

# Programmiersprachen & -paradigmen

## ein Überblick

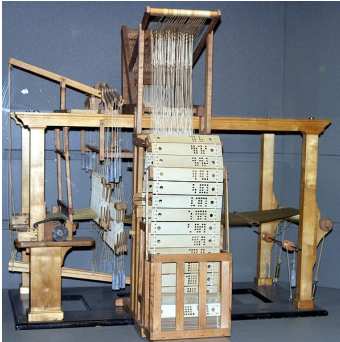
Programmierpraktikum 2012

27.06.2012

# Übersicht

- ▶ Eine kurze Geschichte des Programmierens
- ▶ Überblick Sprachen und Paradigmen
- ▶ Esoterische Sprachen

# Jacquard-Webstuhl



- ▶ die erste programmierbare Maschine
- ▶ liest das zu webende Muster von Lochkarten
- ▶ und das 1805!

Programmierpraktikum 2012  
 Programmiersprachen & -paradigmen

# Imperative Programmierung - Ausgangspunkt

- ▶ Programm ist Folge von Befehlen
- ▶ Kontrollfluss durch Sprünge
- ▶ Beispiele: frühes Cobol / Algol / Fortran
- ▶ Und: Assembler!
- ▶ Gegensatz: Deklarative Programmierung - doch dazu später

# Strukturierte Programmierung

- ▶ Erweiterung der imperativen Programmierung
- ▶ "Go To Statement Considered Harmful"
  - Edsger W. Dijkstra, 1968
- ▶ Kontrollstrukturen werden eingeführt
- ▶ Beispiele: Pascal, frühes Basic

# Prozedurale Programmierung

- ▶ Erweiterung der strukturierten Programmierung
- ▶ Programme werden in Teilaufgaben / Prozeduren zerlegt
- ▶ wesentlicher Abstraktionsschritt ...
- ▶ ... in Richtung Hochsprache
- ▶ Beispiele: C, Pascal, Fortran, Algol, Cobol

# Modulare Programmierung

- ▶ Erweiterung der prozeduralen Programmierung
- ▶ Programmteile werden in Module zusammengefasst
- ▶ Module enthalten Methoden und deren Daten
- ▶ Und das führt uns zur objektorientierten Programmierung
  - ▶ Klassen statt Module
  - ▶ Vererbung, Polymorphie, ....
  - ▶ Beispiele: C++, Java, Python, und viele weitere



# Und dann gab es da noch.....

- ▶ komponentenorientiert
- ▶ aspektorientiert
- ▶ generativ
- ▶ generisch
- ▶ subjektorientiert
- ▶ datenstromorientiert
- ▶ konkatenativ
- ▶ und weitere, mehr oder weniger gruselige Namen

# Übersicht

- ▶ In diesem Abschnitt “interessantere” Sprachen
- ▶ Und Beispiele dazu
- ▶ Wir werden uns ansehen:
  - ▶ Python - Dynamische Sprache
  - ▶ Haskell - Funktionale Sprache
  - ▶ Prolog - Logische Sprache

# Dynamisch?

- ▶ Typisierung - Duck Typing
- ▶ Reflektion / Instrospektion
- ▶ late-binding
- ▶ häufig interpretiert & mit Garbage Collection

# Duck Typing



“When I see a bird that walks like a duck and swims like a duck and quacks like a duck, I call that bird a duck.”

– James Whitcomb Riley

# Beispiele

## Python Beispiele

# Einschub - Deklarative Programmierung

- ▶ Beschreiben des Problems, nicht des Lösungswegs
- ▶ Finden der Lösung der Sprache überlassen
- ▶ Programme kürzer und leichter zu verstehen
- ▶ Bessere Beweisbarkeit
- ▶ in der Regel weniger performant

# Deklarativ vs. Imperativ

```

1  procedure quicksort(l,r : integer);
2  var x,i,j,tmp : integer;
3  begin
4      if r>l then
5          begin
6              x:=a[l]; i:=l; j:=r+1;
7              repeat
8                  repeat i:=i+1 until a[i]>=x;
9                  repeat j:=j-1 until a[j]<=x;
10                 tmp:=a[j]; a[j]:=a[i]; a[i]:=tmp;
11             until j<=i;
12             a[i]:=a[j]; a[j]:=a[l]; a[l]:=tmp;
13             quicksort(l,j-1);
14             quicksort(j+1,r)
15         end
16     end;

```

```

1  quicksort [] = []
2  quicksort (x:xs) = quicksort [n | n<-xs, n<x] ++ [x] ++ quicksort [n | n<-xs, n
    >=x]

```

# Funktional?

- ▶ Programme bestehen aus Funktionen
  - ▶ hängen nur von ihren Parametern ab
  - ▶ haben keine Nebeneffekte
- ▶ Funktionen höherer Ordnung
- ▶ Rekursive Funktionsaufrufe



# Auswertungsstrategie

- ▶ strict - Argumente vor Funktionen
- ▶ eager - Ausdrücke als Ganzes
  - ▶ lazy - Auswertung erst wenn nötig
  - ▶ Ermöglicht unendliche Strukturen

# Beispiele

## Haskell Beispiele

# Logisch?

- ▶ basierend auf mathematischer Logik
- ▶ Programm ist Menge von Axiomen und Folgerungen
- ▶ Interpreter versucht Anfrage zu “beweisen”
- ▶ Mehrere Lösungen für Anfrage möglich

# Beispiele

## Prolog Beispiele

# Esoterischer Sprachen - Motivation

- ▶ nicht für den praktischen Einsatz gedacht
- ▶ ungewöhnliche Konzepte / Syntax
- ▶ Spaß
- ▶ ungewöhnliche Ziele

# Brainfuck

- ▶ Ziele:
  - ▶ touringmaschinenähnlich
  - ▶ möglichst kleiner Compiler

# Brainfuck - Befehle

- ▶ <Zeiger inkrementieren
- ▶ >Zeiger dekrementieren
- ▶ + Wert inkrementieren
- ▶ - Wert dekrementieren
- ▶ . Wert als ASCII Zeichen ausgeben
- ▶ , Wert als ASCII Zeichen einlesen
- ▶ [Sprung nach vorne hinter passendes ]
- ▶ ]Sprung zurück wenn Wert ungleich Null

# Ook!

- ▶ Brainfuck Dialekt mit leicht anderer Zielsetzung:
  1. Eine Programmiersprache sollte schreib- und lesbar für Orang-Utans sein
  2. Die Syntax sollte einfach sein, leicht zu merken und das Wort Affe vermeiden
  3. Bananen sind gut!
- ▶ Es gibt drei Syntaxelemente, von denen jeweils zwei zu einem Ook-Tupel zusammengefasst werden



# Brainfuck - Hello World

```

1  ++++++++
2  [
3  >+++++>+++++>+><<<<-
4  ]
5  >++.
6  >+.
7  ++++++.
8  .
9  +++.
10 >++.
11 <<+++++.
12 >.
13 +++.
14 _____.
15 _____.
16 >+.
17 >.
18 +++.

```

# Ook - Hello World

1	Ook.	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
2	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook!	Ook?	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
3	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook?	Ook!	Ook!	Ook?	Ook!	Ook?
4	Ook!	Ook.	Ook.	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
5	Ook.	Ook.	Ook!	Ook?	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook?
6	Ook!	Ook!	Ook?	Ook!	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook!	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
7	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook!	Ook.	Ook!	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
8	Ook.	Ook.	Ook!	Ook.	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
9	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook!	Ook?	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.
10	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook?	Ook!	Ook!	Ook?	Ook!	Ook?	Ook.	Ook!
11	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
12	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook!	Ook?	Ook?	Ook.	Ook.	Ook.
13	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
14	Ook.	Ook?	Ook!	Ook!	Ook?	Ook!	Ook?	Ook.	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook.
15	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook!	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.	Ook.
16	Ook!	Ook.	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook.
17	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!	Ook!
18	Ook!	Ook.	Ook.	Ook?	Ook.	Ook?	Ook.	Ook.	Ook!	Ook.					

# Chef und SPL

- ▶ Chef: Programmiersprache soll sich lesen wie ein Kochrezept
- ▶ Variablen = Zutaten, Stacks = Rührschüsseln, Befehle = mischen, rühren, backen...
- ▶ Shakespeare Programming Language: soll sich lesen wie ein Sonett
- ▶ ermöglichen sehr viel Freiheit bei der Ausgestaltung eines Programms

# Chef - Hello World

```
1  Hallo—Welt—Soufflee
2
3  Ingredients.
4  72 g haricot beans
5  101 eggs
6  108 g lard
7  111 cups oil
8  32 zucchinis
9  119 ml water
10 114 g red salmon
11 100 g dijon mustard
12 33 potatoes
13
14 Method.
15 Put potatoes into the mixing bowl.
16 Put dijon mustard into the mixing bowl.
17 Put lard into the mixing bowl.
18 [....]
19 Put lard into the mixing bowl.
20 Put lard into the mixing bowl.
21 Put eggs into the mixing bowl.
22 Put haricot beans into the mixing bowl.
23 Liquefy contents of the mixing bowl.
24 Pour contents of the mixing bowl into the baking dish.
25
26 Serves 1.
```

# Malbolge

- ▶ Ziel: Schlimmstmögliche Programmiersprache
- ▶ Verwendet den ASCII Wert eines Zeichens als Befehl
- ▶ - Effekt eines Befehls hängt von Speicherstelle ab (modulo 94)
- ▶ - und plus einen Zähler (auch auf Datenpointer)
- ▶ - Speicherzugriffe nur ternär
- ▶ - nur unconditional jumps
- ▶ So kompliziert, dass das erste lauffähige Malbolge Programm von einem Suchalgorithmus gefunden wurde.....

# Malbolge - Hello World

```
1  (= < ':9876Z4321UT.-Q+*)M&%$H"!~ } | Bzy?=| { z ] KwZY44Eq0/{ mlk**  
2  hKs_dG5 [m_BA{?-Y;; Vb' rR5431M } /.zHGwEDCBA@98\6543W10/.R,+Q<
```

## Noch Fragen?

**Gibt es noch Fragen oder Unklarheiten?**

Dann bleibt nur noch...

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**