Script generated by TTT

Title: Seidl: Informatik_1 (24.10.2012)

Date: Wed Oct 24 14:15:12 CEST 2012

Duration: 82:32 min

Pages: 31

Achtung:

- MiniJava ist sehr primitiv.
- Die Programmiersprache Java bietet noch eine Fülle von Hilfsmitteln an, die das Programmieren erleichtern sollen. Insbesondere gibt es
- viele weitere Datenstrukturen (nicht nur `int`) und
- viele weitere Kontrollstrukturen.

... kommt später in der Vorlesung !!

3 Syntax von Programmiersprachen

Syntax ("Lehre vom Satzbau"):

- formale Beschreibung des Aufbaus der "Worte" und "Sätze", die zu einer Sprache gehören;
- im Falle einer Programmier-Sprache Festlegung, wie Programme aussehen müssen.

Hilfsmittel bei natürlicher Sprache:

- Wörterbücher;
- Rechtschreibregeln, Trennungsregeln, Grammatikregeln;
- Ausnahme-Listen;
- Sprach-"Gefühl".

Hilfsmittel bei Programmiersprachen:

- Listen von Schlüsselworten wie `if`, `int`, `else`, `while` ...
- Regeln, wie einzelne Worte (Tokens) z.B. Namen gebildet werden.

  Frage:
  Ist `x10` ein zulässiger Name für eine Variable?
  oder `_ab$` oder `A#B` oder `0A?B` ...
- Grammatikregeln, die angeben, wie größere Komponenten aus kleineren aufgebaut werden.

  Frage:
  Ist ein `while`-Statement im `else`-Teil erlaubt?

- Kontextbedingungen.

  Beispiel:
  Eine Variable muss erst deklariert sein, bevor sie verwendet wird.

$\Longrightarrow$ formalisierter als natürliche Sprache
$\Longrightarrow$ besser für maschinelle Verarbeitung geeignet

Semantik ("Lehre von der Bedeutung"):

- Ein Satz einer (natürlichen) Sprache verfügt zusätzlich über eine Bedeutung, d.h. teilt einem Hörer/Leser einen Sachverhalt mit (↑Information)

- Ein Satz einer Programmiersprache, d.h. ein Programm verfügt ebenfalls über eine Bedeutung ...

Die Bedeutung eines Programms ist

- alle möglichen Ausführungen der beschriebenen Berechnung (↑operationelle Semantik); oder
- die definierte Abbildung der Eingaben auf die Ausgaben (↑denotationelle Semantik).

Achtung!

Ist ein Programm syntaktisch korrekt, heißt das noch lange nicht, dass es auch das "richtige" tut, d.h. semantisch korrekt ist !!!

3.1 Reservierte Wörter

- `int`
  → Bezeichner für Basis-Typen;
- `if`, `else`, `while`
  → Schlüsselwörter aus Programm-Konstrukten;
- `(,)`, `",'`, `{,}`, `,,;`
  → Sonderzeichen.

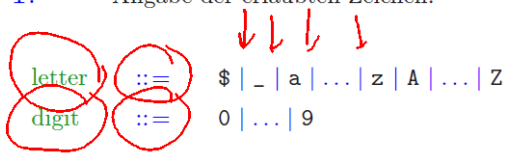
3.2 Was ist ein erlaubter Name?

Schritt 1: Angabe der erlaubten Zeichen:

letter ::= `$` | `_` | `a` | ... | `z` | `A` | ... | `Z`
digit ::= `0` | ... | `9`

3.2 Was ist ein erlaubter Name?

Schritt 1: Angabe der erlaubten Zeichen:



- letter und digit bezeichnen Zeichenklassen, d.h. Mengen von Zeichen, die gleich behandelt werden.
- Das Symbol "|" trennt zulässige Alternativen.
- Das Symbol "..." repräsentiert die Faulheit, alle Alternativen wirklich aufzuzählen.

Schritt 2: Angabe der Anordnung der Zeichen:

name ::= letter (letter | digit)*

- Erst kommt ein Zeichen der Klasse letter, dann eine (eventuell auch leere) Folge von Zeichen entweder aus letter oder aus digit.
- Der Operator "*" bedeutet "beliebig ofte Wiederholung" ("weglassen" ist 0-malige Wiederholung).
- Der Operator "*" ist ein Postfix-Operator. Das heißt, er steht hinter seinem Argument.

Beispiele:

- `_178`
  `Das_ist_kein_Name`
  `x`
  `_`
  `$Password$`

... sind legale Namen.

- `5ABC`
  `!Hallo!`
  `x'`
  `-178`

... sind keine legalen Namen.

int

- `5ABC`
  `!Hallo!`
  `x'`
  `-178`

... sind keine legalen Namen.

Achtung:

Reservierte Wörter sind als Namen verboten !!!

3.3 Ganze Zahlen

Werte, die direkt im Programm stehen, heißen Konstanten.
Ganze nichtnegative Zahlen bestehen aus einer nichtleeren Folge von Ziffern:

number ::= digit digit*

3.3 Ganze Zahlen

Werte, die direkt im Programm stehen, heißen Konstanten.
Ganze nichtnegative Zahlen bestehen aus einer nichtleeren Folge von Ziffern:

number ::= digit digit*

- Wie sähe die Regel aus, wenn wir führende Nullen verbieten wollen?

Beispiele:

- `17`
  `12490`
  `42`
  `0`
  `00070`
  ... sind alles legale `int`-Konstanten.
- `"Hello World!"`
  `0.5e+128`
  ... sind keine `int`-Konstanten.

Ausdrücke, die aus Zeichen (-klassen) mithilfe von

| (Alternative)

* (Iteration)

(Konkatenation) sowie

? (Option)

... aufgebaut sind, heißen reguläre Ausdrücke[a] (↑Automatentheorie).

Der Postfix-Operator "?" besagt, dass das Argument eventuell auch fehlen darf, d.h. einmal oder keinmal vorkommt.

[a] Gelegentlich sind auch ϵ, d.h. das "leere Wort" sowie $\emptyset$, d.h. die leere Menge zugelassen.

Ausdrücke, die aus Zeichen (-klassen) mithilfe von

| (Alternative)

* (Iteration)

(Konkatenation) sowie

? (Option)

... aufgebaut sind, heißen reguläre Ausdrücke[a] (↑Automatentheorie).

Der Postfix-Operator "?" besagt, dass das Argument eventuell auch fehlen darf, d.h. einmal oder keinmal vorkommt.

[a] Gelegentlich sind auch ϵ, d.h. das "leere Wort" sowie $\emptyset$, d.h. die leere Menge zugelassen.

51

3.3 Ganze Zahlen

Werte, die direkt im Programm stehen, heißen Konstanten.
Ganze nichtnegative Zahlen bestehen aus einer nichtleeren Folge von Ziffern:

number ::= digit digit*

- Wie sähe die Regel aus, wenn wir führende Nullen verbieten wollen?

Ausdrücke, die aus Zeichen (-klassen) mithilfe von

| (Alternative)

* (Iteration)

(Konkatenation) sowie

? (Option)

... aufgebaut sind, heißen reguläre Ausdrücke[a] (↑Automatentheorie).

Der Postfix-Operator "?" besagt, dass das Argument eventuell auch fehlen darf, d.h. einmal oder keinmal vorkommt.

[a] Gelegentlich sind auch ϵ, d.h. das "leere Wort" sowie $\emptyset$, d.h. die leere Menge zugelassen.

Reguläre Ausdrücke reichen zur Beschreibung einfacher Mengen von Worten aus.

- (letter letter)*
  – alle Wörter gerader Länge (über `a,...,z,A,...,Z`);
- letter* `test` letter*
  – alle Wörter, die das Teilwort `test` enthalten;
- _ digit* 17
  – alle Wörter, die mit _ anfangen, dann eine beliebige Folge von Ziffern aufweisen, die mit 17 aufhört;
- exp ::= (e|E)(+|-)? digit digit*
  float ::= digit digit* exp |
  digit* (digit . | . digit) digit* exp?
  – alle Gleitkomma-Zahlen ...

Reguläre Ausdrücke reichen zur Beschreibung einfacher Mengen von Worten aus.

- (letter letter)*
  – alle Wörter gerader Länge (über `a,...,z,A,...,Z`);
- letter* `test` letter*
  – alle Wörter, die das Teilwort `test` enthalten;
- _ digit* 17
  – alle Wörter, die mit _ anfangen, dann eine beliebige Folge von Ziffern aufweisen, die mit 17 aufhört;
- exp ::= (e|E)(+|-)? digit digit*
  float ::= digit digit* exp |
  digit* (digit . | . digit) digit* exp?
  – alle Gleitkomma-Zahlen ...

Identifizierung von

- reservierten Wörtern,
- Namen,
- Konstanten

Ignorierung von

- White Space,
- Kommentaren

... erfolgt in einer ersten Phase (↑Scanner)

$\Longrightarrow$ Input wird mit regulären Ausdrücken verglichen und dabei in Wörter ("Tokens") aufgeteilt.

In einer zweiten Phase wird die Struktur des Programms analysiert (↑Parser).

3.4 Struktur von Programmen

Programme sind hierarchisch aus Komponenten aufgebaut. Für jede Komponente geben wir Regeln an, wie sie aus anderen Komponenten zusammengesetzt sein können.

program	::=	decl* stmt*
decl	::=	type name (, name)* ;
type	::=	`int`

stmt	::=	; | { stmt* } |
		name = expr; | name = `read()`; | `write(` expr `);` |
		`if (` cond `)` stmt |
		`if (` cond `)` stmt `else` stmt |
		`while (` cond `)` stmt

- Ein Statement ist entweder "leer" (d.h. gleich ;) oder eine geklammerte Folge von Statements;
- oder eine Zuweisung, eine Lese- oder Schreib-Operation;
- eine (einseitige oder zweiseitige) bedingte Verzweigung;
- oder eine Schleife.

3.4 Struktur von Programmen

Programme sind hierarchisch aus Komponenten aufgebaut. Für jede Komponente geben wir Regeln an, wie sie aus anderen Komponenten zusammengesetzt sein können.

program	::=	decl* stmt*
decl	::=	type name (, name)* ;
type	::=	`int`

- Ein Programm besteht aus einer Folge von Deklarationen, gefolgt von einer Folge von Statements.
- Eine Deklaration gibt den Typ an, hier: `int`, gefolgt von einer Komma-separierten Liste von Variablen-Namen.

```
stmt    ::=   ; | { stmt* } |
              name = expr; | name = read(); | write( expr ); |
              if ( cond ) stmt |
              if ( cond ) stmt else stmt |
              while ( cond ) stmt
```

- Ein Statement ist entweder "leer" (d.h. gleich `;`) oder eine geklammerte Folge von Statements;
- oder eine Zuweisung, eine Lese- oder Schreib-Operation;
- eine (einseitige oder zweiseitige) bedingte Verzweigung;
- oder eine Schleife.

10 / 3 = 3 10 % 3 = 1

```
expr    ::=   number | name | ( expr ) |
              unop expr | expr binop expr
unop    ::=   -
binop   ::=   - | + | * | / | %
```

- Ein Ausdruck ist eine Konstante, eine Variable oder ein geklammerter Ausdruck
- oder ein unärer Operator, angewandt auf einen Ausdruck,
- oder ein binärer Operator, angewand auf zwei Argument-Ausdrücke.
- Einziger unärer Operator ist (bisher) die Negation.
- Mögliche binäre Operatoren sind Addition, Subtraktion, Multiplikation, (ganz-zahlige) Division und Modulo.

!(x < y || y < x)

```
cond    ::=   true | false | ( cond ) |
              expr comp expr |
              bunop cond | cond bbinop cond
comp    ::=   == | != | <= | < | >= | >
bunop   ::=   !
bbinop  ::=   && | ||
```

- Bedingungen unterscheiden sich dadurch von Ausdrücken, dass ihr Wert nicht vom Typ `int` ist sondern `true` oder `false` (ein Wahrheitswert – vom Typ `boolean`).
- Bedingungen sind darum Konstanten, Vergleiche
- oder logische Verknüpfungen anderer Bedingungen.

Puh!!! Geschafft ...