



# Interfész megoldások imperatív és OOP nyelvek közötti kapcsolattartásra

## Készítette

Nagy-Tóth Bence

Szak: Programtervező informatikus BSc

Specializáció: Szoftverfejlesztő informatikus

## Témavezető

Dr. Király Roland

beosztás

EGER, 2022

# Tartalomjegyzék

<b>Bevezetés</b>	<b>1</b>
<b>1. Programozási nyelvekről általában</b>	<b>2</b>
1.1. A programozási nyelvek formális nyelvek? . . . . .	2
1.2. Jelenleg népszerű programozási nyelvek . . . . .	3
<b>2. Marshalling</b>	<b>6</b>
2.1. Milyen adatszerkezeteink vannak? . . . . .	6
2.2. Használt adatszerkezetek . . . . .	6
2.3. Mi a helyzet az algoritmusokkal? . . . . .	7
2.4. Kommunikáció adatszerkezeteken keresztül . . . . .	7
2.5. Mik a stub-ok? . . . . .	8
<b>3. Szakdolgozati projektünkről</b>	<b>9</b>
3.1. Miről is szól a projektünk? . . . . .	9
3.2. Problémák, akadályozó tényezők . . . . .	10
<b>Összegzés</b>	<b>11</b>

# Bevezetés

Az ember kognitív képességeinek fejlesztésére mindig is szükség volt, van, és lesz is a jövőben. Ez a megállapításom különösen beigazolódni látszik egy COVID-világjárvány utáni időszakban, amikor is sorra jelennek meg olyan jelentések *TODO referencia erre* [2], amelyek azt támasztják alá, hogy a lezárások ideje alatt nőtt a különböző mentális betegségek (pl. demencia, *TODO példák*) kialakulásának kockázata. Nem beszélve arról, hogy a digitális eszközök használata számtalan alkalommal hosszas órákon keresztül képes lekötni a figyelmünket, ezért bizonyos külső ingerekre egyre lassabban, egyre kisebb amplitúdóval (nagyobb közömbösséggel) vagyunk képesek reagálni.

# 1. fejezet

## Programozási nyelvekről általában

### 1.1. A programozási nyelvek formális nyelvek?

**1.1. Definíció.** Legyen  $\mathbb{A} = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$  véges, nemüres ( $\mathbb{A} \neq \emptyset$ ) halmaz, ezt a nyelv ábécéjének, elemeit betűknek vagy jeleknek nevezzük.  $\mathbb{A}$  halmaz elemeiből képezzük annak hatványait, ekkor

1.  $\mathbb{A}^0$  az üres szó ( $\epsilon$ ) egyelemű halmazát,
2.  $\mathbb{A}^1$  az egybetűs szavak ( $\mathbb{A}^1 \subseteq \mathbb{A} \wedge \mathbb{A} \subseteq \mathbb{A}^1 \iff \mathbb{A}^1 = \mathbb{A}$ ),
3.  $\mathbb{A}^2$  a kétbetűs szavak,
4.  $\mathbb{A}^n$  az  $n$  hosszú szavak halmazát jelenti és így tovább.

Jelölje  $A^* = A^0 \cup A^1 \cup A^2 \cup \dots \cup A^n$  az ábécé elemeiből képzett véges szavak vagy más néven jelsorozatok halmazát (ezt az  $\mathbb{A}$  ábécé feletti univerzumnak hívjuk). Ekkor  $\mathbb{A}$ -ból kirakható szavak  $\mathbb{A}^*$  halmazának egy részhalmazát **formális nyelvnek** nevezzük. Szokásos még az  $\mathbb{A}$  ábécé feletti formális nyelv megnevezés is. A hatványok a halmaz önmagával vett *Descartes-szorzatait* jelentik. [3]

Fő különbségek formális és természetes nyelvek között:

- A formális nyelveket egy dedikált célra hozzuk létre, ezeket általában nem használjuk interperszonális (emberek közötti) kommunikációra. Ezzel szemben egy természetes nyelv (például az angol) egy emberi közösség aktuális és a múltban használt jelkészletét rendszerezi.

A C++ programozási nyelv például azért jöhetett létre Bjarne Stroustrup dán szoftverfejlesztő jóvoltából, mert a C - procedurális nyelv lévén - nem tette lehetővé többek között a tisztább objektum-orientált programozást, a memóriacímek helyett a biztonságosabb referenciák használatát. [4]

- A formális nyelvek kulcsszavakból állnak. A természetes nyelvek több építőelem-ből tevődnek össze: fonémák (hangok, betűk), morféma (szótövek, toldalékok), szavak, mondatok, bekezdések, szövegek.
- A természetes nyelvek fejlődhetnek spontán, emberi generációról generációra va-lamint tudatos módon (például nyelvújítás) egyaránt. A formális nyelvek alakulá-sát egy tervezési fázis előzi meg, ekkor a nyelv szabályrendszerét lefektetik, tehát csak és kizárólag tudatos, mesterséges beavatkozással lehet megreformálni őket.

[5] [6]

A fentiekből következően minden programozási nyelv formális nyelvnek számít.

## 1.2. Jelenleg népszerű programozási nyelvek

2022-ben a legnépszerűbb programozási nyelveknek számítanak (a teljesség igénye nél-kül):

### 1. JavaScript

- 1995, Brendan Eich fejlesztette a webböngészési funkcionalitások kibővítése végett.
- web-, játék-, valamint mobilfejlesztésre egyaránt használják
- webszerverként is tud funkcionálni (Node.js)

### 2. Python

- 1991, Guido Van Rossum tervezte annak érdekében, hogy olvashatóbb és nagyobb kifejezőerővel rendelkező kódok készülhessenek, a szintaktikai sza-bályok helyett a kód működésére tudjanak a programozók koncentrálni
- backend-fejlesztés
- automatizálás
- web scraping<sup>1</sup>
- Data Science<sup>2</sup>

### 3. HTML

- webdokumentumok kezelése: JSON, XML, SVG

---

<sup>1</sup> Információgyűjtés eszköze, amely lehetővé teszi, hogy automatizált módon (kód segítségével) bizonyos weboldalakról tetszőleges adatokat (például posztokat, közlő eseményeket) letölteni.

<sup>2</sup> Az informatika, a matematikai statisztika és az üzleti elemzés metszetében álló tudományág, amely adatok összegyűjtésével, ezek elemzésével foglalkozik annak érdekében, hogy a vállalatok jobb üzleti döntéseket tudjanak meghozni ezek segítségével. Forrás

- weboldalak statikus (állandó) részeinek fejlesztése

#### 4. CSS

- weboldalak formatervét, kinézetét, stílusát alakítja ki
- HTML mellett hívják segítségül

#### 5. Java

- 1995, Sun Microsystems fejlesztése, alapötlet: olyan eszközök vezérlése, amelyek elérnek egy kézben
- E-kereskedelem
- Financial Technology: pénzüzetekkel, tőzsdékkal, számlázással kapcsolatos szoftvereket jellemzően ezen a nyelven fejlesztik
- a megírt kódok futtathatóak különösebb átalakítás nélkül az elterjedtebb operációs rendszereken (a kód hordozható, platformfüggetlen)<sup>3</sup>

#### 6. SQL

- 1972, Donald D. Chamberlin és Raymond F. Boyce az IBM alkalmazásában, adattáblák egyszerűbb kezelésére
- adatbázisok kezelése, karbantartása
- Data Science

#### 7. Go

- 2009, a Google fejlesztői alakították ki, hogy megoldják a hatalmas szoftverrendszerekkel kapcsolatos problémákat
- rendszerek, hálózatok programozása
- hang- és videószerkesztés
- Big Data<sup>4</sup>

#### 8. C

- 1970-es években Ken Thompson és Dennis Ritchie jóvoltából, Assembly-nél magasabb szintű (természetes nyelvezethez közelebb álló) nyelv kialakítása volt a célja

---

<sup>3</sup> Ez azért lehetséges, mivel .exe fájl helyett egy átmeneti .class állomány (bytecode) készül, amit egy virtuális gép (Java Virtual Machine) tolmácsolja (interpretálja) gépi kódként a számítógépünknek Forrás

<sup>4</sup> Az informatika egyik tudományága, amely tömördek mennyiségű, hagyományos számítógéppel nehezen kezelhető adatok tárolásával és feldolgozásával, ezek elemzésével foglalkozik. Forrás

- beágyazott rendszerek illesztőprogramjai, vezérlőkódjai
- operációs rendszerek fejlesztése
- 3D videók szerkesztése
- alacsonyabb szintű a fentebb felsoroltaknál, ezért könnyebb optimalizálni memória és futásidő szempontjából [7]

[8][9]

## 2. fejezet

# Marshalling

### 2.1. Milyen adatszerkezetek vannak?

A programozási nyelvek szintaktikában ugyan eltérnek egymástól, amikor viszont adatok tárolásáról van szó, egy dologban egyetértenek: típusokra szükség van. Mit jelent az, hogy egy változót például bool típusúként definiálunk? Az adat típusa meghatározza, hogy

- mekkora memóriaterületet<sup>1</sup> kell számára lefoglalni
- a számítások folyamán hogyan kell őt értelmezni  
(például ha másik változónak értékül adjuk, hány bitet kell másolni)
- továbbá milyen műveletek végezhetőek vele  
(például egész típusú változókon értelmezhetjük a szorzás műveletét, szövegeknél ezt már nem tehetjük meg).

[1]

### 2.2. Használt adatszerkezetek

Ahogy említettem, a programozási nyelvek döntő része típusos, ezenfelül kisebb-nagyobb különbséggel hasonló adatszerkezeteket értelmez.

- a) *elemi adattípusok*: Olyan típusok, amiket nem tudunk további részekre bontani, csak egyben értelmezhetjük őket. Ilyen például a **double** lebegőpontos típus, amely 8 byte-on képes lebegőpontos számot ábrázolni. Igaz, hogy csak az első byte-ra van mutatónk, de nincs értelme további byte-okra darabolni, és megnézni az értékeket, mivel egyben értelmezendő, a műveleteket 4 byte-on fogjuk tudni

---

<sup>1</sup> mivel a byte számít a legkisebb megcímezhető memóriaegységnek, ezért ennek mértékegysége alapértelmezetten byte-ban értendő



vele végezni. Primitív adattípusoknak is nevezzük őket.

Vegyük például a C# programozási nyelvet, milyen elemi típusai vannak?

	Előjeles változat	Előjel nélküli változat	Méret (Byte)
	sbyte	byte	1
a) egész:	short	ushort	2
	int	uint	4
	long	ulong	8

	Név	Méret (Byte)
b) lebegőpontos:	float	4
	double	8

c) logikai: bool 1 Byte

d) karakteres: char kódolástól függ<sup>2</sup> TODO

- b) *összetett adattípusok*: Az összetett adattípusok elemi típusokra szedhetők szét, vagyis primitív és/vagy további összetett típusú változókból épülnek fel, ezeket mezőknek hívjuk. Az összetett adattípusú változó memóriaterülete kiszámítható az adattagok összegével.

C#-ban a `struct` és a `class` kulcsszavakkal tudunk összetett típusokat definiálni.

## 2.3. Mi a helyzet az algoritmusokkal?

Adatokat tudunk tárolni, de nyilvánvalóan azért, mert tervünk van velük, valamit szeretnénk velük kezdeni. Az adatszerkezeteken végzett véges elemi lépéssorozatot algoritmusnak nevezzük. Az adatszerkezetek algoritmusok nélkül olyanok, mint a matematikai műveletek operátorok (összeadás, kivonás, stb.) nélkül, végül – ha már említettem a természetes nyelveket –: mint a főnevek igék nélkül.

## 2.4. Kommunikáció adatszerkezeteken keresztül

A Marshalling egy olyan folyamat, amely összetett típusok átalakítására szolgál, hogy egy nyelv adatszerkezetét a másikkal megértessük. Magyar fordításával nem találkozom ennek a kifejezésnek, de a legjobban talán úgy lehetne megfogalmazni, mint: átrendezés, rendszerezés, tehát befogadhatóvá tesszük az adatszerkezteinket.

A Marshalling sajnos nem minden esetben szolgáltat tökéletes megoldást, szakdolgozati projektünkön keresztül például látni fogjuk, hogy a kód további portolhatósága, újrahasznosíthatósága végett megéri szabványos formátumokon keresztül (pl. JSON-, XML-formátumok) kommunikálni, hogy más felületekre való költöztetés esetén kompatibilitási probléma többé már ne merülhessen fel.

## 2.5. Mik a stub-ok?

A stub-ok hívó (aki csak az implementált metódus fejlécét<sup>3</sup>) és a hívott (ahol a két kód szerződésében lévő publikus/„meghirdetett”/exportált metódusok – és még akár továbbiak is – implementálva vannak) fél között elhelyezkedő mini egységek.

---

<sup>3</sup>a metódus fejlécét szignatúrának is nevezzük: ez a metódus visszatérési típusát (a void is visszatérési típus!), a függvény nevét, valamint a paraméterlistáját együttesen teszi ki

## 3. fejezet

# Szakdolgozati projektünkről

A szakdolgozat mellé készített projektemet Sipos Levente hallgatótársammal fejlesztjük. Ez arról szól, hogy Keresztes Péter tanár úr által Delphi-ben készített metódusokat hívjuk meg C#-os környezetben. A C# és Delphi nyelvek összehangolása az én feladatom, a végső termék terveim szerint egy megfelelően dokumentált, jól kitesztelt C# DLL-állomány lesz, úgynevezett helper-metódusokkal, amelyeket Levente az ő grafikus alkalmazásában tud meghívni.

### 3.1. Miről is szól a projektünk?

Egy mentális egészségfejlesztésre használatos alkalmazást fejlesztésére vállalkoztunk 2022 szeptemberében, amely elméleti alapjait Somodi László futballedző munkásságának köszönhetjük, ezekről titoktartási szerződésünk révén csak nagyon érintőlegesen fogok beszámolni a későbbiekben. A készített alkalmazásunk gyakorlatilag különböző fény- és hangjelzések kibocsátására alkalmas eszközök (több LED-ből felépülő lámpák, nyilak és hangszórók) vezérléséből áll, egy ún. *intelligens szobában* az eredeti tervek szerint 8 eszköz (a készített program azonban tetszőleges,  $n$  darabszámú eszköz vezérlésére lett felkészítve) együttes vezérlését kell kezelnünk megadott időközönként (ezeket ütemnek fogjuk nevezni). A program azzal indít, hogy felméri az USB-porton csatlakoztatott, egymással RJ-21 csatlakozókkal sorba kapcsolt eszközöket, őket a típusának megfelelő azonosítóval látja el. Az azonosító meghatározza, hogy egy eszköz milyen típusú. Egy feladatsor több egymást követő ütemből áll, mely a programban azt fogja jelenteni, hogy  $x$  másodperc késleltetéssel a felmért eszköz tömb elemeinek tulajdonságait (mezőit) a feladatsor aktuális ütemének megfelelően módosítjuk. Mivel minden eszközt együttesen vezérlünk, a program ütemenként az összes eszköznek az állapotát ki fogja küldeni, ezért szükségünk van olyan állapotokra is, amikor az eszköz éppen semmit nem csinál (várakozik). Ez a fényeszközök esetében (0,0,0) RGB-színkód<sup>1</sup> közlését, míg

---

<sup>1</sup> Az RGB-színkódolás egy szín leírását három komponens, vörös (Red), zöld (Green) és kék (Blue) színek arányától teszi függővé.

hangszköz esetén egy 0 dB hangerejű tetszőleges frekvenciájú hangjelzés kiküldését fogja jelenteni. Somodi László edzővel való együttműködésünk Dr. Király Roland tanár úr segítségével jöhetett létre, akinek múltbéli tapasztalatait és az alkalmazással kapcsolatos ötleteit folyamatos egyeztetések, megbeszélések (konzultációk) útján tudtuk segítségül hívni.

## **3.2. Problémák, akadályozó tényezők**

A következő problémákba ütköztünk eddig:

# Összegzés

#TODO: Összefoglalás...

# Irodalomjegyzék

- [1] Dr. Geda Gábor. *Adatszerkezetek és algoritmusok*. EKF, 2013. 88. oldal.
- [2] David Nield. The brains of teenagers look disturbingly different after lockdown. *Science Alert*, 2022. <https://www.sciencealert.com/the-brains-of-teenagers-look-disturbingly-different-after-lockdown>.
- [3] Dr. Király Roland. Formális nyelvek és automaták. jegyzet, 2012.
- [4] szerző. cím. <https://web.cs.elte.hu/linfo/Prog/Forditok/cpp/cpp.htm>.
- [5] szerző. cím. <https://www.youtube.com/watch?v=f9oFvg1YRaI>.
- [6] szerző. cím. <https://www.youtube.com/watch?v=Ian4sk4VcnA>.
- [7] szerző. cím. <https://www.simplilearn.com/tutorials/c-tutorial/use-of-c-language>.
- [8] szerző. cím. <https://bootcamp.berkeley.edu/blog/most-in-demand-programming-languages/>.
- [9] szerző. cím. <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/computer-history-programming-languages>.