

# Kapitel 4

# Prozedurales Programmieren

# Übersicht

## 4. Prozedurales Programmieren

### Grundkonzepte prozeduraler Programmierung

- Variablen in Programm und Speicher

- Felder

- Benutzerdefinierte Typen

- Sichtbarkeit von Bindungen

- Iteration und Rekursion

- Weitere prozedurale Sprachkonzepte

### Algorithmen in prozeduraler Formulierung

- Einführung in die Algorithmenanalyse

- Speicherverwaltung

- Laufzeitverhalten

- Prozedurale Algorithmen und deren Analyse

- Algorithmenklassen & -entwicklung

### Verifikation prozeduraler Programme

- Spezifikation von Prozedureigenschaften

# Übersicht (2)

## Verifikation von Prozeduren

## Java

Position Nov 2010	Position Nov 2009	Delta in Position	Programming Language	Ratings Nov 2010	Delta Nov 2009	Status
1	1	=	Java	18.509%	+0.14%	A
2	2	=	C	16.717%	-0.60%	A
3	4	↑	C++	9.497%	-0.50%	A
4	3	↓	PHP	7.813%	-2.36%	A
5	6	↑	C#	5.706%	+0.36%	A
6	7	↑	Python	5.679%	+1.01%	A
7	5	↓↓	(Visual) Basic	5.470%	-2.70%	A
8	13	↑↑↑↑↑	Objective-C	3.191%	+2.30%	A
9	8	↓	Perl	2.472%	-1.02%	A
10	10	=	Ruby	1.907%	-0.50%	A
11	9	↓↓	JavaScript	1.664%	-1.25%	A
12	11	↓	Delphi	1.638%	-0.49%	A
13	17	↑↑↑↑	Lisp	1.087%	+0.47%	A
14	23	↑↑↑↑↑↑↑↑	Transact-SQL	0.793%	+0.38%	A
15	15	=	Pascal	0.784%	+0.13%	A
16	29	↑↑↑↑↑↑↑↑	Ada	0.695%	+0.39%	B
17	36	↑↑↑↑↑↑↑↑	NXT-G	0.682%	+0.45%	B
18	14	↓↓↓	SAS	0.669%	-0.15%	B
19	30	↑↑↑↑↑↑↑↑	RPG (OS/400)	0.656%	+0.37%	B
20	12	↓↓↓↓↓	PL/SQL	0.655%	-0.25%	B

Position	Programming Language	Ratings
21	MATLAB	0.636%
22	Lua	0.612%
23	ABAP	0.597%
24	Object Pascal	0.556%
25	Go	0.548%
26	Scheme	0.508%
27	Fortran	0.477%
28	F#	0.423%
29	D	0.414%
30	COBOL	0.405%
31	Logo	0.397%
32	CL (OS/400)	0.371%
33	APL	0.366%
34	JavaFX Script	0.366%
35	R	0.365%
36	JScript.NET	0.330%
37	C shell	0.327%
38	ActionScript	0.326%
39	Scratch	0.325%
40	IDL	0.325%
41	Visual Basic .NET	0.323%
42	Smalltalk	0.312%
43	Alice	0.311%
44	Prolog	0.300%
45	Erlang	0.267%
46	Smalltalk	0.266%
47	Forth	0.256%
48	Awk	0.238%
49	ML	0.237%
50	Scala	0.235%

# Funktional / Prozedural

## Funktionale Programmierung

- Gleichungen
- Ergebnisse
- mathematische Variablen
- Evaluierungsreihenfolge weniger wichtig

## Prozedurale Programmierung

- Anweisungen
- Schritte
- Zustandsveränderungen von Variablen
- Abfolge der Anweisungen sehr wichtig

Algorithmen sind eher prozedural (Anweisungen, Schritte, ...)

# Haskell vs Java

Haskell:

```
fib x =  
  if x==0 then 0 else  
  if x==1 then 1 else  
  fib (x-1) + fib (x-2)
```

Java:

```
int fib(int x) {  
  if(x==0) return 0; else  
  if(x==1) return 1; else  
  return fib(x-1)+fib(x-2);  
}
```

Java erlaubt ebenfalls Funktionen und Rekursion.

# Haskell vs Java (2)

Haskell:

```
fib x =  
  if x==0 then 0 else  
  if x==1 then 1 else  
  fib (x-1) + fib (x-2)
```

Java:

```
int fib(int x) {  
  return x==0 ? 0 :  
         x==1 ? 1 :  
         fib(x-1)+fib(x-2);  
}
```

Ähnliche Konstrukte bedeuten manchmal etwas anderes.

# Haskell vs Java (3)

<b>Haskell</b>	<b>Java</b>
Funktion	Funktion
rekursiver Aufruf	rekursiver Aufruf
if ... then ... else	... ? ... : ...
n/a	return
n/a	if ... then ... else

# Haskell vs Java (4)

- Haskell hat Ausdrücke (expressions), die Werte liefern
- Java hat Ausdrücke (expressions), die Werte liefern UND Anweisungen (statements), die Befehle ausführen

# Prozedurale Programmierung in Java

<b>Konstrukte</b>	<b>Beispiele</b>
Blöcke	{ x; y; z; ... }
Variablendeklaration	int x; int y = 17;
Wertezuweisung	x = 3;
Prozeduren	void p(int x,int y) { ... } p(3,4);
Funktionen	int f(int x,int y) { ... return 42; } int x = f();
Bedingungen	if(...) ... if(...) ... else ... switch(...) { case ...: ...; break; }
Schleifen	while(...) ... do ... while(...) for(...;...;...) ... break;

## Prozedurale Programmierung in Java (2)

Javaprogramme enthalten Sequenzen von Deklarationen und Anweisungen:

```
// initialisierte Variablendeklaration
int x = 17;
print(x);
// Wertezuweisung
x = 42;
print(x);
```

- Deklarationen nehmen die Form “typ name;” oder “typ name = initialer\_wert”.
- Typen von Variablen müssen explizit deklariert werden
- Zuweisungen haben die Form “name = neuer\_wert;”.
- Zuweisungen müssen den korrekten Typ haben

# Prozedurale Programmierung in Java (3)

Ausdrücke sind ähnlich wie in Haskell

```
5 + 89
```

```
45 / 6
```

```
47474747L * a
```

```
23+3
```

```
d == 78 + e
```

```
7 >= 45 == true
```

```
abs(a) + abs(d)
```

```
sein | !sein
```

```
true || tuEs()
```

```
a > b ? a : b
```

## Prozedurale Programmierung in Java (4)

Sichtbarkeit von Variablen (Scope): Variablen sind nur sichtbar in den Blöcken, wo sie deklariert sind.

```
int x = 17;
print(x);
{
    int y = 42;
    print(y);
}
print(y); // FEHLER
```

# Prozedurale Programmierung in Java (5)

Variable Shadowing: Variablen in inneren Blöcken überdecken Variablen in äußeren Blöcken.

```
int x = 17;
print(x);
{
    int x = 42;
    print(x);
}
print(x);
```

# Prozedurale Programmierung in Java (6)

## Funktionen

```
int fib(int x) {  
    if(x==0) return 0;  
    if(x==1) return 1;  
    return fib(x-1)+fib(x-2);  
}
```

- Funktionen werden als “type name(argumente) { ... }” definiert.
- Funktionswerte müssen mit “return” zurückgegeben werden.
- Der Körper einer Funktion muss ein Block sein.

# Prozedurale Programmierung in Java (7)

## Prozeduren

```
void print_bottles(int n) {  
    print(""+n+" bottles of beer on the wall");  
}
```

- Prozeduren sind wie Funktionen, werden aber mit dem speziellen Typ “void” deklariert.
- Prozeduren werden für Seiteneffekte ausgeführt: Ein-/Ausgabe, Wertezuweisungen

# Prozedurale Programmierung in Java (8)

## Seiteneffekte und Purity

```
int f() {  
    return 99;  
}  
int g(int x) {  
    return x+1;  
}
```

$f$  und  $g$  sind “reine” Funktionen (“pure”): jeder Aufruf mit demselben Argument liefert dasselbe Ergebnis.

# Prozedurale Programmierung in Java (9)

```
int x;  
int g() {  
    return x;  
}  
void h(int y) {  
    x = y;  
}
```

- $g$  bezieht sich auf eine Variable in einem äußeren Scope
- $h$  ist eine Prozedur mit einer Wertezuweisung als Seiteneffekt
- $g$  liefert unterschiedliche Werte, je nach dem womit  $h$  aufgerufen wird
- funktionale Programmierung verwendet reine Funktionen

# Prozedurale Programmierung in Java (10)

```
int x;  
void f() {  
    int y;  
    x = y;  
}
```

- $x$  ist eine *globale Variable*
- $y$  ist eine *lokale Variable*

# Prozedurale Programmierung in Java (11)

## Lexical vs Dynamic Scoping

```
void f() {  
    print(x);  
}  
void g() {  
    int x = 3;  
    f();  
}
```

- Das obige Programm ist ein Fehler in Java: die Variable  $x$  ist nicht in  $f$  sichtbar. Dies heißt “lexical scoping”.
- In manchen anderen Sprachen ist die Variable  $x$  in  $g$  im Funktionsaufruf  $f$  sichtbar. Dies heißt “dynamic scoping”.

# Prozedurale Programmierung in Java (12)

## Bedingte Anweisungen

```
if(n==1)
    print("1 bottle of beer on the wall");
else
    print(""+n+" bottles of beer on the wall");
```

- if...then...else ist eine Anweisung, kein Ausdruck
- jeder Zweig enthält eine Anweisung
- wenn mehrere Anweisungen benötigt werden, benutze "{...}"

```
if(n==1) {
    print("1 bottle of beer on the wall");
} else {
    print(""+n+" bottles of beer on the wall");
}
```

# Prozedurale Programmierung in Java (13)

## Bedingte Anweisungen

```
switch(n) {  
  case 0: print("zero"); break;  
  case 1: print("one"); break;  
  case 2: print("two"); break;  
  default: print("many"); break;  
}
```

# Prozedurale Programmierung in Java (14)

## while-Schleifen

```
int i=99;
while(i>0) {
    print(""+i+" bottles of beer on the wall");
    i = i-1;
}
```

## do-while-Schleifen

```
int i=99;
do {
    print(""+i+" bottles of beer on the wall");
    i = i-1;
} while(i>0);
```

# Prozedurale Programmierung in Java (15)

## for-Statement

```
for(int i=99;i>0;i=i-1) {  
    print(""+i+" bottles of beer on the wall");  
}
```

## break-Statement

```
int i=99;  
for(;;) {  
    print(""+i+" bottles of beer on the wall");  
    i = i-1;  
    if(i==0) break;  
}
```

# Prozedurale Programmierung in Java (16)

Java hat einige Ausdrücke mit Seiteneffekten.

```
x = i++;
```

```
x = ++i;
```

```
x = i--;
```

```
x = --i;
```

```
x = (i+=1);
```

```
x = (i=3);
```

# Java Datentypen

- einfache Datentypen (Werte): int, float, double, char
- einfache Datentypen: String
- zusammengesetzte Datentypen: Felder (arrays)
- benutzerdefinierte Datentypen / Verbundtypen: class

## Java Datentypen (2)

Felder werden ähnlich wie Listen in Haskell gebraucht:

```
int[] x = new int[1000];  
String[] s = new String[];  
int[] squares = {0,1,4,9,16,25,49,64};
```

## Java Datentypen (3)

Listen in Haskell werden i.A. mit Rekursion oder Funktionen, wie `foldl`, bearbeitet.

Felder in Java werden i.A. mit Schleifen bearbeitet (Index fängt mit 0 an):

```
void sum(int[] a) {  
    int total = 0;  
    for(int i=0;i<a.length;i++) {  
        total = total + a[i];  
    }  
    return total;  
}
```

## Java Datentypen (4)

```
void fill(int[] a, int value) {  
    for(int i=0; i<a.length; i++) {  
        a[i] = value;  
    }  
}
```

Beachte:

- Referenz als Argument übergeben, Feld wird in der Prozedur modifiziert
- Feldelemente sind wie “nummerierte Variablen”: a[0], a[1], ...
- Feldelemente werden von 0 aufsteigend bis a.length nummeriert
- links vom “=” kann nicht nur eine Variable stehen, sondern auch ein Feldelement
- Ausdrücke, die links vom “=” stehen können, bezeichnen wir als “l-value”

# Java Datentypen (5)

null

```
String a = "hello";  
int[] l = {1,2,3};  
int x = 99;
```

```
a = null;  
l = null;  
x = null; // FALSCH
```

Der Wert "null" ist auch der Initialwert für alle Variablen von einem Typ an den "null" zugewiesen werden kann.

```
int[] l;  
if(l==null) print("OK");
```

## Java Datentypen (6)

Haskell:

```
data IntList = IL Int IntList | NULL
x = IL 3 NULL
```

Java:

```
public class IntList {
    int head;
    IntList tail;
};
IntList x = new IntList();
x.head = 3;
x.tail = null;
```

- nur ein Konstruktor, plus “null”
- Konstruktor = “new” Typname
- Initialisierung der Werte durch Zuweisung
- Selektor = .name

# Java Datentypen (7)

Haskell:

```
data IntList = IL Int IntList | NULL
head IL x _ = x
tail IL _ t = t
sum l = if l==NULL then 0 else head l + sum (tail l)
```

Java: (ungewöhnlich)

```
public class IntList {
    int head;
    IntList tail;
};
int sum(IntList l) {
    if(l==null) return 0;
    return l.head + sum(l.tail);
}
```

# Objektreferenzen

Java unterscheidet zwischen Werten und Objektreferenzen. Diese

Unterscheidung existiert auch in Haskell, kann aber nicht beobachtet werden. In Java können wir dies durch Wertezuweisung beobachten.

## Objektreferenzen (2)

Vergleiche...

```
int x = 3;  
int y = x;  
y = 17;  
print(x);
```

Mit...

```
int[] x = {3};  
int[] y = x;  
y[0] = 17;  
print x[0];
```

## Objektreferenzen (3)

Zahlen werden als Werte übergeben.

Felder und Verbundtypen werden als Referenzen übergeben:

- die Referenz selbst kann nicht verändert werden
- das Object, auf das die Referenz verweist, kann verändert werden

Zeichenketten werden ebenfalls als Referenzen übergeben, können aber nicht verändert werden. Daher sind sie von Werten nicht zu unterscheiden.

# Sonderregeln (Java)

Prozedurale Programmierung in Java ist etwas komplizierter; benutzen Sie dieses Muster:

```
public class MeinProgramm {
    static int x = 3;
    static void p() {
        System.out.println("Hello, World ("+x+")");
    }
    public static void main(String[] args) {
        p();
    }
}

$ javac MeinProgramm.java
$ java MeinProgramm
```

## Sonderregeln (Java) (2)

Für Ein-/Ausgabe verwenden Sie...

```
public class IO {
    public static int readInt(){...}
    public static String readString(){...}
    public static char readChar(){...}
    public static void print(Object o){...}
    public static void println(Object o){...}
}

public class MeinProgramm {
    public static void main(String[] args) {
        IO.println("Hello, World!");
    }
}
```

# Äquivalenz

Java:

```
int f(int x) {  
    int i=10;  
    while(i>0) {  
        x = x+2;  
        i = i-1;  
    }  
    return x  
}
```

Haskell:

```
f x = f_loop 10 x  
f_loop 0 x = x  
f_loop i x = f_loop (i-1) (x+2)
```

# Äquivalenz (2)

<b>Prozedural</b>	<b>Funktional</b>
Wertezuweisung	best. Wertebindungen
Schleifen	best. Rekursion
Ein-/Ausgabe	(Monaden)
globale Variable	(Monaden)

# Argumentübergabe

Haskell ist Call-by-Need, Java ist Call-by-Value

Haskell:

```
ite b y n = if b then y else n
fac n = ite (n==0) 1 (n*fac(n-1))
```

Java:

```
int ite(boolean b,int y,int n) {
    if(b) return y;
    else return n;
}
int fac(int n) {
    return ite(n==0,1,n*fac(n-1));
}
```

## Argumentübergabe (2)

Java:

```
int f(int x) {
    print(x);
    return x;
}
int g(int x,int y,int z) {
    print(99);
    return x+y;
}
void h() {
    print(g(f(7),f(11),f(13)));
}
```

## Argumentübergabe (3)

Haskell:

```
import System.IO.Unsafe (unsafePerformIO)
debug x y = unsafePerformIO (do print x; return y)
```

```
f x = debug x x
g x y z = debug 99 (f x + f y)
h = g 1 2 3
main = print h
```

# Argumentübergabe (4)

## Haskell vs Java Funktionsargumente

- Haskell Funktionsaufruf (call-by-need, lazy evaluation, non-strict evaluation)
  - ▶ nimm die Argumente und wandle sie in ein Versprechen (thunk, promise) um
  - ▶ ruf die Funktion mit dem Thunk auf
  - ▶ nur wenn der Wert gebraucht wird, evaluiere den Thunk
  - ▶ nach der Evaluierung, speichere den Wert
  - ▶ der Thunk wird im Lexical Scope des ursprünglichen Ausdrucks evaluiert
- Java Funktionsaufruf (call-by-value, eager evaluation, strict evaluation)
  - ▶ für jedes Argument, evaluiere den entsprechenden Ausdruck
  - ▶ rufe die Funktion mit den berechneten Werten als Argument auf
  - ▶ Evaluierung der Argumente in Java ist links-nach-rechts

# Argumentübergabe (5)

## Konsequenzen

- Java Argumentübergabe ist schneller/einfacher
- In Haskell, `if...then...else`, `&&`, `||` können als Funktionen definiert werden
- In Java, `?...:....`, `&&` und `||` sind sog. *Special Forms*

# Weitere Beispiele

Haskell:

```
fibrep 0 last res = 0
fibrep 1 last res = res
fibrep n last res = fibrep (n-1) res (last+res)
fib n = fibrep n 0 1
```

Java:

```
int fib(int n) {
    int last = 0, res = 1;
    for(int i=1;i<n;i++) {
        int next = last+res;
        last = res;
        res = next;
    }
    return res;
}
```

## Weitere Beispiele (2)

Java:

```
public class Fib {
    static int fib(int n) {
        int last = 0;
        int res = 1;
        for(int i=1;i<n;i++) {
            int next = last+res;
            last = res;
            res = next;
        }
        return res;
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Result = "+fib(20));
    }
}
```

## Weitere Beispiele (3)

### Haskell

```
ggT 0 n = n
ggT m n = ggT (n `mod` m) m
```

### Java

```
int ggT(int m,int n) {
    while(m!=0) {
        int next = n % m;
        n = m;
        m = next;
    }
    return n;
}
```

## Weitere Beispiele (4)

### Haskell

```
abzahlung zinsen zahlung rest =  
  if rest<=zahlung then 1  
  else 1 + abzahlung zinsen zahlung ((rest-zahlung)*(1.0+  
    zinsen/100.0))
```

### Java

```
int abzahlung(double zinsen, double zahlung, double rest) {  
  int monate = 1;  
  while(rest>zahlung) {  
    print("monat "+monate+" restbetrag "+rest);  
    rest -= zahlung;  
    rest *= (1.0 + zinsen/100.0);  
    monate += 1;  
  }  
  return monate;  
}
```

# Weitere Beispiele (5)

## Haskell

```
collatzStep n =  
  if n<=1 then 1 else  
  if odd n then 3*n+1 else  
  n `div` 2  
collatz n = position 1 (iterate collatzStep n)
```

## Java

```
int collatz(int n) {  
  int steps = 0;  
  while(n>1) {  
    steps += 1;  
    if (n%2==1)  
      n = 3*n+1;  
    else  
      n = n/2;  
  }  
  return steps;  
}
```

# Weitere Beispiele (6)

## Haskell

```
collatz_seq = map collatz [0..]
collatz_max = scanl max 0 collatz_seq
high_watermarks = map (1+) (findIndices (uncurry (<)) (zip collatz_max
    (tail collatz_max)))
```

## Java

```
int [] high_watermarks(int n) {
    int [] result = new int[n];
    int i = 0, high = 0, k = 1;
    while(i < n) {
        int next = collatz(k);
        if(next > high) {
            high = next;
            result[i++] = k;
        }
        k++;
    }
    return result;
}
```

## Weitere Beispiele (7)

```
// Fuer 111, 100 und 000: setze das mittlere Element auf 0,  
    sonst 1
```

```
void step110_wrong(int[] line) {  
    for(int i=1;i<line.length-1;i++) {  
        int code = 0;  
        if(line[i-1]==1) code += 4;  
        if(line[i]==1) code += 2;  
        if(line[i+1]==1) code += 1;  
        if(code==7 || code==4 || code==0)  
            line[i] = 0;  
        else  
            line[i] = 1;  
    }  
}
```

## Weitere Beispiele (8)

// 111, 100 und 000: setze das mittlere Element auf 0, sonst 1

```
void step110(int [] line) {
    int [] result = new int[line.length];
    for(int i=1;i<line.length-1;i++) {
        int code = 0;
        if(line[i-1]==1) code += 4;
        if(line[i]==1) code += 2;
        if(line[i+1]==1) code += 1;
        if(code==7 || code==4 || code==0)
            result[i] = 0;
        else
            result[i] = 1;
    }
    for(int i=0;i<line.length;i++) {
        line[i] = result[i];
    }
}
```

## Weitere Beispiele (9)

Fehler in `step110_wrong` ist Beispiel für Probleme von Seiteneffekten: wir haben unerwartet den Kontext geändert, in dem die Funktion läuft. Wir vermeiden das in imperativen Sprachen durch Kopieren. In Haskell

wird die Kopie automatisch durchgeführt. In Java können wir etwas effizienteres machen:

## Weitere Beispiele (10)

```
// 111, 100 und 000: setze das mittlere Element auf 0, sonst 1  
// Ohne Hilfsfelder
```

```
void step110(int[] line) {  
    int last;  
    for(int i=1;i<line.length-1;i++) {  
        int code = 0;  
        if(line[i-1]==1) code += 4;  
        if(line[i]==1) code += 2;  
        if(line[i+1]==1) code += 1;  
        if(code==7 || code==4 || code==0)  
            last = 0;  
        else  
            last = 1;  
        if(i>1) line[i-1] = last;  
    }  
    line[line.length-2] = last;  
}
```