

## Übung 2: Konzepte Abstraktion

[http://people.f4.htw-berlin.de/~hebold/htw/pka/exercises/  
konzepte-Abstraktion.pdf](http://people.f4.htw-berlin.de/~hebold/htw/pka/exercises/konzepte-Abstraktion.pdf)

Nennen Sie mindestens 3 Gründe für Abstraktion.

---

1. Wiederverwendbarkeit von allgemeinen Problemlösungen
2. Klassifizieren von Problemen, erkennen der Struktur
3. Allgemeine Lösung zu detaillierten Problemen ( $\approx$  Kompression)
4. Vereinfachung, reduzieren auf gemeinsame Eigenschaft

## Inwiefern wird beim Programmieren ganz generell abstrahiert?

---

1. OOP  $\Leftrightarrow$  reelle Welt, internes Modell als Abstraktion
2. Abstraktion von Problembeispielen auf Programmcode
3. Programme  $\Leftrightarrow$  Prozessen (vgl. Debuggen - ständiger Kontextwechsel)

Inwiefern wird bei der **strukturierten** Programmierung abstrahiert?

---

1. if, for, while-Konstrukte ersetzen Sprungbefehle  
Beispiel: labels mit goto (?)

Inwiefern wird bei der **prozeduralen** Programmierung abstrahiert?

---

1. parametrisierte Prozeduren ersetzen alle Werte-Kombinationen beim Aufruf

Beispiel:  $f(x) \hat{=} f(1), f(2), \dots f(n)$

Inwiefern wird bei der **modularen** Programmierung abstrahiert?

---

1. statische Werte, d.h. kein Zustand
2. Blackbox, Implementierung unbekannt  
Beispiel: `sort(array[] field)` sortiert ohne, dass wir wissen wie.

Inwiefern wird bei der **objekt-orientierten** Programmierung abstrahiert?

---

1. Vererbung, generischen Datentypen

Beispiel: A extends B

(A Konkretisierung von B  $\leftrightarrow$  B Generalisierung/Abstraktion von A)

2. Polymorphismus, dynamisches Binden

Beispiel:

Inwiefern wird bei der **funktionalen** Programmierung abstrahiert?

---

1. Nur Funktionen und Rückgabewerte, keine Datentypen, bzw. Objekte  
Beispiel:
2. Überladen von Funktionen  
Beispiel:



Inwiefern wird bei der Programmierung abstrakter Datentypen abstrahiert?

---

1. Lists, Arrays als Abstraktion, vgl. Gruppe (Math.)  
Beispiel: `new ArrayList<Integer>().get(0)`

Beim Abstraktionskonzept wird auf verschiedenen konkreten Objekten mit einem Namen referiert, wobei die Besonderheiten unberücksichtigt bleiben - von diesen wird abstrahiert.

Bei der Konkretisierung wird umgekehrt einem Namen ein bestimmtes konkretes Objekt zugeordnet - der Name wird gebunden.

Wann erfolgt im Rahmen der Programmierung die Konkretisierung, d.h. die Bindung eines Namens?

---

Bei der Zuweisung wird der Typ und Name konkret festgelegt: Zur Laufzeit

Beispiel:

```
// Abstraktion:  
List x = new ArrayList();  
// Konkretisierung:  
void doSth(List x) {ArrayList y=(ArrayList)x;}
```

Imperative Programmierung:

Von was wird durch einen Variablennamen abstrahiert?

---

Vom Wert, da nur die Referenz auf den Wert benutzt wird

Beispiel: `int x = 3; x=x+4;`

Imperative Programmierung:  
Von was wird durch Pointer abstrahiert?

---

Von der Speicheradresse  
Beispiel

Imperative Programmierung:

Von was wird durch eine Initialisierung `int i=42` abstrahiert?

---

Von der Speicherdarstellung

Beispiel: Big Indian/ Little Indian(?)

Imperative Programmierung:  
Von was wird durch eine Zuweisung abstrahiert?

---

Von allen verschiedenen Zuweisungsoperatoren  
Beispiel

## Imperative Programmierung:

Von was wird durch

1. if-Abfrage
2. for-Schleife `for(int i=0;i<a;i++) block`
3. while-Schleife

abstrahiert?

---

goto + label

Beispiel

Imperative Programmierung:  
Von was wird durch eine Prozedur (void) abstrahiert?

---

Von der Implementierung  
Beispiel



Imperative Programmierung:

Von was wird durch eine Funktion (non-void) abstrahiert?

---

Von der Implementierung

der Rückgabewert abstrahiert von der Funktion

Beispiel

Imperative Programmierung:

Von was wird in C und C++ und Java durch den abstrakten Datentyp Array abstrahiert?

---

C und C++: Von Pointern, Beispiel:

Java: Von Referenzen, Beispiel:

```
{"a", "b", "c"}.get(0)
```

Imperative Programmierung:

Funktionen werden in C, C++ und Java durch Aufrufe zur Laufzeit konkretisiert. Signatur und Methode sind die Abstraktionen. Zusätzlich bietet C++ Funktionen mit default Parametern. Was bedeuten diese für Abstraktion und Konkretisierung?

---

???

Imperative Programmierung:

Von was wird in C++ durch eine inline-Funktion abstrahiert?

---

Wie Makros als Textersetzung ohne Stack, jedoch wie Funktion mit Auswertung

Objektorientierte Programmierung:

Von was wird in Java durch eine Referenz Type `ref` abstrahiert?

---

Type: Für alle Objekt-Typen und deren Ableitung von Type

ref: Abstraktion der Objekte, aber nicht vom Objekt selbst

Objektorientierte Programmierung:

Die meisten objektorientierter Sprachen verfügen über primitive Datentypen wie z.B. int. Warum haben diese primitiven Datentypen aus der Warte des Abstraktionskonzepts einen Sonderstatus?

---

Call-by-Value: Passen direkt in Referenzspeicherbereich, keine Kapselung notwendig

Objektorientierte Programmierung:

Was wird durch die ausschließliche Verwendung von Klassen, Objekten und Referenzen, d.h. durch die Streichung der primitiven Datentypen, im Sinne des Abstraktionskonzepts erreicht?

---

Kontinuität

Objektorientierte Programmierung:

C++ und Java kennen die Möglichkeit des **overriding**. Inwiefern handelt es sich um eine Abstraktion? D.h. von welchen konkreten Elementen wird abstrahiert?

---

Von der Implementierung der Objekt-Methode



Objektorientierte Programmierung:

Mehrfachvererbung ist in Java bei Klassen nicht zugelassen.

1. Nennen Sie eine Begründung im Rahmen des Abstraktionsprinzips.
2. Wieso ist Mehrfachvererbung bei Interfaces zugelassen?
3. Wie löst C++ die genannten Probleme?

- 
1. Overriding von Methoden ist somit eindeutig
  2. Es steckt keine konkrete Implementierung dahinter
  3. Durch die Reihenfolge der Vererbung

Objektorientierte Programmierung:

Inwiefern handelt es sich bei der Definition von superclasses um eine Abstraktion?

---

1. Verallgemeinerung mit weniger Eigenschaften
2. Allgemeingültige Klasse für alle Unterklassen
3. Generalisierung Richtung Oberklasse

Funktionale Programmierung:

Inline-Funktionen sind Teil der meisten funktionalen Sprachen.

Beschreiben Sie im Rahmen des Abstraktionskonzepts das Problem mit rekursiv definierten (inline-) Funktionen.

---

Nur 1 Rückgabewert

Beispiel:

Funktionale Programmierung:

Inwiefern kann man sagen, dass in rein funktionalen Sprachen auf einer höheren Stufe der Abstraktion programmiert wird?

---

Funktionen wie Werte veränderbar, daher nur Werte zu verarbeiten und keine Prozeduraufrufe vorhanden.

Beispiel:

## Funktionale Programmierung:

In rein funktionalen Sprachen sind Funktionen als Parameter und Rückgabewerte von Funktionen zugelassen. Inwiefern wird dadurch eine höhere Stufe der Abstraktion erreicht, als Paradigmen bei Sprachen, die dieses Feature nicht haben?

---

1. Asynchroner Ablauf, Event-basiert / Ereignis-gesteuert
2. Dynamischer Kontrollfluss, Callbacks
3. Skalierbarkeit, da bekannter Gültigkeitsbereich

Funktionale Programmierung:

Ist es möglich, durch diese Erweiterung Probleme zu lösen, die in imperativen Sprachen nicht gelöst werden können?

---

Nein, trotzdem aber andere Ansätze möglich und besserer Umgang mit Parallelität

# Übung 3: Paradigmen

[http://people.f4.htw-berlin.de/~hebold/htw/pka/exercises/  
konzepte-Paradigmen.pdf](http://people.f4.htw-berlin.de/~hebold/htw/pka/exercises/konzepte-Paradigmen.pdf)

Das von-Neumann-Rechnerkonzept (auch von-Neumann-Architektur)  
zählt zur archetypischen Realisierung des imperativen  
Programmierparadigmas. Warum?

---

Imperative Konzept  $\hat{=}$  Befehlsorientiert  
Fetch, Execute-Zyklus



Die Turing-Maschine realisiert ebenfalls das imperativen Programmierparadigma. Warum?

---

Jeder Zustand verknüpft über Befehle, vgl. Überföhrungsfunktion

Wieso wird vom von-Neumann-Rechner**konzept** aber von der Turing-**Maschine** gesprochen?

Konzept: Abstraktion

Maschine: Konkrete Idee (auch wenn so nicht realisierbar)

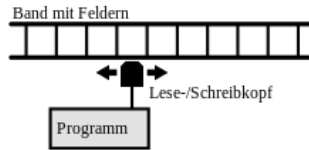
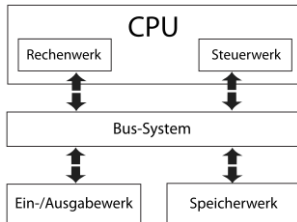


Abbildung : Von-Neumann, Turing-Maschine

Im Zusammenhang mit dem Neumann-Rechnerkonzept ist die Rede vom von-Neumann-Flaschenhals, wenn Nachteile des Konzepts genannt werden.

---

a) Was ist darunter zu verstehen?  
Alle Befehle müssen durch den Bus

---

b) Gibt es eine vergleichbare Problematik für die Turing-Maschine?  
Schreib/Lesekopf kann nur entweder schreiben oder lesen

Nennen Sie wenigstens einen konzeptionellen Unterschied zwischen von-Neumann-Rechnerkonzept und Turing-Maschine.

---

Von TM ausgehend:

1. Daten und Programme liegen **nicht** im selben Speicher
2. keine Nummerierung auf dem Band
3. keine Sprungadressen
4. kann nur 1 Feld gehen pro Befehl

Setzt die Turing-Maschine das von-Neumann-Rechnerkonzept um?

---

**Nein**, weil

1. Bei TM: Daten  $\neq$  Programme
  2. TM hat keine Sprungadresse
- oder **Ja** mit Einschränkungen (s.o)

Wie könnte das Paradigma der strukturierten Programmierung in das von-Neumann-Rechnerkonzept integriert werden?

---

Überwachen, bzw. Regeln der Sprunganweisungen.  
D.h. Begrenzter Bereich z.B. bei if-Anweisungen

Wieso verletzt das Konzept der lokalen static-Variablen in C das Paradigma der funktionalen Programmierung?

---

Funktionsausgabe nur abhängig von Eingabe. D.h. bei gleicher Eingabe gleiche Ausgabe.

```
int f(int i) {  
    // Ausfuehrung bei Objekt-Init ,  
    // nicht bei Methodenaufruf  
    static int x = 0;  
    x++;  
    return x+i;  
}
```

## Wieso verletzen Pointer in C das Paradigma der funktionalen Programmierung?

Paradigma der f. Programmierung: Funktionsausgabe nur abhängig von Eingabe. D.h. bei gleicher Eingabe gleiche Ausgabe.

```
int f(int *i) {  
    // Veraendern der Speicheradresse und  
    // somit der Eingabe  
    *i = 1234  
    ...  
}
```



In Java gibt es mit dem Collection-Framework eine Reihe von sogenannten Container-Klassen. Welches objektorientierte Programmierparadigma verletzen Objekte z.B. der Klassen ArrayList oder Vector?

---

Es werden Referenzen gespeichert. D.h. die Datenkapselung ist verletzt.

```
Class Dummy{int value;}
```

```
...
```

```
Dummy example = new Dummy()
```

```
ArrayList<Dummy> list = new ArrayList<Dummy>()
```

```
list.add(example)
```

```
// Zugriff auf value via:
```

```
example.value
```

```
list.get(0).value
```

Wie müsste das Funktionskonzept in C beschränkt bzw. erweitert werden, damit es nicht zu Verletzungen des Paradigmas der funktionalen Programmierung kommen kann?

---

1. kein static und Pointer
2. keine Systemaufrufe

Das funktionale Programmierparadigma, das die referentielle Transparenz der Variablen fordert, wird in C durch die Zuweisung verletzt. Wie müssten die Regeln für die Verwendung der Zuweisung geändert werden, damit die Zuweisung in das funktionale Konzept passt?

---

Welcher Art von Anweisung entspräche die veränderte Zuweisung dann?  
TODO

Die referentielle Transparenz sorgt dafür, dass Programme in rein funktionalen Sprachen problemlos nebenläufig abgearbeitet werden können. Erklären Sie den Zusammenhang an einem Beispiel. Erklären Sie an einem Beispiel den Zusammenhang fehlender referentieller Transparenz und Problemen bei nebenläufig ausgeführten Programmen.

Objektorientierte Sprachen kennen sogenannte inline-Funktionen. Wieso sind inline-Funktionen in objektorientierten Programmiersprachen implementiert? Sind inline-Funktionen in rein funktionalen Programmiersprachen sinnvoll? Welches Problem ergibt sich aus inline-Funktionen im Rahmen einer rein funktionalen Sprache?

Angenommen in C würden innerhalb von parametrisierten Makros Zuweisungen nicht mehr zugelassen. Inwiefern verletzen Makros dann trotzdem weiterhin Paradigmen der funktionalen Programmierung?