

Programmierung mit Python für Einsteiger:: Kapitel 1 - Einführung in die Programmierung

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkungen

Kursinhalt

Programmieren: Was heißt das eigentlich?

Algorithmus

Darstellungen von Algorithmen

Programm

Das EVA-Prinzip

Beispiel: Berechnung des Mitgliedsbeitrags

Der Algorithmus (in Umgangssprache)

Der Algorithmus als Flussdiagramm

Programm in Python

Ausführung durch einen Rechner

Übersetzer / Compiler

Interpreter

Interpreter

Referenzen

Vorbemerkungen

- Literatur: siehe Referenzen
- Verwendete Symbole:
 - **!**: Beispielprogramm
 - **i**: Weitere Erläuterungen im Kurs
 - **?**: Übung

Kursinhalt

- Einführung in die Programmiersprache Python für Programmier-Einsteiger
 - Algorithmen und allgemeine Programmierprinzipien werden nur gestreift
 - Nicht: Einführung in Werkzeuge zur Software-Entwicklung
- Themen:

- Einführung und Datentypen
 - Kontrollstrukturen: Verzweigungen und Schleifen
 - Funktionen, Module und Pakete
 - Einführung in die Objektorientierung und Vererbung
 - Ziel: Vermittlung der Grundlagen und Prinzipien für selbständiges Weiterarbeiten; keine vollständige Einführung in Python.
-

Programmieren: Was heißt das eigentlich?

- Ausgangspunkt: Problem / Aufgabe, z.B.:
 - Berechnung des Mitgliedsbeitrages der Mitglieder eines Vereins
 - Steuerberechnung
 - Sortierung von Namen
 - Berechnung des Durchschnittsverbrauchs
 - Lösche alle Cookies von der Festplatte
 - Sortiere die Urlaubsfotos unter Verwendung von EXIF-Daten
 - Die Aufgabe soll automatisch (durch eine Maschine – in dem Fall also einen Rechner) gelöst werden
-

Algorithmus

- Um die Aufgabe automatisch zu lösen, benötigt man eine Bearbeitungsvorschrift. Diese nennt man auch Algorithmus.
 - Ein Algorithmus muss die folgenden Eigenschaften haben:
 - Endliche Beschreibung.
 - Beendigung nach endlich vielen Schritten.
 - Eindeutig.
 - Beispiele:
 - Grundschule: Algorithmus zur Addition zweier Zahlen
 - Algorithmus zur Bestimmung einer Wurzel
 - Umrechnung einer römischen Zahl in eine Dezimalzahl
 - Algorithmus zur Berechnung des Mitgliedsbeitrages
 - Sortieralgorithmus
-

Darstellungen von Algorithmen

- Es gibt verschiedene Arten der Darstellung eines Algorithmus
 - Flußdiagramm,
 - Struktogramm,
 - Umgangssprache, Pseudocode
-

Programm

- Ein Programm ist die Umsetzung eines Algorithmus (oder mehrerer Algorithmen) in einer bestimmten Programmiersprache.
 - Das Programm kann von einem Rechner automatisch ausgeführt werden.
-

Das EVA-Prinzip

- Ein Programm bekommt Eingabedaten, verarbeitet diese und liefert ein Ergebnis:

E: Eingabe

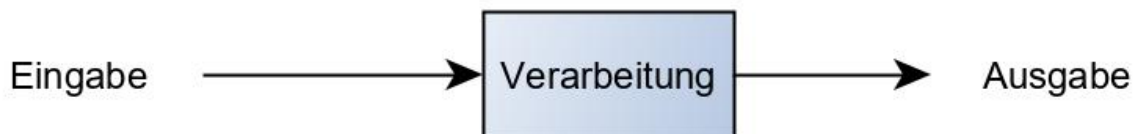
Z.B. über die Tastatur, aus einer Datei, aus einer DB, von einem anderen Programm ...

V: Verarbeitung

Die Daten werden gemäß einem Algorithmus verarbeitet.

A: Ausgabe

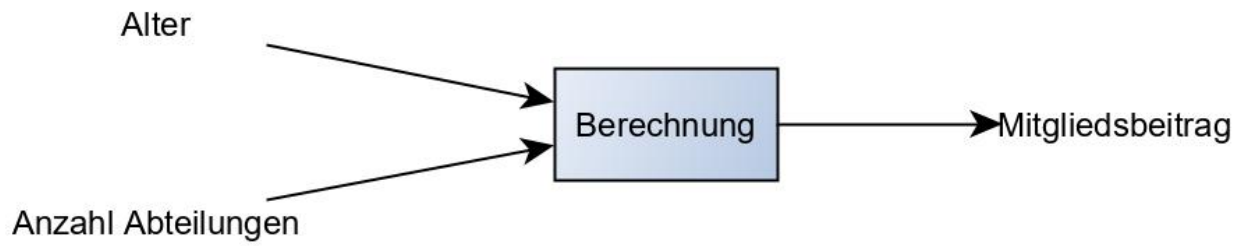
Z.B. auf dem Bildschirm, dem Drucker, in eine Datei, in eine Datenbank, an ein anderes Programm ...



Beispiel: Berechnung des Mitgliedsbeitrags

- Aufgabe: Berechnung des Mitgliedsbeitrages eines Vereins:
 - Der Beitrag beträgt 60 EUR im Jahr.
 - Für jede Abteilung, zu der das Mitglied gehört, weitere 20 EUR.
 - Senioren über 60 Jahren zahlen nur 80 %.
 - Jugendliche bis 18 Jahre nur 50 %.
-

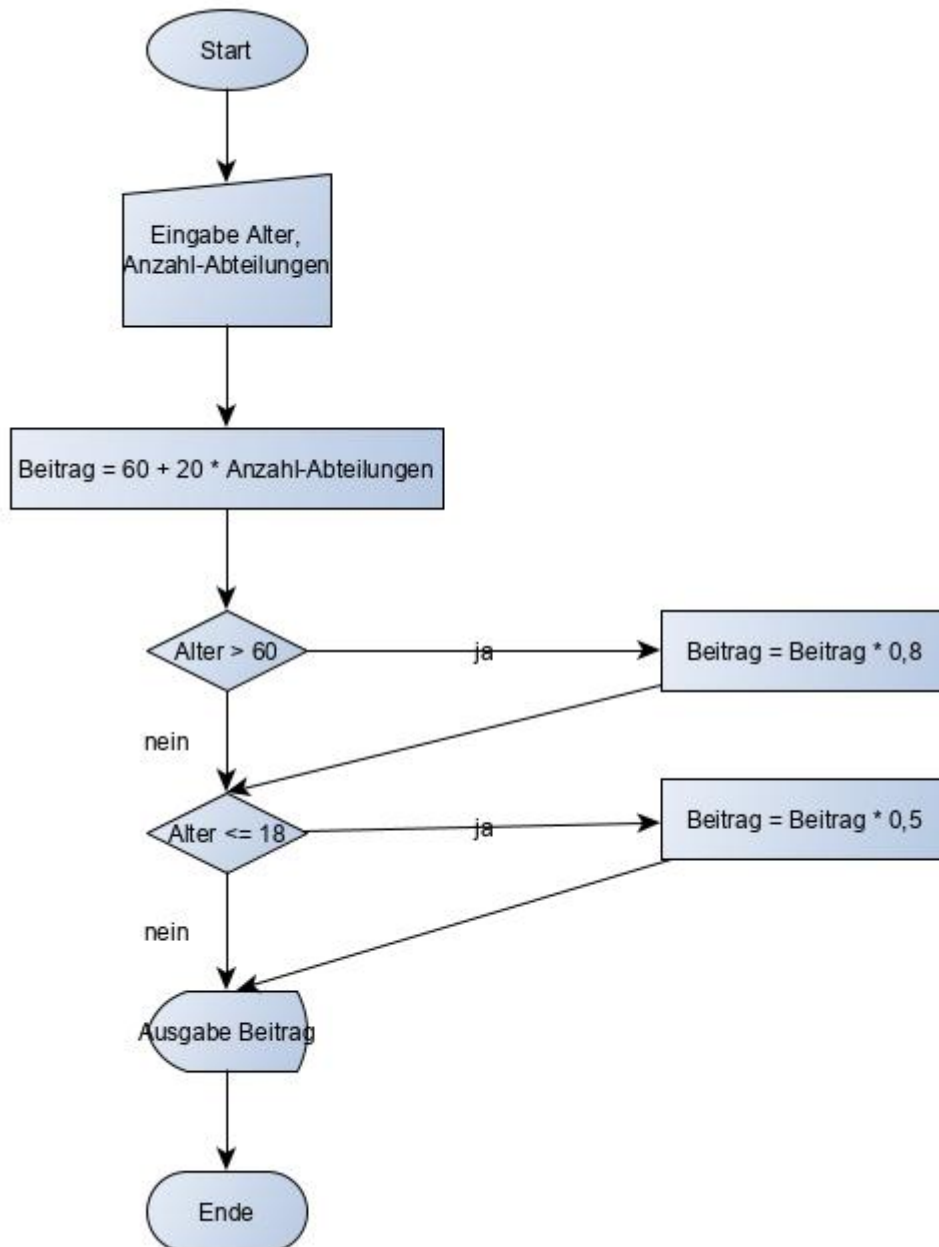
- EVA:



Der Algorithmus (in Umgangssprache)

- Eingabe: Alter und Anzahl-Abteilungen
 - $\text{Beitrag} = 60 \text{ EUR} + 20 \text{ EUR} * \text{Anzahl-Abteilungen}$
 - Wenn Alter größer 60: $\text{Beitrag} = \text{Beitrag} * 0,8$
 - Wenn Alter kleiner oder gleich 18: $\text{Beitrag} = \text{Beitrag} * 0,5$
 - Ausgabe Beitrag
-

Der Algorithmus als Flussdiagramm



Programm in Python

- Textdatei („Quelltext“) mitgliedsbeitrag_einfuehrung.py mit dem folgenden Inhalt:

```
alter = int(input("Alter des Mitglieds: "))
anzahl_abteilungen = int(input("Anzahl der Abteilungen des Mitglieds: "))

beitrag = 60 + 20 * anzahl_abteilungen

if alter > 60:
    beitrag = beitrag * 0.8
if alter <= 18:
    beitrag = beitrag * 0.5

print("Mitgliedsbeitrag:", beitrag, "EUR")
```

- Das Programm wird sequentiell Zeile für Zeile ausgeführt.

Ausführung durch einen Rechner

- Ein Rechner versteht nur „Nullen und Einsen“.
- Wie kann also ein Programm, das in Textform vorliegt, durch einen Rechner ausgeführt werden?
- Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Übersetzer / Compiler
 - Interpreter

Übersetzer / Compiler

- Die (Text-) Datei mit dem „Quelltext“ wird in ein ausführbares Programm (eine binäre Datei) übersetzt. (Im Falle von Windows also in eine „exe-Datei“).
- Diese Aufgabe übernimmt ein entsprechendes Programm – der sogenannte Übersetzer oder Compiler.^[1]



- Vorteil: schnelle Ausführung
- Nachteil: Läuft nur auf dem System, für das das Prg. übersetzt wurde.
- Beispiele für Prg-Sprachen: C, C++, Pascal, Fortran

Interpreter

- Ein „Interpreter“ (auch ein spezielles Programm) „interpretiert“ das Programm zur „Laufzeit“. D.h. der Interpreter liest das Programm Zeile für Zeile ein und führt die entsprechende(n) Anweisung(en) aus.
- Beispiel: Datei mitgliedsbeitrag_einfuehrung.py
- Ausführung mit dem folgenden Befehl:

```
python mitgliedsbeitrag_einfuehrung.py
```

(„python“ ist dabei das Interpreter-Programm)



Wenn man die Datei-Endung „.py“ mit dem Python-Interpreter verknüpft, kann man die Datei auch „direkt“ (z.B. per Doppelklick) ausführen.

Interpreter

- Vorteil eines Interpreters: Das Programm läuft unverändert überall dort, wo es den Interpreter gibt.
- Nachteile:
 - Programmausführung langsamer
 - Syntaxfehler werden erst zur Laufzeit erkannt
 - Auf der Zielplattform muss der Interpreter zur Laufzeit verfügbar sein. Dieser ist aber evtl. „groß“ (vgl. „Internet der Dinge“)
- Beispiele: Python, Basic

Es gibt auch Mischformen: Der Quelltext wird in ein (binäres) Zwischenformat übersetzt, das dann von einer „virtuellen Maschine“ (einem Interpreter für dieses Format) ausgeführt wird. Beispiel: Java.

Referenzen

- [Ste] Ralph Steyer: Programmierung Grundlagen, Herdt-Verlag
- [Kle] Bernd Klein: Einführung in Python 3, Hanser-Verlag
- [Kof] Kofler: Python – Der Grundkurs, Rheinwerk Computing
- [EK] Johannes Ernesti, Peter Kaiser: Python 3 – Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing
- [Mat] Eric Matthes: Python Crashkurs – Eine praktische, projektbasierte Programmierintroduction, dpunkt.verlag

- [Swe] Sweigart: Eigene Spiele programmieren: Python lernen

1. Für den Übersetzer gilt also auch das EVA-Prinzip.