

# EINFÜHRUNG IN PROGRAMMIERUNG UND DATENBANKEN

joern ploennigs



### grundlagen

Motivation Computer und Architekturen

Programmierung und Datentypen

Verzweigungen und Schleifen



Fehler und Debugging Objektorientierung u. Softwareentwurf

Funktionen und Rekursion

## **PROGRAMMABLAUF**





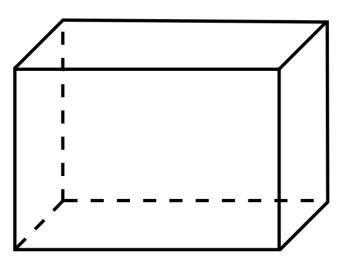
#### PROGRAMMKONZEPTION - PROBLEM DEFINIEREN

- Die wichtigste Fähigkeit beim Programmieren ist es, ein Problem der echten Welt in einzelne Programmanweisungen (also Operationen in Zeichen) zu übersetzen.
- Erster Schritt dafür: Was sind Eingaben, was sind Ausgaben des aktuellen Problems?
- Nicht unähnlich dazu wie eine Funktion definiert wird!
  - Eingabeparameter
  - Return-Wert



## Hörsaalfrage

WELCHE EIN- UND AUSGABEN
GIBT ES BEI DER
VOLUMENBERECHNUNG EINES
QUADERS (HAUS)?



## Programmkonzeption - Beispiel: Volumenberechnung eines Quaders (Haus)?

- Vereinfachung: Das Haus ist rechteckig und hat ein Flachdach.
- Eingaben: Seitenlängen a und b, Höhe h (in m)
- Ausgaben: Volumen in m<sup>3</sup>
- Erste Überlegungen:
  - Welche Datentypen haben diese Ein- und Ausgaben?
  - Welche verschiedenen Situationen gibt es?

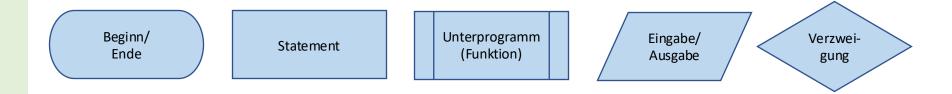
• Die Kernfrage:

"Wie gelangen wir von der gegebenen Eingabe zu der gewünschten Ausgabe?"

- Nicht Einfach: Um diese Frage für beliebige Probleme beantworten zu können, muss man sich eine Denkweise aneignen, das Problem in Schritte zu zerlegen und abzuarbeiten.
- Unser Vorteil: Das Zerlegen und Lösen von Problemen ist eine Grundfähigkeit von Ingenieuren.

#### Programmablaufpläne - Ein Werkzeug zum Entwerfen von Algorithmen

- Auch "Flussdiagramme" genannt
- Beschreiben Abfolgen von Operationen
- Kann folgende Elemente haben, welche mit Pfeilen verbunden werden:

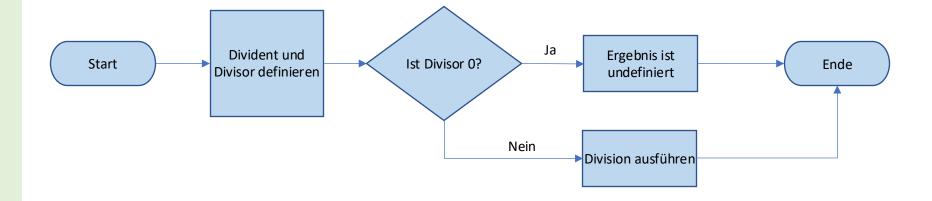


• Die wichtigsten Blöcke:

- Von einer Verzweigung gehen Pfeile aus, welche repräsentieren ob die Bedingung True oder False zurückgegeben hat (if/else).
- Statements müssen dabei nicht in der Syntax einer Programmiersprache geschrieben sein es kann sich um "Pseudocodes" handeln.



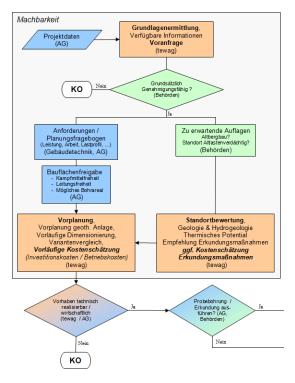
### PROGRAMMABLAUFPLÄNE - BEISPIEL: DIVISION DURCH O ABFANGEN



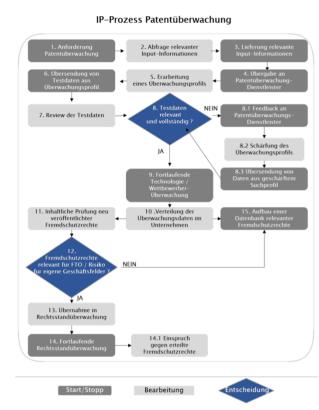


#### WOFÜR BRAUCHT MAN DAS IM NORMALEN LEBEN?

Prozessmodellierung



Patente



https://serviva.com/white-paper/prozessoptimierung-im-ip-management/

https://www.tewag.de/files/tewag-theme/media/leistungen/verfahrensablauf\_geothermie.png





## Hörsaalfrage

FRAGEN?



DALL·E 2: A psychedelic DJ with a question mark for a head

