## Et Værktøj

- Programmeringssprog bruges som et værktøj til at løse en problemstilling
- Forskellige programmeringssprog bruges til forskellige formål

## Et Regelsæt til Hvordan der Kommunikeres

- Et programmeringssprog definerer hvordan man **kan** kommunikere med en datamat
- Uden programmeringssprog skulle vi kode i maskinssprog



# Opbygning af et Programmeringssprog

## Hvordan Kan Datamater Forstå Programmeringssprog?

- Programmeringssproget checkes for syntaksfejl
- Derefter køres den igennem dens sprog-specifikke oversætter, som oversætter koden til MIPS Assembly (Maskinsprog for mennesker)
- MIPS Assembly oversættes af datamaten om til binært som den kan forstå



High-level Language

```
temp = v[k];  
v[k] = v[k+1];  
v[k+1] = temp;
```

```
TEMP = V(K)  
V(K) = V(K+1)  
V(K+1) = TEMP
```

C/Java Compiler

Fortran Compiler

Assembly Language

```
lw $t0, 0($2)  
lw $t1, 4($2)  
sw $t1, 0($2)  
sw $t0, 4($2)
```

MIPS Assembler

Machine Language

```
0000 1001 1100 0110 1010 1111 0101 1000  
1010 1111 0101 1000 0000 1001 1100 0110  
1100 0110 1010 1111 0101 1000 0000 1001  
0101 1000 0000 1001 1100 0110 1010 1111
```



# Turing Tarpit

"Beware of the Turing tar-pit in which everything is possible but nothing of interest is easy."

-Alan Perlis, *Epigrams on Programming*

## Turing Komplethed

Et programmeringssprog er Turing komplet hvis alle (korrekte) algoritmer kan køres ved brug af programmeringssproget



# Turing Tarpit Eksempel

Eksempel: "Hello, World!" i Brainfuck



# Turing Tarpit Eksempel

## Eksempel: "Hello, World!" i Brainfuck

```

+++++ +++          Set Cell #0 to 8
[
  >++++            Add 4 to Cell #1; this will always set Cell #1 to 4
  [              as the cell will be cleared by the loop
    >++          Add 2 to Cell #2
    >+++         Add 3 to Cell #3
    >+++         Add 3 to Cell #4
    >+           Add 1 to Cell #5
    <<<<<       Decrement the loop counter in Cell #1
  ]             Loop till Cell #1 is zero; number of iterations is 4
  >+           Add 1 to Cell #2
  >+           Add 1 to Cell #3
  >-           Subtract 1 from Cell #4
  >>+         Add 1 to Cell #6
  [<]         Move back to the first zero cell you find; this will
              be Cell #1 which was cleared by the previous loop
  <-          Decrement the loop Counter in Cell #0
]             Loop till Cell #0 is zero; number of iterations is 8
>>.          Cell #2 has value 72 which is 'H'
>-..         Subtract 3 from Cell #3 to get 101 which is 'e'
+++++++...+++ Likewise for 'llo' from Cell #3
>>.          Cell #5 is 32 for the space
<-..         Subtract 1 from Cell #4 for 87 to give a 'W'
<-..         Cell #3 was set to 'o' from the end of 'Hello'
+++..... Cell #3 for 'rl' and 'd'
>>+.         Add 1 to Cell #5 gives us an exclamation point
>++.         And finally a newline from Cell #6

```



# Turing Tarpit - Fortsat

"Hello, World!" i C:





# Turing Tarpit - Fortsat

"Hello, World!" i C:

```
#include<stdio.h>
```

```
main()  
{  
    printf("Hello, World");  
}
```



# Krav til et Godt Programmeringssprog

- Skal være læsbart og forståeligt
- Programmeringssprogets syntaks må ikke lede til tvetydigheder
  - For eksempel må der ikke være forvirring over hvad resultatet af " $2+4/2$ " er
- Skal have dokumentation over hvordan programmeringssproget virker og er struktureret



# Programmeringssprogstyper (Imperative & Declarative)

## Der Findes Mange Forskellige Typer af Programmeringssprog

- Object-Oriented programming
- Functional programming, og
- Logic programming

## Og Disse Kan Underklassificeres

- Static/Dynamic typing
- Weak/Strong typing
- High-level/Low-level, og flere!

Disse beskrivelser af et programmeringssprog kaldes for paradigmer



# Object-Oriented Programming

## Klasser og Objekter

- Klasse: Man definere et skelet for fremtidige versioner
  - Eksempel: Et menneske har to arme, to ben, øjne og hår
- Objekt: Man instantiere skelettet med værdier man selv bestemmer
  - Eksempel: Et menneske har brune øjne, og sort hår

Kan bruges til mange forskellige ting, som for eksempel hvis der er brug for en grafisk overflade som kan manipuleres



# Notable Example

## Java

- Nem at lære
- Kan bruges på alle platforme via virtual machines (skalerbart)
- Har utrolig meget support

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        // Prints "Hello, World" to the terminal.  
        System.out.println("Hello , World");  
    }  
}
```



# Functional Programming

## Funktioner og Deling

- En funktions output er kun afhængig af dens input
- Kan (typisk) beskrive det samme som i et objekt-orienteret sprog i færre linjer
- Er industri standard i matematisk analyse, (nogen typer) machine learning, text redigering og analyse, og noget back-end



# Notable Example

## Haskell

- Industri-standard funktionel programmeringssprog grundet monader
- Nemt at lære, svær at mestre

```
main = putStrLn "Hello, _World!"
```



# Logic Programming

## Logik med Logik På

- Bruges til at finde en (eller flere) sandhedsværdier i et input
- Kan bruges til AI, for eksempel





# Notable Example

## ProLog

- Er specialiseret til bruger defineret logik relationer

```
:- initialization(main).
```

```
main :- write('Hello World!'), nl, halt.
```

