



Velkommen til kurset

INF 3110/4110

Programmeringsspråk

1/24

Forelesning 1 – 20.8.2003

Først det praktiske

Foreleser: Roger Antonsen

E-post: rantonse@ifi.uio.no

Kontor: rom 3403

Treffetid: etter avtale

- **Undervisning**
Forelesninger: onsdager kl. 14:15 - 16:00
Gruppetimer: én dobbeltime per uke
... og mye *selvstudium!*
10 studiepoeng \approx 12 timer i uken
- **Obligatorisk oppmøte i dag!**
- **Hjemmeside:** <http://www.ifi.uio.no/inf3110/h03/>
- **Nyhetsgruppe:** ifi.in211

Forelesning 1 – 20.8.2003

2/24

Kursets innhold

«Metoder for *språkbeskrivelse* og *semantikk*, inklusive *statiske* og *dynamiske* aspekter, *typing*, implementasjon og *kjøresystemer*. Ulike typer programmeringsspråk, inklusive *funksjonelle språk* og *PROLOG*.»

Anbefalte forkunnskaper

«kunnskaper tilsvarende *INF1020 - Algoritmer og datastrukturer/INF 110*»

- rekursjon, lister, trær, ...
- datastrukturer, algoritmer, ...
- lese enkle C-programmer
- programmere Java

Forelesning 1 – 20.8.2003

3/24

Pensum

- Ghezzi & Jazayeri: *Programming language concepts* (tredje utgave), John Wiley & sons, 1998.
- Krogdahl & Ore: *Om syntaks og syntaksanalyse*, kompendium 47. Kan kjøpes i bokhandelen.
- Kristoffersen: *Funksjonell programmering i standard ML*, kompendium 61. Kan leses og skrives ut fra kursets hjemmeside.

I tillegg: Forelesninger, obligatoriske oppgaver og ukeoppgaver.

Se hjemmesiden til kurset for detaljene!

Forelesning 1 – 20.8.2003

4/24

Gruppeundervisningen

- Arne Martin Güettler (arneh@ifi.uio.no)
Ellef Gjelstad (ellefg@ifi.uio.no)
- **begynner i uke 36 (3.-5. september)!**
- Ukeoppgaver (over det som ble gjennomgått uken før på forelesning).

Vurdering

- Avsluttende skriftlig eksamen på 3 timer.
- Tre obligatoriske innleveringer, hvor **to av disse blir vurdert**.
- Vekting: sannsynligvis 20%/20%/60%.

Det var det praktiske!

Programmeringsspråk

FORTRAN, ALGOL 60, COBOL, APL, LISP, SNOBOL4, PL/I, BASIC, SIMULA 67, Algol 68 Pascal, PROLOG, C, Mesa, Setl, Concurrent Pascal, Scheme, CLU, Euclid, Modula-2 Ada, Smalltalk, OPS5, ICON, C++, CLIPS, ML, Oberon-2, Eiffel, CLOS, Modula-3 Tcl/Tk, Perl, Python, Java (hentet fra boka s.15)

- hvorfor er det så mange programmeringsspråk?
- hva er et programmeringsspråk?
- hvordan beskriver man et programmeringsspråk?
- hva er forskjellene mellom ulike programmeringsspråk?

Det er **gode grunner** til at det er så mange språk:

- Oppgavene man ønsker å løse er forskjellige mph. størrelse, kompleksitet, innhold, ...
- Det er forskjellige krav til hastighet, plass, sikkerhet, ...
- Programmerere er ulike!
- Informatikken er ennå en ung vitenskap.

En beskrivelse av et (programmerings-) språk består av to hovedkomponenter:

Syntaktiske regler forteller hva slags *form* et lovlig program skal ha.

Semantiske regler sier noe om hva de ulike setningene i språket *betyr*.

Noen ulike paradigmer

Objekt-orientert programmering
klasser og objekter (velkjent stoff)

Imperativ programmering
variable, **tilordninger**, sekvenser, tilstander

Funksjonell (applikativ) programmering
"alt" er funksjoner, verdier og typer (ikke tilordning)

Logisk (deklarativ) programmering
"hva istedenfor hvordan"

I dette kurset

- forstå hvordan man **beskriver et språk helt presist**; syntaksanalyse, grammatikker, BNF, språkklasser, automater,...
- forstå de **underliggende mekanismene** bedre / hva som skjer når et program blir eksekvert; **kjøretidssystemer**, **statiske** og **dynamiske** aspekter, **typemekanismer**,...
- programmeringserfaring; spesielt funksjonell programmering i ML, også noe PROLOG

Vi skal se på hvilke *relevante* egenskaper ved språk som gjør de like eller ulike. Hva er **essensen** ved et programmeringsspråk? Hvordan kan vi skille språkene fra hverandre?

Vi begynner med å se på:

binding og variable



Binding

Programmer består av **enheter** (entiteter) med tilhørende **egenskaper** (attributter).

Eksempler:

- En **variabel** har et navn og en type.
- En **rutine** har et navn og formelle parametre (med typer).
- En **setning** har assosierte aksjoner.

Det å sette verdien til en slik egenskap kalles **binding**. Dette er en av de essensielle egenskapene som skiller programmeringsspråk fra hverandre. La oss se noen eksempler på **når** binding kan skje.

Binding kan skje

i **språkdefinisjonen**

I Java representerer int et *heltall* som er et kjent matematisk begrep. Dermed vet vi hvordan +, * etc. skal oppføre seg.

i **implementasjonen**

I C er det implementasjonen som bestemmer hvor mange byte som brukes for en int.

Binding kan skje

under kompileringen

I Pascal er typen Integer predefinert, men kan omdefineres i et program. Dvs. ved språkimplementasjonen er bindingen til Integer gitt, men denne endres ved kompilering.

under kjøringen

I de fleste programmeringsspråk er variable bundet til en verdi under kjøringen, og denne bindingen kan endres mange ganger underveis.

De tre første bindingene kalles **statiske bindinger**, den siste kalles **dynamisk binding**.

Variable

Sett fra en programmerers synspunkt, har en variabel følgende egenskaper:

- navn - en streng av tegn for å kunne referere til variabelen
- skop - de deler av programmet hvor variabelen er kjent
- levetid
- type
- adresse i lageret - («*l-value*»)
- verdi - («*r-value*»)

Navn

En variabel får navnet i en deklarasjon. Noen språk (som Perl, PHP, Fortran, Scheme) krever ingen eksplisitt deklarasjon. Variablen blir deklartert implisitt første gang den påtreffes.

Skop

Enhver variabel (og deklarasjon) har sitt **skop**, dvs. den delen av programmet hvor den er synlig. Enhver forekomst er kun i skopet til én deklarasjon med samme navn.

```

1 #include <stdio.h>
2 int x = 1;
3
4 void f()
5 {
6     printf("x = %d\n", x);
7 }
8
9 int main()
10 {
11     int x = 2;
12     f();
13 }
```

Skopet begynner vanligvis der hvor variabelen deklarerer og strekker seg til et punkt som bestemmes av det aktuelle språket.

Eksempel i C:
Skrives det ut 1 eller 2?

Problem med skop a la C

Hvordan kan to funksjoner kalle hverandre når de først er kjent etter deklarasjonen?

Løsningen er å tillate separat deklarasjon av signaturen.

```

1 float f2(int a, int b);
2
3 int f1(float x)
4 {
5     ... f2(..., ...) ...
6 }
7
8 float f2(int a, int b)
9 {
10    ... f1(...) ...
11 }
```

Språkets **skopregler** forteller hva skopet er. De vanligste er:

C Skopet starter ved deklarasjonsstedet.

Simula Skopet starter ved begin i blokken.

Java Som C for lokale variable og som Simula for klasseattributter.

Perl Som C for variable og som Simula for funksjoner.

Alle disse språkene (unntatt Perl) har **statisk skop**.

Alle disse skopene varer til blokkens avslutning (med end eller }). For alle språkene gjelder at lokale redeclarasjoner kan gi «hull» i skopet.

Skop i hele blokken (SIMULA)

<pre> 1 begin 2 integer x = 1; 3 4 begin 5 procedure P1; 6 begin 7 OutText("indre x = "); OutInt(x, 0); OutImage; 8 end; 9 10 integer x = 2; 11 12 P1; 13 end; 14 15 OutText("ytre x = "); OutInt(x, 0); OutImage; 16 end </pre>	<pre> x=1 x=1 x=1 x=2 x=2 x=2 x=2 x=2 x=2 x=2 x=2 x=2 x=1 x=1 x=1 </pre>	<p>Resultatet av kjøringen:</p> <p>indre x =</p> <p>ytre x =</p>
--	--	--

Statisk skop (også kalt leksikalsk skop)

Skopet kan avgjøres ved å se på den syntaktiske strukturen til programmet. For hver variabelforekomst i programmet kan man finne en unik deklarasjon som hører til forekomsten. Kan gjøres *uten* å kjøre programmet; det er det vi mener med **statisk**.

Dynamisk skop

Noen språk har **dynamisk skop**, med regelen: En forekomst binder til den sist evaluerte deklarasjon som ikke er avsluttet. Skopet er dermed bestemt av *kjøringen*, og kan ikke avgjøres på forhånd. (LISP)

Levetid

En variabels levetid er den tiden den opptar plass i lageret. Dette er normalt den tiden programmet er i variabelens skop, men det er unntak:

- En variabel lever selv om den midlertid er skjult av en annen variabel.
- Noen språk har nøkkelord som gir utvidet levetid (som static i Java og C).
- Ved å bruke dynamisk allokering (new i Java, malloc i C) får brukeren full kontroll over levetiden.

Type

En variabels **type** angir et sett av verdier og mulige operasjoner på disse.

- De fleste språk har statisk typing - typen bindes ved kompilering
- Noen språk har dynamisk typing - typen kan forandres under kjøring

Det blir snart mer om dette.

```
1 x = y;
```

Adresse i lageret («l-value»)

Variable som forekommer på venstre side av tilordningsoperatoren "=" står vanligvis for adressen i lageret. Hvor en variabel plasseres i lageret er oftest dynamisk bestemt.

Verdien («r-value»)

Variable som forekommer på høyre side av tilordningsoperatoren "=" står vanligvis for **innholdet** eller **verdien** til variabelen, dvs. det som lageret inneholder.

```
1 x = x + 2;
```

En variabels verdi er det mest dynamiske vi har, men selv der finnes unntak:

- I noen språk kan man definere konstanter som er kjent under kompileringen (som #define i C).
- Noen språk kan «fryse» en variabel slik at verdien siden ikke endres (som final i Java).

Initialverdi

Hvilken verdi har en variabel når den opprettes?

Noen muligheter:

- en tilfeldig verdi (gitt av hva som lå der før)
- en fast verdi (0 i Simula)
- en initialverdi må alltid oppgis (Modula-3)
- det er umulig å bruke en variabel før den har fått en verdi (Java)

Oppsummering

- Dette var (grovt sett) 2.2 og 2.3 i læreboken.
- Kapittel 1 er selvstudium.

27/8

Typer. Les kapittel 3 frem til 3.3.1.
ML. Begynn på ML-kompendiet.

3/9

Fortsetter med ML.

10/9

Ingen forelesning.

17/9

Fortsetter med ML.