

# Programmierparadigmen



# Vorwort

Dieses Skript wird/wurde im Wintersemester 2013/2014 von Martin Thoma geschrieben. Das Ziel dieses Skriptes ist vor allem in der Klausur als Nachschlagewerk zu dienen; es soll jedoch auch vorher schon für die Vorbereitung genutzt werden können und nach der Klausur als Nachschlagewerk dienen.

## Was ist Programmierparadigmen?

TODO

## Erforderliche Vorkenntnisse

Grundlegende Kenntnisse vom Programmieren, insbesondere mit Java, wie sie am KIT in „Programmieren“ vermittelt werden, werden vorausgesetzt.



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Programmiersprachen</b>	<b>3</b>
1.1	Paradigmen . . . . .	3
1.2	Typisierung . . . . .	4
1.3	Kompilierte und interpretierte Sprachen . . . . .	4
1.4	Dies und das . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Programmiertechniken</b>	<b>7</b>
2.1	Rekursion . . . . .	7
2.2	Backtracking . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Haskell</b>	<b>9</b>
3.1	Erste Schritte . . . . .	9
3.2	Syntax . . . . .	10
3.2.1	Klammern . . . . .	10
3.2.2	if / else . . . . .	10
3.2.3	Rekursion . . . . .	11
3.3	Beispiele . . . . .	11
3.3.1	Hello World . . . . .	11
3.3.2	Fibonacci . . . . .	11
3.3.3	Quicksort . . . . .	12
3.4	Weitere Informationen . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Prolog</b>	<b>13</b>
4.1	Syntax . . . . .	13
4.2	Beispiele . . . . .	13
4.2.1	Humans . . . . .	13
4.2.2	Zebrarätsel . . . . .	14
4.3	Weitere Informationen . . . . .	15

<b>Inhaltsverzeichnis</b>		<b>1</b>
<hr/>		
<b>5</b>	<b>Scala</b>	<b>17</b>
5.1	Syntax . . . . .	17
5.2	Beispiele . . . . .	17
<b>6</b>	<b>X10</b>	<b>19</b>
6.1	Syntax . . . . .	19
6.2	Beispiele . . . . .	19
<b>7</b>	<b>C</b>	<b>21</b>
7.1	Datentypen . . . . .	21
7.2	ASCII-Tabelle . . . . .	23
7.3	Syntax . . . . .	23
7.4	Beispiele . . . . .	23
7.4.1	Hello World . . . . .	23
<b>8</b>	<b>MPI</b>	<b>25</b>
8.1	Syntax . . . . .	25
8.2	Beispiele . . . . .	25
	<b>Bildquellen</b>	<b>27</b>
	<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>29</b>
	<b>Symbolverzeichnis</b>	<b>31</b>
	<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>32</b>



# 1 Programmiersprachen

Im folgenden werden einige Begriffe definiert anhand derer Programmiersprachen unterschieden werden können.

## 1.1 Paradigmen

Die grundlegendste Art, wie man Programmiersprachen unterscheiden kann ist das sog. „Programmierparadigma“, also die Art wie man Probleme löst.

### **Definition 1 (Imperatives Paradigma)**

In der imperativen Programmierung betrachtet man Programme als eine Folge von Anweisungen, die vorgibt auf welche Art etwas Schritt für Schritt gemacht werden soll.

### **Definition 2 (Prozedurales Paradigma)**

Die prozedurale Programmierung ist eine Erweiterung des imperativen Programmierparadigmas, bei dem man versucht die Probleme in kleinere Teilprobleme zu zerlegen.

### **Definition 3 (Funktionales Paradigma)**

In der funktionalen Programmierung baut man auf Funktionen und ggf. Funktionen höherer Ordnung, die eine Aufgabe ohne Nebeneffekte lösen.

Haskell ist eine funktionale Programmiersprache, C ist eine nicht-funktionale Programmiersprache.

Wichtige Vorteile von funktionalen Programmiersprachen sind:



- Sie sind weitgehend (jedoch nicht vollständig) frei von Seiteneffekten.
- Der Code ist häufig sehr kompakt und manche Probleme lassen sich sehr elegant formulieren.

#### **Definition 4 (Logisches Paradigma)**

genauer: In der logischen Programmierung baut man Unifikation.

## **1.2 Typisierung**

Eine weitere Art, Programmiersprachen zu unterscheiden ist die Stärke ihrer Typisierung.

#### **Definition 5 (Dynamische Typisierung)**

Bei dynamisch typisierten Sprachen kann eine Variable ihren Typ ändern.

Beispiele sind Python und PHP.

#### **Definition 6 (Statische Typisierung)**

Bei statisch typisierten Sprachen kann eine Variable niemals ihren Typ ändern.

Beispiele sind C, Haskell und Java.

## **1.3 Kompilierte und interpretierte Sprachen**

Sprachen werden üblicherweise entweder interpretiert oder kompiliert, obwohl es Programmiersprachen gibt, die beides unterstützen.

C und Java werden kompiliert, Python und TCL interpretiert.

## 1.4 Dies und das

### Definition 7 (Seiteneffekt)

Seiteneffekte sind Veränderungen des Zustandes.

Das  
geht  
besser

Manchmal werden Seiteneffekte auch als Nebeneffekt oder Wirkung bezeichnet.

### Definition 8 (Unifikation)

Was ist das?



## 2 Programmiertechniken

### 2.1 Rekursion

Tail-Recursion

### 2.2 Backtracking



## 3 Haskell

Haskell ist eine funktionale Programmiersprache, die von Haskell Brooks Curry entwickelt wurde und 1990 in Version 1.0 veröffentlicht wurde.

Wichtige Konzepte sind:

1. Funktionen höherer Ordnung
2. anonyme Funktionen (sog. Lambda-Funktionen)
3. Pattern Matching
4. Unterversorgung
5. Typinferenz

Haskell kann mit „Glasgow Haskell Compiler“ mittels `ghci` interpretiert und mittels

### 3.1 Erste Schritte

Haskell kann unter [www.haskell.org/platform/](http://www.haskell.org/platform/) für alle Plattformen heruntergeladen werden. Unter Debian-Systemen ist das Paket `ghc` bzw. `haskell-platform` relevant.

## 3.2 Syntax

### 3.2.1 Klammern

Haskell verzichtet an vielen Stellen auf Klammern. So werden im Folgenden die Funktionen  $f(x) := \frac{\sin x}{x}$  und  $g(x) := x \cdot f(x^2)$  definiert:

```
f x = sin x / x
g x = x * (f (x*x))
```

### 3.2.2 if / else

Das folgende Beispiel definiert den Binomialkoeffizienten

$$\binom{n}{k} := \begin{cases} 1 & \text{falls } k = 0 \vee k = n \\ \binom{n-1}{k-1} + \binom{n-1}{k} & \text{sonst} \end{cases}$$

für  $n, k \geq 0$ :

```
binom n k =
    if (k==0) || (k==n)
    then 1
    else binom (n-1) (k-1) + binom (n-1) k
```

```
$ ghci binomialkoeffizient.hs
```

```
GHCI, version 7.4.2: http://www.haskell.org/ghc/  :? for help
```

```
Loading package ghc-prim ... linking ... done.
```

```
Loading package integer-gmp ... linking ... done.
```

```
Loading package base ... linking ... done.
```

```
[1 of 1] Compiling Main                ( binomialkoeffizient.hs, int
```

```
Ok, modules loaded: Main.
```

```
*Main> binom 5 2
```

```
10
```

Guards

### 3.2.3 Rekursion

Die Fakultätsfunktion wurde wie folgt implementiert:

$$fak(n) := \begin{cases} 1 & \text{falls } n = 0 \\ n \cdot fak(n) & \text{sonst} \end{cases}$$

```
fak n = if (n==0) then 1 else n * fak (n-1)
```

Diese Implementierung benötigt  $\mathcal{O}(n)$  rekursive Aufrufe und hat einen Speicherverbrauch von  $\mathcal{O}(n)$ . Durch einen **Akkumulator** kann dies verhindert werden:

```
fakAcc n acc = if (n==0) then acc else fakAcc (n-1) (n*acc)
fak n = fakAcc n 1
```

## 3.3 Beispiele

### 3.3.1 Hello World

Speichere folgenden Quelltext als `hello-world.hs`:

---

```
1 main = putStrLn "Hello, World!"
```

---

Kompiliere ihn mit `ghc -o hello hello-world.hs`. Es wird eine ausführbare Datei erzeugt.

### 3.3.2 Fibonacci

---

```
1 fibs = 0 : 1 : zipWith (+) fibs (tail fibs)
```

---



### 3.3.3 Quicksort

## 3.4 Weitere Informationen

- [haskell.org/hoogle](http://haskell.org/hoogle): Suchmaschine für das Haskell-Manual
- [wiki.ubuntuusers.de/Haskell](http://wiki.ubuntuusers.de/Haskell): Hinweise zur Installation von Haskell unter Ubuntu

# 4 Prolog

Prolog ist eine Programmiersprache, die das logische Programmierparadigma befolgt.

Eine interaktive Prolog-Sitzung startet man mit `swipl`.

In Prolog definiert man Terme.

## 4.1 Syntax

## 4.2 Beispiele

### 4.2.1 Humans

Erstelle folgende Datei:

---

```
human.pro
```

---

```
1 human(bob).
2 human(socrates).
3 human(antonio).
```

---

Kompiliere diese mit

```
$ swipl -c human.pro
% library(swi_hooks) compiled into pce_swi_hooks
%                0.00 sec, 2,224 bytes
% human.pro compiled 0.00 sec, 644 bytes
% /usr/lib/swi-prolog/library/listing compiled into
%                prolog_listing 0.00 sec, 21,648 bytes
```

Dabei wird eine `a.out` Datei erzeugt, die man wie folgt nutzen kann:

```
$ ./a.out
```

```
Welcome to SWI-Prolog (Multi-threaded, 32 bits, Version 5.10.4)
Copyright (c) 1990-2011 University of Amsterdam, VU Amsterdam
SWI-Prolog comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY. This is free
software, and you are welcome to redistribute it under certain
conditions. Please visit http://www.swi-prolog.org for details.
```

```
For help, use ?- help(Topic). or ?- apropos(Word).
```

```
?- human(socrates).
true.
```

### 4.2.2 Zebrarätsel

Folgendes Rätsel wurde von <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Zebrar%C3%A4tsel&oldid=126585006> entnommen:

1. Es gibt fünf Häuser.
2. Der Engländer wohnt im roten Haus.
3. Der Spanier hat einen Hund.
4. Kaffee wird im grünen Haus getrunken.
5. Der Ukrainer trinkt Tee.
6. Das grüne Haus ist direkt rechts vom weißen Haus.
7. Der Raucher von Altem-Gold-Zigaretten hält Schnecken als Haustiere.
8. Die Zigaretten der Marke Kools werden im gelben Haus geraucht.
9. Milch wird im mittleren Haus getrunken.

10. Der Norweger wohnt im ersten Haus.
11. Der Mann, der Chesterfields raucht, wohnt neben dem Mann mit dem Fuchs.
12. Die Marke Kools wird geraucht im Haus neben dem Haus mit dem Pferd.
13. Der Lucky-Strike-Raucher trinkt am liebsten Orangensaft.
14. Der Japaner raucht Zigaretten der Marke Parliaments.
15. Der Norweger wohnt neben dem blauen Haus.

Wer trinkt Wasser? Wem gehört das Zebra?

---

```

zebraraetsel.pro
1 Street=[Haus1,Haus2,Haus3],
2 mitglied(haus(rot,_,_),Street),
3 mitglied(haus(blau,_,_),Street),
4 mitglied(haus(grün,_,_),Street),
5 mitglied(haus(rot,australier,_),Street),
6 mitglied(haus(_,italiener,tiger),Street),
7 sublist(haus(_,_,eidechse),haus(_,chinese,_),Street),
8 sublist(haus(blau,_,_),haus(_,_,eidechse),Street),
9 mitglied(haus(_,N,nilpferd),Street).

```

---

## 4.3 Weitere Informationen

- [wiki.ubuntuusers.de/Prolog](http://wiki.ubuntuusers.de/Prolog): Hinweise zur Installation von Prolog unter Ubuntu



# 5 Scala

Scala ist eine funktionale Programmiersprache, die auf der JVM aufbaut und in Java Bytecode kompiliert wird.

## 5.1 Syntax

## 5.2 Beispiele



## 6 X10

### 6.1 Syntax

### 6.2 Beispiele





# 7 C

C ist eine imperative Programmiersprache. Sie wurde in vielen Standards definiert. Die wichtigsten davon sind:

- C89
- C99
- ANSI C
- C11

Wo  
sind  
unter-  
schiede?

## 7.1 Datentypen

Die grundlegenden C-Datentypen sind

Typ	Größe
char	1 Byte
int	4 Bytes
float	4 Bytes
double	8 Bytes
void	0 Bytes

zusätzlich kann man `char` und `int` noch in `signed` und `unsigned` unterscheiden.

Dez.	Zeichen	Dez.	Zeichen	Dez.	Zeichen	Dez.	Zeichen
0		31		64	@	96	'
1				65	A	97	a
2				66	B	98	b
3					C	99	c
4					D	100	d
5					E		
6					F		
7					G		
8					H		
9				9	I		
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
31						127	

## 7.2 ASCII-Tabelle

## 7.3 Syntax

## 7.4 Beispiele

### 7.4.1 Hello World

Speichere den folgenden Text als `hello-world.c`:

```
_____ hello-world.c _____  
1 #include <stdio.h>  
2  
3 int main(void)  
4 {  
5     printf("Hello, World\n");  
6     return 0;  
7 }
```

Compiliere ihn mit `gcc hello-world.c`. Es wird eine ausführbare Datei namens `a.out` erzeugt.



# 8 MPI

Message Passing Interface (kurz: MPI) ist ein Standard, der den Nachrichtenaustausch bei parallelen Berechnungen auf verteilten Computersystemen beschreibt.

## 8.1 Syntax

## 8.2 Beispiele



# Bildquellen

Abb. ??  $S^2$ : Tom Bombadil, [tex.stackexchange.com/a/42865](https://tex.stackexchange.com/a/42865)





# Abkürzungsverzeichnis

**Beh.** Behauptung

**Bew.** Beweis

**bzw.** beziehungsweise

**ca.** circa

**d. h.** das heißt

**etc.** et cetera

**ggf.** gegebenenfalls

**sog.** sogeannte

**Vor.** Voraussetzung

**z. B.** zum Beispiel

**z. z.** zu zeigen



# Symbolverzeichnis

## Mengenoperationen

$A^C$  Komplement der Menge  $A$

$\mathcal{P}(M)$  Potenzmenge von  $M$

$\overline{M}$  Abschluss der Menge  $M$

$\partial M$  Rand der Menge  $M$

$M^\circ$  Inneres der Menge  $M$

$A \times B$  Kreuzprodukt zweier Mengen

$A \subseteq B$  Teilmengenbeziehung

$A \subsetneq B$  echte Teilmengenbeziehung

$A \setminus B$   $A$  ohne  $B$

$A \cup B$  Vereinigung

$A \dot{\cup} B$  Disjunkte Vereinigung

$A \cap B$  Schnitt

## Geometrie

$AB$  Gerade durch die Punkte  $A$  und  $B$

$\overline{AB}$  Strecke mit Endpunkten  $A$  und  $B$

$\triangle ABC$  Dreieck mit Eckpunkten  $A, B, C$



# Stichwortverzeichnis

- Akkumulator, 11
- C, 21–23
- char, 21
- Datentypen, 21
- Haskell, 9–12
- int, 21
- MPI, 25
- Nebeneffekt, 5
- Programmierung
  - funktionale, 3
  - imperative, 3
  - logische, 4
  - prozedurale, 3
- Prolog, 13–15
- Scala, 17
- Seiteneffekt, 5
- signed, 21
- Typisierung
  - dynamische, 4
  - statische, 4
- Unifikation, 5
- unsigned, 21
- Wirkung, 5
- X10, 19