

EINI

LogWing/WiMa/MP

**Einführung in die Informatik für
Naturwissenschaftler und Ingenieure**

Vorlesung 2 SWS WS 19/20

Dr. Lars Hildebrand
Fakultät für Informatik – Technische Universität Dortmund
lars.hildebrand@tu-dortmund.de
<http://ls14-www.cs.tu-dortmund.de>

- **Prolog**
- Kontrollstrukturen
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - Iteration

▶ **Kapitel 3**

Basiskonstrukte imperativer (und objektorientierter)
Programmiersprachen

▶ **Unterlagen**

- ▶ Echte, Klaus und Michael Goedicke: *Lehrbuch der Programmierung mit Java*. Heidelberg: dpunkt-Verl, 2000. (→ ZB)
- ▶ Gumm, Heinz-Peter und Manfred Sommer: *Einführung in die Informatik*, 10. Auflage. München: De Gruyter, 2012. (Kap. 2) (→ Volltext aus Uninetz)

Übersicht

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

- ✓ Variablen
- ✓ Zuweisungen
- ✓ (Einfache) Datentypen und Operationen
 - ✓ Zahlen
`integer, byte, short, long; float, double`
 - ✓ Wahrheitswerte (`boolean`)
 - ✓ Zeichen (`char`)
 - ✓ Zeichenketten (`String`)
 - ✓ Typkompatibilität
- ✓ Kontrollstrukturen
 - ✓ Sequentielle Komposition, Sequenz
 - ✓ Alternative, Fallunterscheidung
 - Schleife, Wiederholung, Iteration:
 - ✓ while, do-while
 - for
- ▶ Verfeinerung
 - ▶ Unterprogramme, Prozeduren, Funktionen
 - ▶ Blockstrukturierung
- ▶ Rekursion

Beispiel: `do-while` (2) I

Beispiel: einfache Numerik-Funktionen

- ▶ Berechnung der Quadratwurzel `sqrt` für $n > 0$
- ▶ Nützlichkeit klar,
 - ▶ da in vielen Programmen unabhängig vom Kontext verwendbar.
 - ▶ daher auch in Bibliotheken (Libraries) stets verfügbar.
- ▶ Eine Berechnungsidee: Intervallschachtelung
 - ▶ Finde eine untere Schranke.
 - ▶ Finde eine obere Schranke.
 - ▶ Verringere obere und untere Schranke, bis der Abstand hinreichend gering geworden ist.
 - ▶ Etwas konkreter: Halbiere Intervall, fahre mit dem Teilintervall fort, das das Resultat enthält.

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

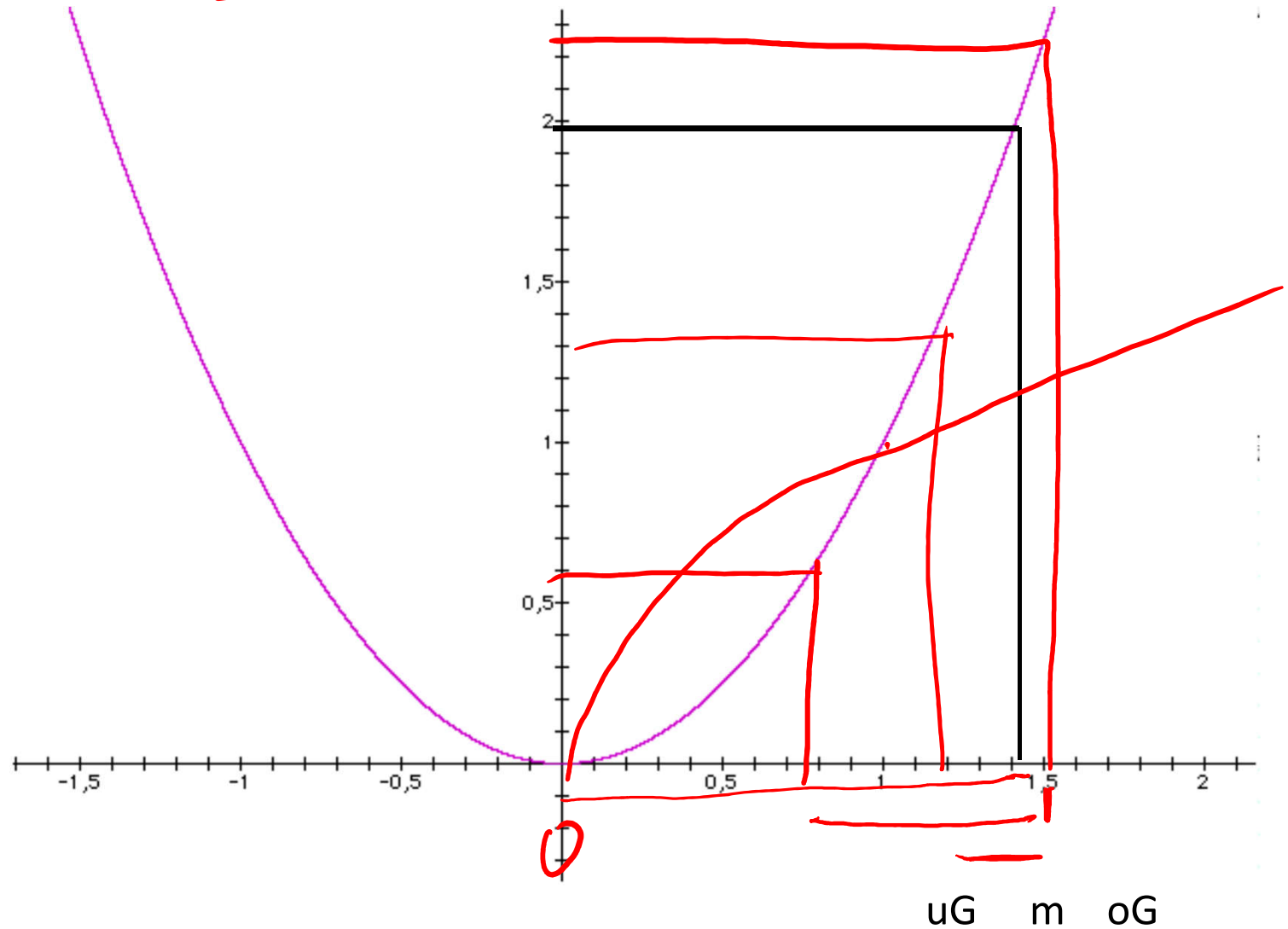
In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Beispiel: do-while (2) II

Quadratwurzel-Berechnung mittels Intervallschachtelung

2



EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

3

Beispiel: do-while (2) III

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

- ▶ Quadratwurzel-Berechnung mittels Intervallschachtelung
- ▶ Rückführung der Berechnung auf Quadrierung

$$x = 2$$

- ▶ Start: Intervall $[0, x+1]$,

- ▶ $uG = 0;$

- ▶ $oG = 3;$

- ▶ Mitte $m = 0,5 * (uG + oG)$

- ▶ Algorithmus:

- ▶ Berechne neue Mitte $m = 0,5 * (uG + oG)$

- ▶ Falls $m^2 > x$: $oG = m$

- sonst: $uG = m$

- ▶ Abbruch: falls $oG - uG < \varepsilon$

Beispiel: do-while (2) IV

```
double x = 2.0,  
      uG = 0, oG = x + 1, m,  
      epsilon = 0.001;
```

```
do  
{  
  m = 0.5 * (uG + oG);  
  if (m*m > x)  
    oG = m;  
  else  
    uG = m;  
}  
  
while (oG - uG > epsilon);
```

```
System.out.println ( "Wurzel " + x  
                    + " beträgt ungefähr "  
                    + m );
```

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Wiederholung: Schleifen

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

▶ Drei Varianten:

▶ while (Bedingung) { Anweisungsfolge } ↗ .. ↘

▶ do { Anweisungsfolge } while (Bedingung)

▶ **for** (Initialisierung, Bedingung, Fortschritt)
{ Anweisungsfolge }

▶ Diese Vielfalt ist „nur“ durch Komfort begründet.

▶ Jede Schleife kann mittels jedes Typs programmiert werden:

- ▶ Der Code sieht je nach Schleifentyp anders aus.
- ▶ Das Problem gibt den geeigneten Schleifentyp vor.

Wiederholung: `while`-Schleife

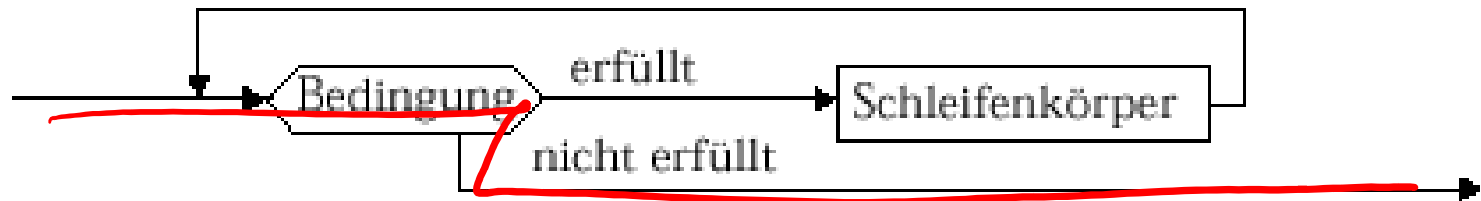
```
while (Bedingung) { Anweisungsfolge }
```

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

- ▶ Grundsätzlich gilt, dass der Schleifenkörper solange wiederholt wird, wie die Bedingung wahr ist (auch 0-mal).
- ▶ Die Bedingung wird zu `true` oder `false` ausgewertet.
- ▶ Die Bedeutung kann auch durch ein Diagramm dargestellt werden (**Kontrollflussgraph**):



Echtle/Goedicke, Heidelberg: *Abb. 2-10*, S. 53 © dpunkt 2000.

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Wiederholung: do-while-Schleife

```
do { Anweisungsfolge } while (Bedingung);
```

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

- ▶ Durchlauf des Schleifenkörpers **mindestens 1 Mal**.
- ▶ Syntax und Semantik durch Diagramme:

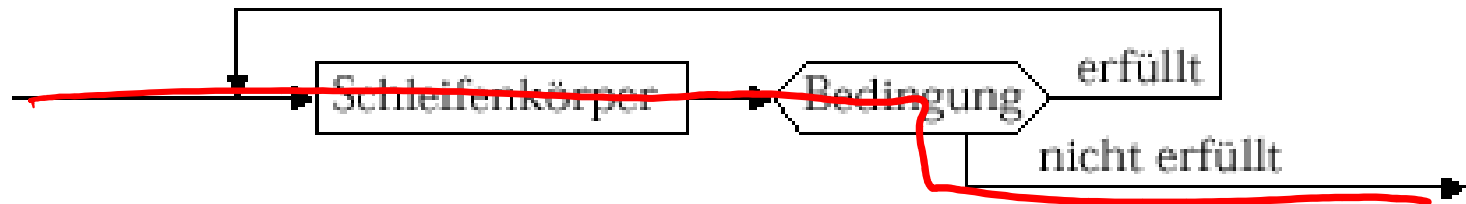
do-while-Schleife



Echtle/Goedicke, Heidelberg: *Abb. 2-12*, S. 56 © dpunkt 2000.

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**



Echtle/Goedicke, Heidelberg: *Abb. 2-13*, S. 56 © dpunkt 2000.

Die 3 Teile von Schleifen

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

1. Vorbereitende Anweisungen:
Deklaration von Variablen, Initialisierungen
 2. Fortsetzungsanweisungen
 3. Abfrage der Schleifenbedingung
- ❖ Bei Prüfung der Korrektheit eines (Teil-)Programms aus einer Schleife folgendes prüfen:
- ❖ Werden die Variablen, die für die Schleifenbedingung gebraucht werden, deklariert und sinnvoll initialisiert ?
 - ❖ Werden die Variablen, die für die Schleifenbedingung gebraucht werden, innerhalb des Schleifenkörpers oder - sofern extra ausgewiesen - in den Fortsetzungsanweisungen **verändert**?
 - ❖ Ist eine Veränderung der Schleifenbedingung hin zum Abbruch der Schleife gesichert?
- ▶ Weiteres spezielles Schleifenkonstrukt: → **for-Schleife**

for-Schleife I

```
for ( . ; . ; . ) { Anweisungsfolge }
```

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

▶ Die **for-Schleife** bietet eine direkte Syntax für diese drei Teile einer Schleife:

▶ **Vorbereitende Anweisungen**

- Variablenvereinbarungen, Initialisierungen
- `int i = Startwert`

▶ **Abfrage der Schleifenbedingung**

- `i <= Endwert`

▶ **Fortsetzungsanweisungen**

- `i++`

In diesem Kapitel:

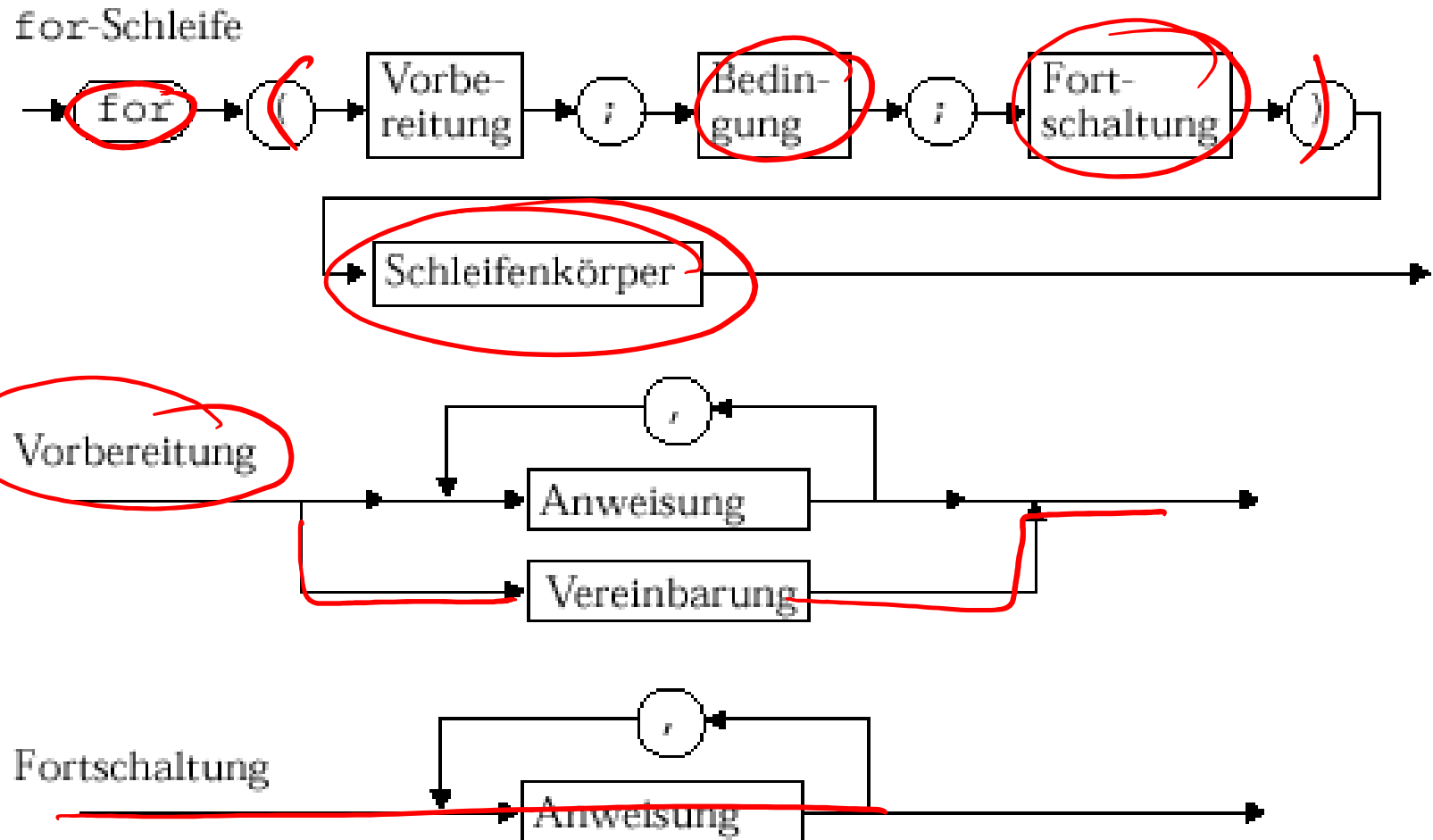
- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Beispiel:

```
▶ for (int i = Startwert; i <= Endwert; i++)  
{ ... }
```

for-Schleife II

► Syntaxdiagramme für die for-Schleife:



Echtle/Goedicke, Heidelberg: Abb. 2-14, S. 58 © dpunkt 2000.

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Komplexe for-Schleifen

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

▶ Beispiel

```
for (int i=2, j=10 ; // Start
      i<=5 ; // Ende
      i++ , j--) // Weiter
    { ... } // Rumpf
```

▶ Bemerkungen:

- ▶ Die schleifenlokal vereinbarten Variablen sind nur **innerhalb der Schleife gültig**, dürfen aber auch außerhalb **nicht noch einmal deklariert** werden!
- ▶ Die Schleifenvariablen müssen nicht unbedingt lokal vereinbart sein, es verbessert jedoch den Überblick über die Verwendung von Variablen (Lokalität der Verwendung).
- ▶ Mehrfache Fortsetzungsanweisungen sind eher unüblich.

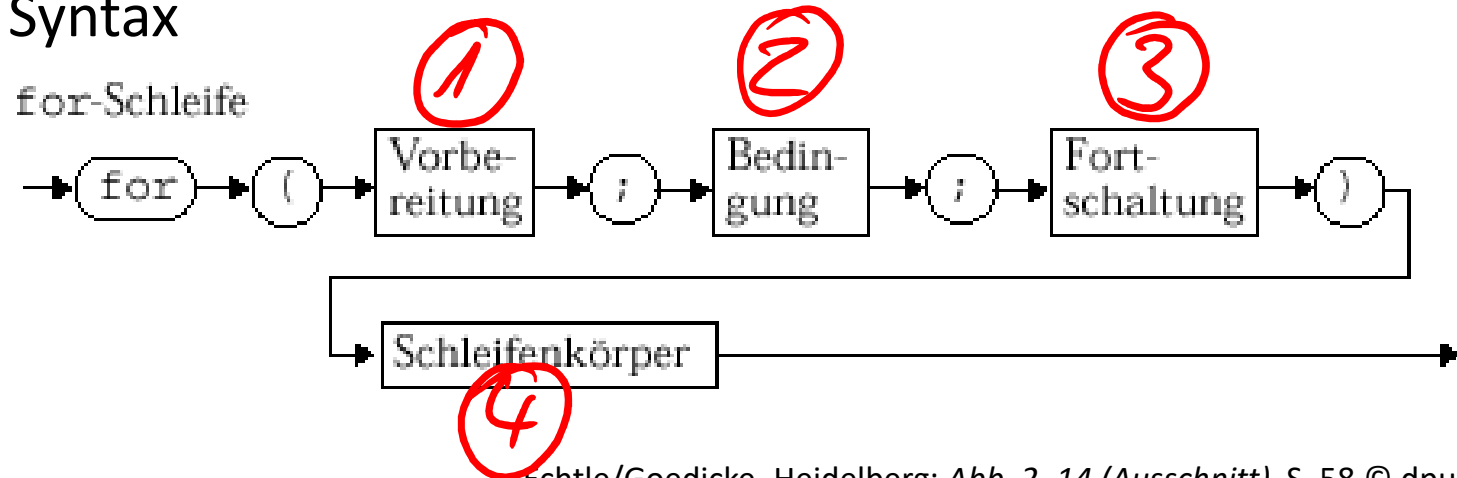
Die Bedeutung der `for`-Schleife ...

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

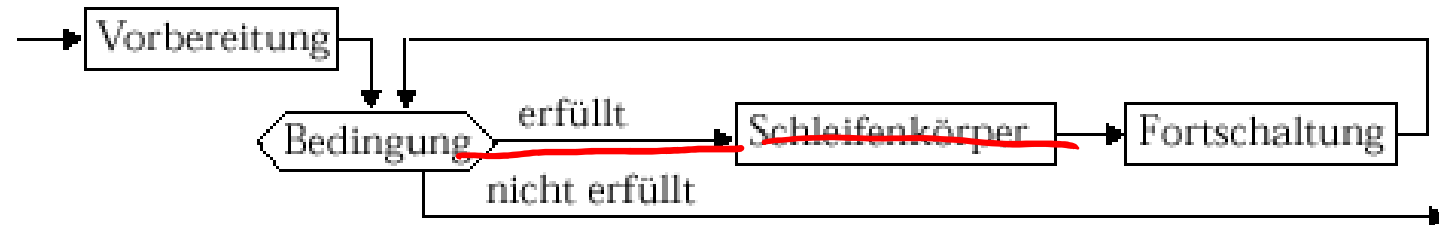
Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

► Syntax



Echtle/Goedicke, Heidelberg: Abb. 2-14 (Ausschnitt), S. 58 © dpunkt 2000.

► Semantik



Echtle/Goedicke, Heidelberg: Abb. 2-15, S. 59 © dpunkt 2000.



► Auch die `for`-Schleife kann 0-mal ausgeführt werden.

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

... und ein paar Beispiele: (1)

Das zuvor betrachtete Beispiel:

▶ mit `while`:

```
int i = 1, a = 2;
while (i < 100)
{
    a = 4*a;
    i++;
}
```

▶ mit `for`:

```
for (int i = 1, a = 2, i < 100; i++)
    a = 4*a;
```

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

... und ein paar Beispiele: (2)

Drucken einer Funktionstabelle:

$$f(x) = x^2 - 8$$

für $x \in \{-5, -4, -3, \dots, 10, 11, 12\}$

- ▶ Programmausschnitt (mit **getrennter** Deklaration & Initialisierung):

```
int x, y;  
for (x = -5; x <= 12; x++)  
{  
    y = x*x - 8;  
    System.out.println("x= " + x +  
                        " y= " + y)  
}
```

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Einige Vorschläge für for-Schleifen

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

- ▶ Allgemeiner Aufbau:

```
for ( Vorbereitung; Bedingung; Fortsetzung) { ... }
```

- ▶ In 1er-Schritten durch die Schleife laufen:

```
for ( int counter = Anfangswert; counter <= Endwert;  
counter ++ ) { ... }
```

- ▶ In Schritten der Größe n durch die Schleife laufen:

```
for ( int counter = Anfangswert; counter <= Endwert;  
counter +=n ) { ... }
```

counter = counter + n

- ▶ Rückwärts zählen:

```
for ( int counter = Anfangswert; counter > Endwert;  
counter-- ) { ... }
```

Verfügbarkeit von Laufvariablen

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

❖ Zur Erinnerung: Im Rumpf von **for**-Schleifen sind die Laufvariablen verfügbar.

▶ Damit kann z.B. eine innere Schleife von dem Wert einer Laufvariablen der äußeren Schleife abhängig gemacht werden:

```
3x for (int i=10; i<= 30; i=i+10)
    4x for (int j=1; j<= 4; j++)
        System.out.println(i + " " + j + ", ");
```

▶ Ausgabe:

```
10 1, 10 2, 10 3, 10 4, 20 1,..., 3030 2, 30 3, 30 4 |
↑ | | | | | | | | | |
```

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Zusammenfassung

▶ Drei Varianten

▶ while (Bedingung) { Anweisungsfolge }

▶ do { Anweisungsfolge } **while** (Bedingung)

▶ for (Initialisierung; Bedingung; Fortsetzung)
{ Anweisungsfolge }

▶ Diese Vielfalt ist „nur“ durch Komfort begründet.

▶ Jede Schleife kann mittels jedes Typs programmiert werden:

- ▶ Der Code sieht je nach Schleifentyp anders aus.
- ▶ Das Problem gibt den geeigneten Schleifentyp vor.

continue & break

Abbruchmöglichkeiten für Schleifendurchläufe

- ▶ Abbruch bisher nur bei Prüfung der Bedingung vor/nach Durchlauf des Schleifenkörpers
- ▶ Zusätzliche Möglichkeiten durch spezielle Anweisungen:
 - ▶ Mit continue kann die Ausführung eines Schleifenrumpfs abgebrochen und mit der nächsten Iteration (nach Prüfung der Schleifenbedingung) fortgesetzt werden.
 - ▶ Mit **break** kann die komplette Ausführung einer Schleife beendet werden.

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Beispiel zu continue & break (1)

continue

Aufgabe: Zahlen von 1 - 20 sollen ausgegeben werden, die nicht durch 3 teilbar sind.

```
for (int i = 1; i <= 20; i++)  
{  
    if ( (i % 3) != 0) continue;  
    System.out.print(i + ", ");  
}
```

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Beispiel zu continue & break (2)

break

Aufgabe: Zahlen von 1 - 20 sollen aufsummiert werden, bis die Summe zum ersten Mal größer als 100 ist.

inkl i;

```
int summe = 0;
for (int i = 1; i <= 20; i++)
{
    summe = summe + i;
    if ( summe > 100) break;
}
```

i

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Abbruchmöglichkeiten für Schleifendurchläufe

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

- ▶ Besonderheit in Java: Anweisungen können benannt werden:

▶ **Benennung: Anweisung;**

▶ Beispiel: **Startwert: istPrimzahl = true;**

- ▶ Um bei geschachtelten Schleifen eine äußere Schleife für **break** oder **continue** zu identifizieren, muss der jeweilige Schleifenkopf mit einem Namen versehen und in der **break**- bzw. **continue**-Anweisung angegeben werden.

Beispiel zu continue & break (3)

Unüblich schwieriger Fall!

```
01 ...
02 Aussen: while (bed1)
03     {
04         Innen: while (bed2)
05             {
06                 if (bed3) continue Aussen;
07                 if (bed4) continue Innen;
08                 if (bed5) break Aussen;
09             }
10     }
11 ...
```

Vorsicht mit `continue` & `break`!

- ▶ Nur in übersichtlichen Fällen und sparsam verwenden!
- ▶ Typische Einsatzgebiete:
 - ▶ hoch optimierte Bibliotheken
 - ▶ schnelles Verlassen von Schleifen, wenn Resultat klar ist
- ❖ Programme werden durch die Verwendung dieser Sprachkonstrukte schnell unübersichtlich!

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**



Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

Artikel im EINI-Wiki:

→ Schleife

→ Schlüsselwörter

→ break-Statement

→ continue-Statement

→ Kopfgesteuerte Schleife

→ Fußgesteuerte Schleife

→ Zählschleife

→ Endlosschleife

→ Laufvariable

Zwischenstand

EINI LogWing /
WiMa

Kapitel 3

Basiskonstrukte
imperativer und
objektorientierter
Programmiersprachen

In diesem Kapitel:

- Prolog
- **Kontrollstrukturen**
 - Sequenz
 - Block
 - Alternative
 - **Iteration**

- ✓ Variablen
- ✓ Zuweisungen
- ✓ (Einfache) Datentypen und Operationen
 - ✓ Zahlen
`integer, byte, short, long; float, double`
 - ✓ Wahrheitswerte (`boolean`)
 - ✓ Zeichen (`char`)
 - ✓ Zeichenketten (`String`)
 - ✓ Typkompatibilität
- ✓ Kontrollstrukturen
 - ✓ Sequentielle Komposition, Sequenz
 - ✓ Alternative, Fallunterscheidung
 - ✓ Schleife, Wiederholung, Iteration: `while, do-while, for`
- Verfeinerung
 - Unterprogramme, Prozeduren, Funktionen
 - Blockstrukturierung
 - **Rekursion**



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Nächste Termine

- ▶ Nächste Vorlesung – WiMa 28.11.2019, 08:15
- ▶ Nächste Vorlesung – LogWing 29.11.2019, 08:15

Bleiben Sie noch 5 Minuten!