

# Datenabstraktion

## Einführung in die Programmierung

Johannes Brauer

22. 11. 2020

## Zusammengesetzte Datenstrukturen

- Im Abschnitt über die Verwendung von Hilfsfunktionen wurde der Begriff der *prozeduralen Abstraktion* geprägt: Eine Funktion kann unter Verwendung von Hilfsfunktionen entwickelt werden, ohne die Details ihrer Implementierung kennen zu müssen. Davon kann abstrahiert werden.
- *Datenabstraktion* ermöglicht mit zusammengesetzten Daten (Datenstrukturen) zu arbeiten, ohne wissen zu müssen, wie sie aus primitiveren Datenobjekten konstruiert werden.

## Datenabstraktion

- Grundgedanke: Einzelne Dinge werden zu einem neuen Ganzen.
  - Aus 5000 Einzelteilen entsteht ein Auto.
  - Aus zwei Keksen und Schokocreme entsteht ein Waffelkeks.
  - Aus zwei Koordinaten entsteht ein Punkt.
  - Aus einer Menge von Merkmalen entsteht eine Objektstruktur.

## Beispiel: Rechnen mit Punkten in der Ebene

- In den bisherigen Beispielen wurden nur Funktionen betrachtet, die atomare Daten (Zahlen) verarbeiten.
- Jetzt rechnen wir mit Punkten in der Ebene

## Definition von Punkten

- Ein Punkt in der Ebene wird durch seine x- und seine y-Koordinate bestimmt (kartesisches Koordinatensystem).
- Wir tun so, als ob wir eine Funktion `make-point` zur Verfügung hätten, die einen Punkt erzeugt, z. B. so:

```
(make-point 3 4)
```

- Nehmen wir weiter an, es gäbe zwei Funktionen, die die x- bzw. die y-Koordinate eines Punkts zugänglich macht:

```
(point-x (make-point 3 4)) ;;=> 3  
(point-y (make-point 3 4)) ;;=> 4
```

## Punkt-Funktionen

- Unter diesen Voraussetzungen könnte eine Funktion zur Addition zweier Punkte wie folgt definiert werden:

```
(define add-point
  (lambda [p1 p2]
    (make-point
      (+ (point-x p1) (point-x p2))
      (+ (point-y p1) (point-y p2)))))
```

- Weitere point-Funktionen könnten sein:

```
(define equal-point?
  (lambda [p1 p2]
    (and (= (point-x p1) (point-x p2))
          (= (point-y p1) (point-y p2)))))

(define distance-to-0
  (lambda [p]
    (sqrt (+ (sqr (point-x p)) (sqr (point-y p))))))
```

- Diese (und weitere) Funktionen können programmiert werden, ohne
  - die Funktionen `make-point`, `point-x` und `point-y` implementiert zu haben und
  - eine konkrete Repräsentation von Punkten angegeben zu haben.

## Implementierung der Datenstruktur durch pairs

**Anmerkung:** Die hier gezeigte Implementierung funktioniert nicht in den Lehrsprachen von DrRacket.

- Racket stellt eine einfache, aus zwei Komponenten bestehende Verbundstruktur – genannt `pair` – zur Verfügung.
- Ein `pair` kann mithilfe der Funktion `cons` erzeugt werden.
- `cons` erwartet zwei Argumente und gibt ein zusammengesetztes Datenobjekt zurück, das die beiden Argumente als Teile enthält. Beispiel: `(cons 3 4)` liefert `(3 . 4)`
- Für den Zugriff auf die beiden Teile eines `pairs` gibt es die beiden Funktionen `car` und `cdr`:

```
(car (cons 1 2)) ;=> 1
(cdr (cons 1 2)) ;=> 2
```

## Die Funktionen `make-point`, `point-x` und `point-y`

- `make-point` heißt auch Konstruktionsfunktion.
- `point-x` und `point-y` nennt man auch Selektionsfunktionen.

```
(define make-point
  (lambda [x y] (cons x y)))

(define point-x
  (lambda [p] (car p)))

(define point-y
  (lambda [p] (cdr p)))
```

## Punkte in der Sicht der Anwendungsprogramme

add-point equal-point? ...

## Punkte bestehend aus x- und y-Koordinaten

make-point point-x point-y ...

## Punkte implementiert als pairs

cons car cdr

## interne Implementierung von pairs

### Nutzen der Abstraktion

- Programm leichter pflegbar
- Komplexe Datenstrukturen können auf verschiedenen Arten unter Verwendung der von der Programmiersprache bereitgestellten primitiven Strukturen implementiert werden.
- Die Implementierung mithilfe von **pairs** erfordert allerdings für jede neu zu definierende Datenstruktur die erneute Implementierung von Konstruktions- und Selektionsfunktionen. („boiler plate code“)
- Deshalb sehen Programmiersprachen häufig komfortablere Möglichkeiten vor, Datenstrukturen zu definieren.

### Definition von Strukturen in Racket

- Sprache: DrRacket-Lehrsprache „Zwischenstufe mit lambda“
- Für die Definition von Strukturen (Verbünde, records) steht die Pseudofunktion **define-struct** zur Verfügung.
- Punkte im zweidimensionalen, kartesischen Koordinatensystem (s. o.) könnten wie folgt definiert werden: (**define-struct** **point** [**x** **y**])
- Mit dieser Definition stehen automatisch die folgenden Funktionen bereit:
  - **make-point** : akzeptiert zwei Zahlen als Argumente und erzeugt ein neues Exemplar der Struktur **point**.

- `point-x` : akzeptiert ein Exemplar der Struktur `point` und liefert die `x`-Komponente.
- `point-y` : akzeptiert ein Exemplar der Struktur `point` und liefert die `y`-Komponente.
- `point?` : akzeptiert einen beliebigen Wert als Argument und liefert `#true`, falls der Wert ein Exemplar der Struktur `point` ist.

### Benutzungsbeispiel in DrRacket

Willkommen bei DrRacket, Version 6.7 [3m].

Sprache: Zwischenstufe mit `lambda`; memory limit: 128 MB.

```
> (define-struct point [x y])
> (define p1 (make-point 3 4))
> p1
(make-point 3 4)
> (point-x p1)
3
> (point-y p1)
4
> (point? p1)
#true
> (point? "p1")
#false
>
```

### Weiterverwendung von `add-point` ...

Die in Abschnitt Punkt-Funktionen eingeführten Funktionen

```
(define add-point
  (lambda [p1 p2]
    (make-point
      (+ (point-x p1) (point-x p2))
      (+ (point-y p1) (point-y p2)))))
(define equal-point?
  (lambda [p1 p2]
    (and
      (= (point-x p1) (point-x p2))
      (= (point-y p1) (point-y p2)))))
(define distance-to-0
  (lambda [p]
    (sqrt
      (+ (sqr (point-x p))
         (sqr (point-y p))))))
```

können unverändert bleiben.

### Regel (7) für das Aufschreiben von Strukturdefinitionen

- Für den Entwurf einer zusammengesetzten Datenstruktur ist es hilfreich, ihre Zusammensetzung durch einen Kommentar genau zu beschreiben.
- Anschließend erfolgt der passende Aufruf von `define-struct`
- Beispiel:

```
;; Ein Rechteck ist ein Wert
;; (make-rectangle a b)
;; wobei a und b Zahlen sind, die die Seitenlängen eines Rechtecks beschreiben.
: (define-struct rectangle [a b])
```

### Regel 7 (Datenstrukturen)

1. Finde durch die Datenanalyse heraus, aus welchen Komponenten die Datenstruktur besteht.

2. Schreibe dann die Datendefinition in der Form auf:

```
; Ein s ist ein Wert  
; (make-s s1 ... sn)  
; wobei s1 ...
```

3. Definiere die Datenstruktur:

```
(define-struct s [s1 ...])
```

## Entwicklungsmethodik für strukturverarbeitende Funktionen

### Regel 8 (strukturverarbeitende Funktionen)

1. Bestimme die für die Berechnung des Ergebnisses erforderlichen Komponenten der Datenstruktur!
2. Für jede Komponente der Datenstruktur, von deren Wert das Ergebnis der Funktion abhängt, schreibe den zugehörigen Selektor in die Funktionsschablone.
3. Falls die Funktion eine Datenstruktur als Resultat liefern muss, nimm den Aufruf des Konstruktors in die Schablone mit auf.

### Anwendungsbeispiele für Regel 8

Für die Funktion `add-point` ergäbe sich damit die folgenden Schablone:

```
(define add-point  
  (lambda [p1 p2]  
    (make-point  
      (... (point-x p1) (point-x p2)...  
            ... (point-y p1) (point-y p2)...))))
```

Für die Funktion `equal-point?` ergäbe sich eine Schablone ohne Konstruktor:

```
(define equal-point?  
  (lambda [p1 p2]  
    (...  
      (... (point-x p1) (point-x p2)...  
            ... (point-y p1) (point-y p2)...))))
```

### Regel-konforme Aufschreibung der Funktionen `equal-point?` und `add-point`

`equal-point?`

```
;; ein Punkt ist ein Wert  
;; (make-point x y)  
;; wobei x und y Zahlen sind und die kartesischen Koordinaten  
;; eines Punkts in der Ebene darstellen.  
(define-struct point [x y])  
  
;; prüft zwei Punkte auf Gleichheit, die durch die Gleichheit  
;; der x- und der y-Koordinaten gegeben ist.  
(define equal-point?  
  (lambda [p1 p2]  
    (and  
      (= (point-x p1) (point-x p2))  
      (= (point-y p1) (point-y p2)))))  
  
;; Beispielanwendungen:  
(not (equal-point? (make-point 2 3) (make-point 5 1)))  
(equal-point? (make-point 2 3) (make-point 2 3))
```

```

add-point

;; Berechnung eines neuen Punktes durch die Addition zweier Punkte
(define add-point
  (lambda [p1 p2]
    (make-point
      (+ (point-x p1) (point-x p2))
      (+ (point-y p1) (point-y p2)))))
;; Beispielanwendungen:
(equal-point? (add-point (make-point 2 3) (make-point 5 1)) (make-point 7 4))

```

## Formulierung von Tests

### Tests statt Beispielanwendungen

- Man beachte, dass Formulierung der Beispielanwendungen für die Funktion `add-point` die Existenz der Funktion `equal-point?` voraussetzt.
- Ohne diese Funktion wäre das Aufschreiben der Beispielanwendungen erheblich umständlicher.
- Die Pseudofunktion `define-struct` erzeugt leider kein Gleichheitsprädikat automatisch.
- Racket bietet aber die Möglichkeit Testprozeduren anstelle von Beispielanwendungen zu benutzen.

### Die Funktion `add-point` mit Tests

- Statt des selbst definierten Gleichheitsprädikats `equal-point?` verwenden wir für den Test die Standard-Testprozedur `check-expect`.
- `check-expect` erwartet zwei Argumente:
  1. den zu testenden Ausdruck
  2. den Erwartungswert

```

;; ein Punkt ist ein Wert
;; (make-point x y)
;; wobei x und y Zahlen sind und die kartesischen Koordinaten
;; eines Punkts in der Ebene darstellen.
(define-struct point [x y])

;; Berechnung eines neuen Punktes durch die Addition zweier Punkte
(define add-point
  (lambda [p1 p2]
    (make-point
      (+ (point-x p1) (point-x p2))
      (+ (point-y p1) (point-y p2)))))
;; Tests:
(check-expect (add-point (make-point 2 3) (make-point 5 1)) (make-point 7 4))

```

- Betätigt man nun den Start-Knopf von DrRacket, erscheint im Interaktionsfenster:

```

Willkommen bei DrRacket, Version 6.7 [3m].
Sprache: Zwischenstufe mit lambda; memory limit: 128 MB.
Der erste Test ist bestanden!
>

```

### Testfälle in Racket

`(check-expect expr expr)` Dieser Testfall überprüft, ob der erste `expr` den gleichen Wert hat wie der zweite `expr`, wobei das zweite `expr` meist ein Literal ist.

**(check-within expr expr expr)** Wie check-expect, aber mit einem weiteren Ausdruck, der als Wert eine Zahl delta hat. Dieser Testfall überprüft, dass jede Zahl im Resultat des ersten expr maximal um delta von der entsprechenden Zahl im zweiten expr abweicht.

**(check-member-of expr expr ...)** Ähnlich wie check-expect: Der Testfall überprüft, dass das Resultat des ersten Operanden gleich dem Wert eines der folgenden Operanden ist.

**(check-range expr expr expr)** Ähnlich wie check-expect: Alle drei Operanden müssen Zahlen sein. Der Testfall überprüft, ob die erste Zahl zwischen der zweiten und der dritten liegt (inklusive).

**(check-error expr expr)** Dieser Testfall überprüft, ob der erste expr einen Fehler produziert, wobei die Fehlermeldung der Zeichenkette entspricht, die der Wert des zweiten expr ist.

## Modifikation der Regel 3

### Regel 3neu

Schreibe Tests für die Funktion unter Verwendung der **check-...-Prozeduren** von Racket auf. Es ist üblich, die Tests zwischen die Zweckbestimmung und die Funktion zu schreiben.

### Anwendung auf die Funktion distance-to-0

```
;; ein Punkt ist ein Wert  
;; (make-point x y)  
;; wobei x und y Zahlen sind und die kartesischen Koordinaten  
;; eines Punkts in der Ebene darstellen.  
(define-struct point [x y])  
  
;; berechnet den Abstand eines Punktes vom Ursprung des  
;; Koordinatensystems  
(check-within (distance-to-0 (make-point 2 2)) (sqrt 8) 0.01)  
(check-within (distance-to-0 (make-point (sqrt 8) (sqrt 8))) 4 0.01)  
(define distance-to-0  
  (lambda [p]  
    (sqrt  
      (+ (sqr (point-x p))  
         (sqr (point-y p))))))
```

**Frage:** Warum brauchen wir hier die Testprozedur **check-within**?  
(Aufgaben zu Datenstrukturen)

## Gemischte Daten

### Datenabstraktion durch Generalisierung

- Funktionen sollen verschiedene – aber verwandte – Datenstrukturen verarbeiten.
- Beispiel: Rechtecke und Kreise sind geometrische Figuren.

```
;; Eine Figur ist entweder  
;; - ein Rechteck oder  
;; - ein Kreis  
;; Name: shape
```

- Für shapes-verarbeitende Funktionen sind nur die Datenstrukturdefinitionen für Rechtecke und Kreise erforderlich.

## Definition von rectangle

```
;; Eine Rechteck ist ein Wert
;; (make-rectangle h w)
;; wobei h eine Zahl für die Höhe,
;; w eine Zahl für die Breite
;; des Rechtecks ist
(define-struct rectangle [h w])

;; Rechteckfläche berechnen
(check-within (rect-area (make-rectangle 2.5 3.0)) 7.5 0.01)
(define rect-area
  (lambda [r]
    (* (rectangle-h r) (rectangle-w r))))
```

## Definition von circle

```
;; Ein Kreis ist ein Wert
;; (make-circle r)
;; wobei r eine Zahl für den Radius ist.
(define-struct circle [r])

;; Kreisfläche berechnen
(check-within (circle-area (make-circle 1.0)) pi 0.01)
(define circle-area
  (lambda [r]
    (* (circle-r r) (circle-r r) pi)))
```

## Flächeninhalt von Figuren

```
;; Eine Figur ist entweder
;; - ein Rechteck oder
;; - ein Kreis
;; Name: shape

;; Flächeninhalt einer Figur berechnen
(check-within (shape-area (make-circle 1.0)) pi 0.01)
(check-within (shape-area (make-rectangle 2.5 3.0)) 7.5 0.01)
(define shape-area
  (lambda [s]
    (cond
      [(circle? s) (circle-area s)]
      [(rectangle? s) (rect-area s)])))
```

## Entwurfsmethodik für Funktionen zur Verarbeitung gemischter Daten

### Regel 9 (Funktionen für gemischte Daten)

1. Wenn sich bei der Datenanalyse herausstellt, dass gemischte Daten zu verarbeiten sind, schreibe zunächst eine Datendefinition in der Form auf:  
*;; Ein s ist entweder*  
*;; - ein  $t_1$  oder*  
*;; - ... oder*  
*;; - ein  $t_n$*   
*;; Name: x*
2. Für eine  $s$ -verarbeitende Funktion ist mindestens je ein Testfall für jede Variante von  $s$  aufzuschreiben.
3. Seien  $t_1?$ ,  $t_2?$ , ...,  $t_n?$  die Prädikate zu den in  $s$  vorkommenden Varianten  $t_1, t_2, \dots, t_n$ . Dann ergibt sich für eine  $s$ -verarbeitende Funktion die folgende Funktionsschablone:



```

(check-... )
...
(check-... )
(define f
  (lambda [x]
    (cond
      [(t1? x) ...]
      [(t2? x) ...]
      ...
      [(tn? x) ...])))

```

(Aufgaben zu gemischten Daten)