

Programmieren Lernen

Timm Knappe

11. April 2020

1 Programmieren ist Zauberei

1.1 Im Keller

Das Gewölbe ist düster. Grauer Rauch steigt langsam wabernd aus großen, bronzenen Schalen auf. Von verborgenen LED-Strahlern wird er lila angestrahlt und mystifiziert die gesamte Szene. Leise klirren indische Klang-Schalen kreuz und quer, ohne sich verorten zu lassen.

Ein Mann in langem Mantel steht auf einmal mitten im Raum. Niemand hat ihn kommen sehen. Auf dem Mantel sind mit goldenen Fäden Symbole aus unterschiedlichen Schrift-Systemen aufgestickt. Wenn etwas nach einem bekannten lateinischen Buchstaben aussieht, dann ist es sicherlich ein griechisches, kyrillisches oder ganz anderes Symbol.

Der Mann breitet langsam die Arme aus. Gleichzeitig verändert sich der Raum. Die Temperatur sinkt. Das Licht nimmt sich zurück. Nur eine gelbe Licht-

säule bildet sich um den Magier.

Wo vorher noch unbestimmte Leere war, leuchtet nun ein Pentagramm auf dem groben Felsboden. In dessen Mitte steht der Zauberkundige.

Er murmelt kaum verständlich eine Beschwörungsformel in einer fremden Sprache. Teile erinnern an Latein. Dabei bewegen sich seine Finger als wären sie zu einem eigenen, unabhängigen Leben erwacht und erkunden wie frisch geschlüpfte Küken die große Welt.

Ruckartig senkt er die Arme. Ein Donnerschlag dröhnt durch die Halle. Ein kleiner Bistro-Tisch steht wie aus dem Nichts vor ihm. Auf diesem liegen dampfende Papp-Kartons.

„Bitte nehmen Sie sich, Ihre Pizza. Ich hoffe, der Tag hat Ihnen gefallen.“

Mit einer knappen Verbeugung verabschiedet sich der Künstler und verläßt das Gewölbe, in dem eine Management-Schulung zu ihrem Abschluß gekommen ist.

1.2 Quer-Bezug

Ja und? Was hat das alles mit Programmieren zu tun? Eine Menge!

Für den Außenstehenden wirkt Programmieren wie Magie. Programmierkundige können seelenlose Maschinen zum Leben erwecken. Durch die zunehmende Vernetzung werden die Programme scheinbar allwissend.

Wie ein böser Dämon müssen sie von ihrem Meister gebändigt und in Zaum gehalten werden.

Aber gleichzeitig ist das Programmieren für erfahrene Programmierer eben keine Hexerei. So wie auch ein Zauberkünstler keine echte Magie braucht, um seine Kunststücke vorzuführen.

Dieses Buch ist der erste Schritt ei-

ner Anleitung zum Programmieren.

Alles was du brauchst ist ein Gerät mit Internet-Anschluß, auf dem ein Web-Browser läuft. Zum Beispiel ein Tablet oder Smart-Phone. Oder ein Laptop. Oder ein Desktop-Computer. Das sind diese Kisten mit abgesetzten Bildschirm und Tastatur.

Damit können wir ein klein wenig programmieren lernen. Es ist gar nicht so schwer. Die Programme sind unsere Zaubersprüche. Der Web-Browser ist der Raum, in dem wir wirken. Und mit etwas Geduld entstehen komplexe Gebilde, die scheinbar viel mächtiger sind, als die paar Zeilen Programm-Text vermuten lassen.

Lass uns das Spiel beginnen!

2 Um was geht es?

Es ist total wichtig, dass wir ganz klar Wissen, um was es überhaupt geht. Wenn wir kein gemeinsames Verständnis der verwendeten Begriffe haben, dann ist es höchstens Glück, wenn Wissen und Erkenntnis transportiert werden. Das kann funktionieren. Muss es aber nicht.

2.1 Definitionen

Zuerst geht es um unsere eigene Rolle. Der *Programmierer* oder die *Programmiererin* erstellen Programme. Gute Programmierer zeichnen sich dadurch aus, dass sie recht schnell Programme er-

stellen können, die relativ wenig Fehler haben und selber schnell laufen. Aber das sind vorerst nur Details. Wichtig ist: Wir müssen Programme schreiben.

Programme selbst sind Anweisungen, die so klar und haarklein umrissen sind, dass selbst eine Maschine sie ausführen kann. Es gibt unterschiedliche *Programmiersprachen*, in denen Programme formuliert werden können.

Ein Beispiel ist JavaScript, das heute in fast jedem Web-Browser verwendet werden kann. Aber JavaScript hat so seine Tücken. Es wird leichter sein, mit einer einfacheren Sprache anzufangen.

Als drittes Element gibt es noch

die *Maschine*, welche ein Programm ausführt. Das kann ein Computer sein. Muss es aber nicht.

Das folgenden Beispiel zeigt, wie man schon um 1900 ein Programm ganz ohne Elektronik schreiben und ausführen konnte.

2.2 Beispiel: Taylorismus

Die Fabriken sind ein schönes Beispiel für das nicht-elektronische Ausführen eines Programms. Man spricht auch gerne vom Abarbeiten eines Programms: Es gibt eine Liste von Schritten, die nacheinander ausgeführt werden müssen.

Zur Ehre des großen Pionier-Geists von Henry Ford und der Besinnung als Teil einer Auto-Nation, habe ich ein etwas vereinfachtes Programm geschrieben, wie ein Auto in einer Fabrik gebaut wird:

1. Nehme vier Reifen r_1, \dots, r_4 .
2. Nehme ein Lenkrad rr .
3. Baue in wenigen, nicht näher beschriebenen Schritten aus r_1, \dots, r_4, rr mit zusätzlichem Material einen roten VW Polo.

Natürlich war die eigentliche Liste in Wolfsburg etwas länger. Aber die würde den Rahmen sprengen und rechtliche Streitigkeiten heraufbeschwören.

Bleiben wir bei den drei Schritten.

Die Programmierer in der Fabrik sind die Ingenieure und Wissenschaftler,

die alle Schritte zusammentragen, die notwendig sind, um ein Auto zu bauen.

Je genauer die Schritte beschrieben sind, desto einheitlicher sind die resultierenden Autos. Und desto weniger muss der Fließband-Arbeiter in der Fabrik vom Auto-Bauen verstehen.

In unserem vereinfachten Programm sind die ersten beiden Schritte mit einigen Minuten anlernen ausführbar: Da hinten liegen Reifen, dort im Regal sind die Lenkräder. Nun sieh zu!

Für den dritten Schritt braucht es etwas mehr Expertise. Die ich leider selber nicht besitze. Daher muss ich beim Auto-Bauen notgedrungen eine sehr kompetente Maschine zum Ausführen meines Programms voraussetzen.

In diesem Beispiel ist die Fabrik-Halle mit ihren Arbeitern, Fließ-Bändern und Lackier-Robotern die Maschine, die das Programm „ich baue einen Polo“ ausführen kann.

Dazu benötigt die Fabrik zusätzliches Material als Eingabe. Irgendwo müssen auch die Räder und Lenkräder herkommen. Auch Betriebsmittel wie Strom und Geld sind notwendig.

Und sie produziert ein Auto als Ausgabe. Diese Begriffe werden wir später noch präzisieren müssen.

2.3 Etwas realistischer

Ein Programm zum Auto-Bauen ist heute gar nicht mehr so abwegig.

Heute können Autos vielfältig konfiguriert werden. Das erleichtert zum

einen den Händlern, sich um das Rückgaberecht zu drücken. Aber auch die Kunden genießen, dass ihr Auto ganz individuell zu ihnen passt und nicht in einem Einheits-Schwarz wie alle anderen Autos herumfährt. Obwohl schwarz immer noch eine sehr verbreitete Farbe ist.

Aber die Konfiguration eines Autos ist im Prinzip auch ein Programm. Es bekommt nicht jeder Arbeiter in der Fabrik eine Kopie meines Bestell-Zettels, aber er bekommt eine Liste mit Schritten, die er ausführen muss, um genau mein Auto zu bauen.

Diese Listen werden nicht händisch erstellt. Vielmehr gibt es ein Programm, das aus der Konfiguration (die ja wie gesagt auch ein Programm ist) ein anderes Programm macht. Solche Programme nennt man *Compiler*. Und mit ihnen kann man jede Menge Schabernack anstellen.

2.4 Andere Namen

Zusammen mit dem Programm wird oft der Begriff *Algorithmus* verwendet. Ein Algorithmus beschreibt, wie ein Programm funktioniert. Er ist meistens nicht in einer Programmier-Sprache geschrieben, sondern abstrakt. Ein Computer kann einen Algorithmus nicht direkt ausführen. Ein Mensch kann es jedoch. Also ist ein Algorithmus durchaus ein Programm für die Maschine

Programmierer. Meistens übernimmt es dann der Programmierer den Algorithmus in ein Programm einer anderen Programmiersprache zu übersetzen, so dass ein Computer ihn ausführen kann.

Aber für uns macht das erst einmal keinen Unterschied. Ein Algorithmus ist ein Programm für eine bestimmte Maschine (uns!). Ein Algorithmus hat noch zusätzliche Einschränkungen, die an dieser Stelle noch nicht behandelt werden sollen.

Gerne wird anstatt des Begriffs Programm auch der *Prozess* verwendet. Besonders wenn die ausführende Maschine Menschen enthält. Aber auch handelt es sich nur um ein Programm für eine bestimmte Maschine. Ähnlich wie beim Algorithmus sind die Unterschiede hauptsächlich ästhetischer Natur.

Koch-Rezepte werden auch immer wieder gerne als ein Beispiel für Programme herangezogen. Dem kann ich nur anschließen. Unser Begriff des Programms ist allgemein genug, um Rezepte mit zu umfassen. Am Beispiel des Rezeptes können auch wieder schön die einzelnen Komponenten unterschieden werden. Ein Rezept macht noch keinen Eierpfannkuchen. Dazu benötigt man noch eine ausführende Maschine (den Koch) und die notwendigen Zutaten (Eier, Mehl) und Betriebsmittel (Herd, Pfanne). Nur so kann die erwünschte Ausgabe produziert und danach verzehrt werden.

3 Zeichnen lassen

Genug der Vorrede. Auf zum ersten richtigen Programm! Unter <https://itmm.github.io/yoshi/> gibt es eine Web-Seite mit zwei Feldern. In das eine Feld kann das Programm eingegeben werden. Das Programm besteht aus Mal-Anweisungen.

Die Anweisungen richten sich an die Schildkröte Yoshi aus der Mario-Welt, die in der Mitte des zweiten Feldes sitzt

und nach oben sieht. Ihre Aufgabe ist es, Fahrbahnmarkierungen auf eine neue Straße zu zeichnen. Aber ihr muss ganz genau gesagt werden, was sie zeichnen muss. Aus lizenz-rechtlichen Gründen wird Yoshi selber nicht gezeichnet.

Nach Klick auf den „Auftrag ausführen“-Knopf werden die Anweisungen ausgeführt. Das Ergebnis erscheint im anderen Feld:

Yoshi zeichnet Straßen

Yoshis Auftrag:

```
(markiere 20)
(drehe 120)
(markiere 20)
(drehe 120)
(markiere 20)
(drehe 120)
```

Ergebnis:



Auftrag ausführen

Sehen wir uns das Programm genauer an:

- 1 (markiere 20)
- 2 (drehe 120)
- 3 (markiere 20)
- 4 (drehe 120)
- 5 (markiere 20)
- 6 (drehe 120)

Jede Zeile ist eine eigene Anweisung. Jede Anweisung beginnt mit `(` und endet mit `)`.

Das erste Wort in der Anweisung ist der *Name* der Anweisung. Er sagt Yoshi, was für eine Aktion er ausführen soll. Im ersten Programm gibt es nur die Namen `markiere` und `drehe`.

Die erste Anweisung (markiere 20) fordert die Schildkröte auf, zwanzig Schritte in die aktuelle Richtung zu laufen. Dabei hinterläßt sie eine Linie.

Die nächste Anweisung (drehe 120) dreht die Schildkröte um 120 Grad (eine Drittel-Drehung) im Uhrzeigersinn. Sie blickt nun nach rechts/unten. Die nächste Linie fährt also in einem spitzen Winkel in diese Richtung.

Nach insgesamt drei Markierungen und Drehungen steht Yoshi wieder auf seinem Startpunkt und blickt wieder nach oben. Zusätzlich hat sie aber ein Dreieck gezeichnet.

3.1 Ein Quadrat zeichnen

Wie sieht nun ein Programm aus, dass Yoshi dazu bringt ein Quadrat zu zeich-

nen?


Anstatt drei Linien müssen vier Linien gezogen werden. Und anstatt von Drittel-Drehungen müssen Viertel-Drehungen ausgeführt werden.

Das Programm kann wie folgt aussehen:

- 1 (markiere 20)
- 2 (drehe 90)
- 3 (markiere 20)
- 4 (drehe 90)
- 5 (markiere 20)
- 6 (drehe 90)
- 7 (markiere 20)
- 8 (drehe 90)

Es liefert das folgende Ergebnis:

Yoshi zeichnet Straßen

Yoshis Auftrag:	Ergebnis:
<pre>(markiere 20) (drehe 90) (markiere 20) (drehe 90) (markiere 20) (drehe 90) (markiere 20) (drehe 90)</pre>	
<div>Auftrag ausführen</div>	

3.2 Erste Erkenntnisse

Jetzt haben wir schon zwei Programme geschrieben: Mit dem ersten malt Yoshi ein Dreieck. Mit dem zweiten malt die Schildkröte ein Quadrat. Schon beim Quadrat fällt auf, wie mühevoll es ist, Yoshi geometrische Formen zu erklären. Zwar kann man mit etwas probieren Programme schreiben, die nun auch Vierecke, Fünfecke und so weiter schreiben. Aber für die Errechnung der Winkel wird irgendwann ein Taschenrechner notwendig. Und komfortabel ist die Eingabe auch nicht.

Ich gebe zu, ich habe beim Ausprobieren nur die ersten zwei Zeilen angepasst, diese kopiert und dann weitere Male eingefügt. Die restlichen Zeilen des alten Programms habe ich gelöscht. Wenn Programmiersprachen keine Wiederholungen unterstützen, ist das leider das Einzige, was bleibt.

Das hat gravierende Nachteile: Wenn man später etwas verändern will, müssen viele Zeilen angepasst werden. Wenn man ein paar vergißt, funktioniert das Programm vielleicht nicht mehr richtig. Bereits bei der Umschreibung vom Dreiecks-Programm zum Quadrat-Programm kann man dies beobachten.

Man sollte meinen, dass es in den letzten Jahren genug Fortschritte gegeben hat, um uns diese Mühsal zu ersparen. Leider weit gefehlt: das Kopieren und wiederholte Einfügen ist zum Beispiel bei Tabellenkalkulationen immer noch der Weg der Wahl.

Zum Glück ist Yoshi cleverer.

3.3 Wiederholen

Das Programm zum Zeichnen eines Quadrats kann man auch so aufschreiben:

```
1 (wiederhole 4
2   (markiere 20)
3   (drehe 90)
4 )
```

Das ist viel weniger zum Tippen, aber bringt das gleiche Resultat. Programmierer sind faul: warum arbeiten, wenn der Rechner auch die Arbeit für einen erledigen kann. Oftmals ist der Computer dabei gründlicher und macht weniger Fehler.

Aber erst einmal soll geklärt werden, was das Programm überhaupt macht, bzw. wieso es funktioniert.

Der erste Befehl heißt `wiederhole` und hat drei Argumente. Ja, genau: 3. Das erste Argument ist eine Zahl. Die beiden weiteren Argumente sind wieder Befehle!

Der `wiederhole` Befehl nimmt das erste Argument und führt die weiteren Argumente so oft aus, wie in dem ersten Argument angegeben wurde.

Oder noch genauer: solange das erste Argument größer als 0 ist, werden die weiteren Befehle ausgeführt und danach das erste Argument um 1 reduziert. Anstatt 4 könnte man im Programm auch 3.2 schreiben. Wichtig ist, dass Dezimalzahlen wie im Englischen mit einem Dezimal-Punkt anstatt des

deutschen Dezimal-Kommas geschrieben werden müssen. Aber grundsätzlich kann jede Zahl als erstes Argument von `wiederhole` verwendet werden.

Bleibt nur das lästige Problem mit der Winkel-Berechnung.

3.4 Winkel berechnen

Das können wir zum Glück auch dem Rechner überlassen.

Yoshi soll nach dem Ausführen in die gleiche Richtung blicken. Also muss er sich um `360` Grad (oder ein Vielfaches davon) drehen.

Beim Quadrat muss er sich also um $360/4 = 90$ Grad drehen, da ein Quadrat vier Seiten hat.

Beim Dreieck muss er sich um $360/3 = 120$ Grad drehen.

Die Berechnung kann auch Yoshi ausführen. Aber auf eine etwas komische Art. Es gibt einen Befehl, der eine Zahl durch eine andere teilt. Wie in der obigen Formel heißt dieser Befehl `/`.

Aber der Befehl muss ja immer als erstes Element der Liste stehen. Um also $360/4$ zu berechnen, lautet der Befehl `(/ 360 4)`. Diesen können wir das Quadrat-Programm einsetzen:

```
1 (wiederhole 4
2   (markiere 20)
3   (drehe (/ 360 4))
4 )
```

3.5 Geschachtelte Befehle

Die Befehle `wiederhole` und `drehe` gehen mit ihren Argumenten unterschied-

lich um.

Beim Befehl `drehe` (und auch bei vielen anderen Befehlen) kann man annehmen, dass geschachtelte Befehle ausgeführt werden, *bevor* der eigentliche Befehl ausgeführt wird.

Der Befehl `drehe` sieht also keine Division als Argument, sondern nur das Ergebnis: die Zahl `90`. So funktioniert es bei fast allen Befehlen, bis auf ein paar Ausnahmen. Zu diesen *Spezial-Formen* gehört auch `wiederhole`.

`wiederhole` sieht die übergebenen Befehle und führt sie so oft aus, wie nötig ist.

Woran kann man Befehle von Spezial-Formen unterscheiden? Leider gibt es keine klare Regel. Wenn ein Befehl nicht als Spezial-Form benannt wird, dann wird es sich hoffentlich um einen normalen Befehl handeln.

3.6 Fünfeck und Pentagramm

Wenn nun ein Fünfeck gezeichnet werden soll, müssen nur noch die beiden `4` durch `5` ersetzt werden. Zusätzlich wird die Länge `20` etwas reduziert. Sonst passt das Fünfeck nicht mehr in das Feld.

Das resultierende Programm sieht so aus:

```
1 (wiederhole 5
2   (markiere 15)
3   (drehe (/ 360 5))
4 )
```

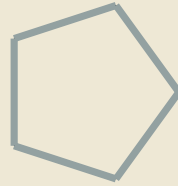
Das Programm liefert das folgende Ergebnis:

Yoshi zeichnet Straßen

Yoshis Auftrag:

```
(wiederhole 5  
  (markiere 15)  
  (drehe (/ 360 5))  
)
```

Ergebnis:



Auftrag ausführen

Vorher habe ich geschrieben, dass sich Yoshi auch um ein Vielfaches von 360° drehen kann. Probieren wir das aus, indem sich Yoshi zweimal um 360° dreht.

Angenommen, wir wissen nicht, dass $2 \cdot 360 = 720$ ist. Dann können wir auch Yoshi wieder mit der Aufgabe betrauen.

Hier ist das neue Programm:

```
1 (wiederhole 5  
2   (markiere 20)  
3   (drehe (/ (* 2 360) 5))  
4 )
```

Als Ergebnis erhalten wir ein Pentagon:

Yoshi zeichnet Straßen

Yoshis Auftrag:

```
(wiederhole 5  
  (markiere 20)  
  (drehe (/ (* 2 360) 5))  
)
```

Ergebnis:



Auftrag ausführen

3.7 Aufgabe 1: Modernes Dreieck

Wie kann das ursprüngliche Programm

```
1 (markiere 20)  
2 (drehe 120)  
3 (markiere 20)  
4 (drehe 120)  
5 (markiere 20)  
6 (drehe 120)
```

mit **wiederholung** und Division vereinfacht werden?

3.8 Aufgabe 2: Innenwinkel

Der *Innenwinkel* bei einem gleichseitigen Dreieck beträgt 60° , nicht 120° . Auch das folgende Programm zeichnet ein Dreieck, dreht sich aber nur um 60° .

```
1 (markiere -20)  
2 (drehe 60)  
3 (markiere 20)  
4 (drehe 60)  
5 (markiere -20)  
6 (drehe 60)
```

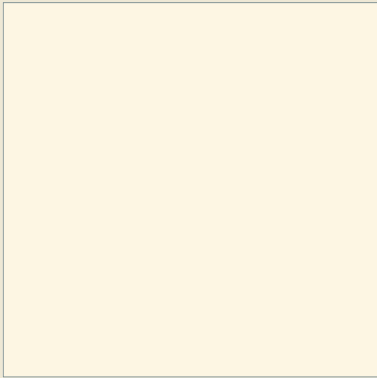
1. Wie unterscheiden sich die gezeichneten Dreiecke?
2. Welche Nachteile hat das Programm (z.B. Möglichkeiten der Vereinfachung, Orientierung von Yoshi am Ende)?

3.9 Aufgabe 3: Rose

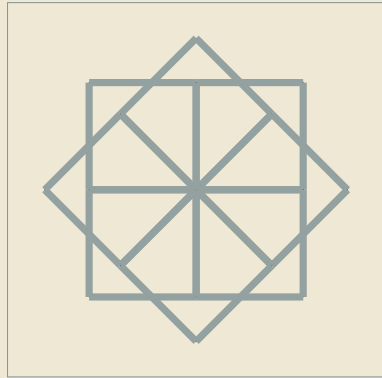
Welches Programm liefert das folgende Ergebnis?

Yoshi zeichnet Straßen

Yoshis Auftrag:



Ergebnis:



Auftrag ausführen

3.10 Aufgabe 4: Kreiselei

1. Was passiert, wenn sich Yoshi im Fünfeck-Programm dreimal oder viermal um 360° dreht?
2. Gibt es ein Muster?
3. Wie sieht dieses Muster beim Dreieck und beim Quadrat aus?

- 1 (markiere 20)
- 2 (drehe 90)
- 3 (markiere 10)
- 4 (drehe 90)
- 5 (markiere 20)
- 6 (drehe 90)
- 7 (markiere 10)
- 8 (drehe 90)

1. Wie kann es mit **wiederhole** vereinfacht werden?

3.11 Aufgabe 5: Rechteck

Das folgende Programm zeichnet ein Rechteck:

2. Zeichne die Rose aus Aufgabe 3 mit einem Rechteck anstelle einem Quadrat.

4 Sachen benennen

- ```
1 (defn (poly n l r)
2 (wiederhole n
3 (markiere l)
4 (drehe (/ (* r 360) n))
5)
6)
```