

Computeranwendung in der Chemie Informatik für Chemiker(innen)

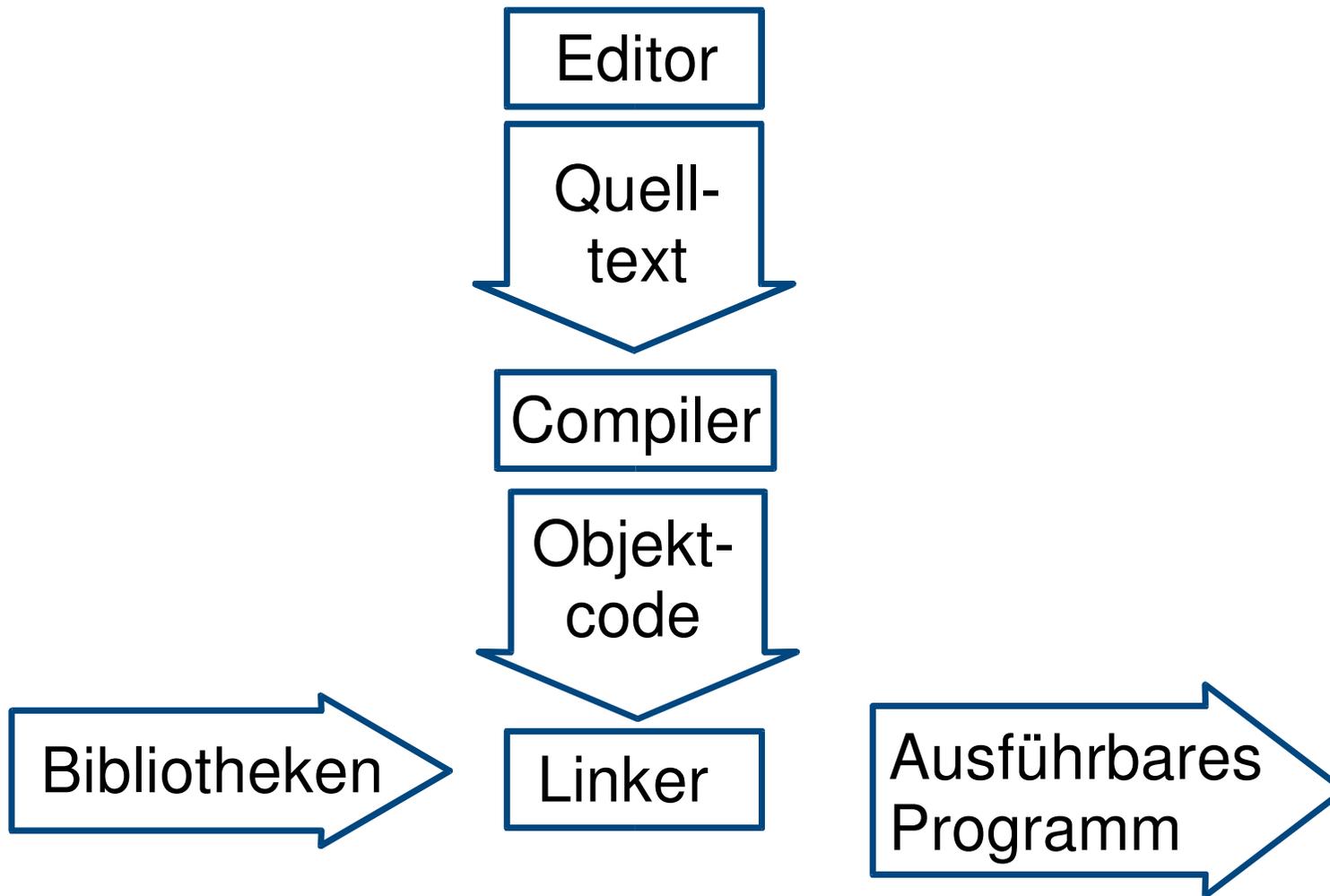
6. Grundlagen der Programmierung

Grundlagen

Programmierung in Hochsprachen

- Abstrakte Konzepte erleichtern Programmierung
 - Schleifen
 - Verzweigung/bedingte Ausführung
 - Funktionen
- Programm muß für Ausführung in Maschinencode übersetzt werden
 - Interpreter
 - Compiler

Programmerstellung



C

- Entwickelt von B. W. Kernighan und D. M. Ritchie (1972)
- Weit verbreitet, C-Compiler für fast alle Computer verfügbar
- Sehr flexibel
- Systemnah („low level“)
 - Einfache Datentypen
 - Komplexe Aufgaben (wie I/O, Speicherverwaltung) als Bibliotheksfunktionen

Ein einfaches Programm

C-Code

```
#include <stdio.h>

main()
{
printf("hello, world\n");
}
```

Ausführung:

```
> hello
hello, world
```

Assembler-Code

```
.file "hello.c"
.section .rodata
.LC0:
.string "hello, world\n"
.text
.globl main
.type main, @function
main:
pushl %ebp
movl %esp, %ebp
subl $8, %esp
andl $-16, %esp
movl $0, %eax
subl %eax, %esp
subl $12, %esp
pushl $.LC0
call printf
addl $16, %esp
leave
ret
.size main, .-main
.ident "GCC: (GNU) 3.3.1 (SuSE
Linux)"
```

Programme

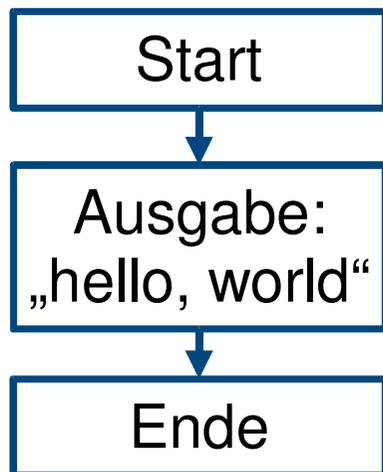
Programme:

- Folge von Anweisungen
- Sequenzielle Ausführung
- Programmsteuerung
 - Bedingte Ausführung (abhängig von Bedingung)
 - Schleifen (Programmblock wird mehrfach ausgeführt)
 - Unbedingte Sprünge (nicht notwendig, sollten vermieden werden)

Flußdiagramme

Stellen Programmablauf graphisch dar

- Anweisungen: Rechteck
- Bedingte Ausführung: Rhombus
- Ablauf: Pfeil



```
#include <stdio.h>

main()

{
printf("hello, world\n");
}
```

Variablen

Speicherung von veränderlichen Werten

- Name (z.B. `wert`)
- Inhalt durch Zuweisung (z.B. `wert = 1`)
- Variablen haben einen Typ (z.B. Integer, Fließkomma, etc)
- Variablen müssen vor Benutzung *deklariert* werden (z.B. `int wert – wert` vom Typ Integer)

Ausdrücke

- Zusammengesetzt aus Operatoren und Werten
 - Arithmetische Ausdrücke
 - wert + 1
 - 3 * 4
 - a & b (bitweise Und-Verknüpfung)
 - Logische Ausdrücke
 - a < b
 - c == 1 (Achtung: c = 1 Zuweisung!)

Arithmetische Operatoren

- Zuweisung: =
- Grundrechenarten: +, -, *, /
- Modulo (Rest bei Ganzzahldivision): %
- Bitweise logische Operationen
 - and: &
 - or: |
 - Shift (Verschiebung aller Bits): <<, >>
- Inkrement (Erhöhung um 1): ++
- Dekrement (Erniedrigung um 1): --

Bool'sche Operatoren

- Gleichheit: ==
- Ungleichheit: !=
- Relationale Operatoren:
 - kleiner, größer: <, >
 - kleiner gleich, größer gleich, <=, >=
- Und: &&
- Oder: ||

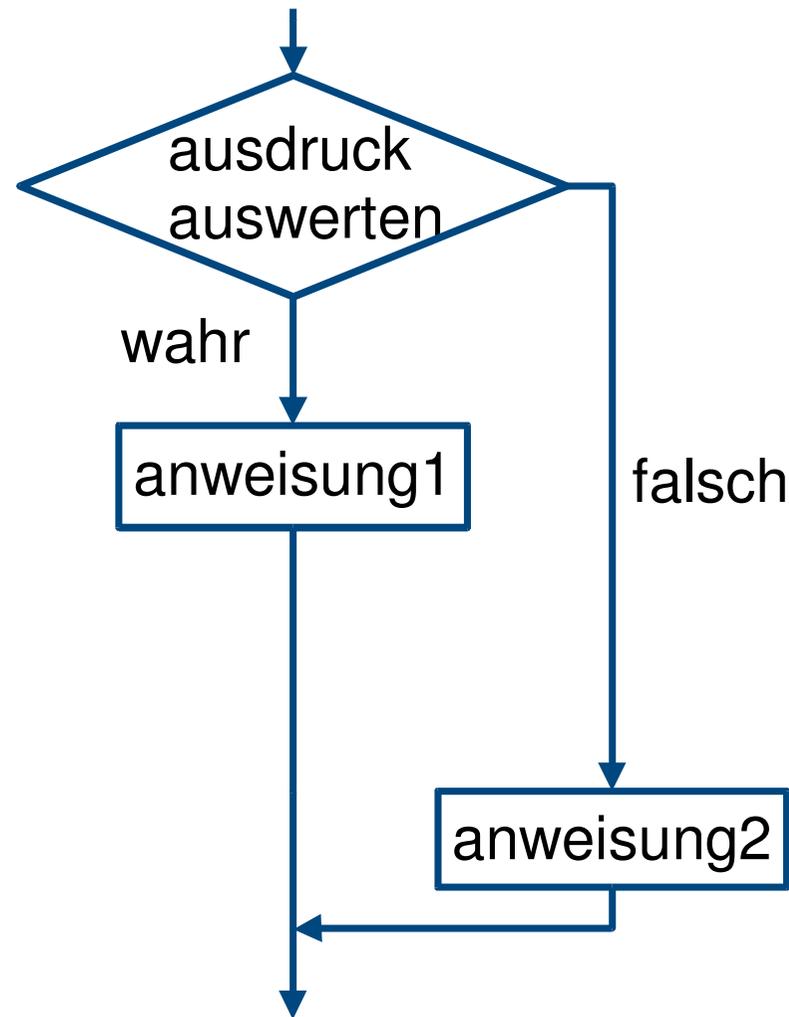
Bedingte Ausführung

if ausdruck

anweisung1

else

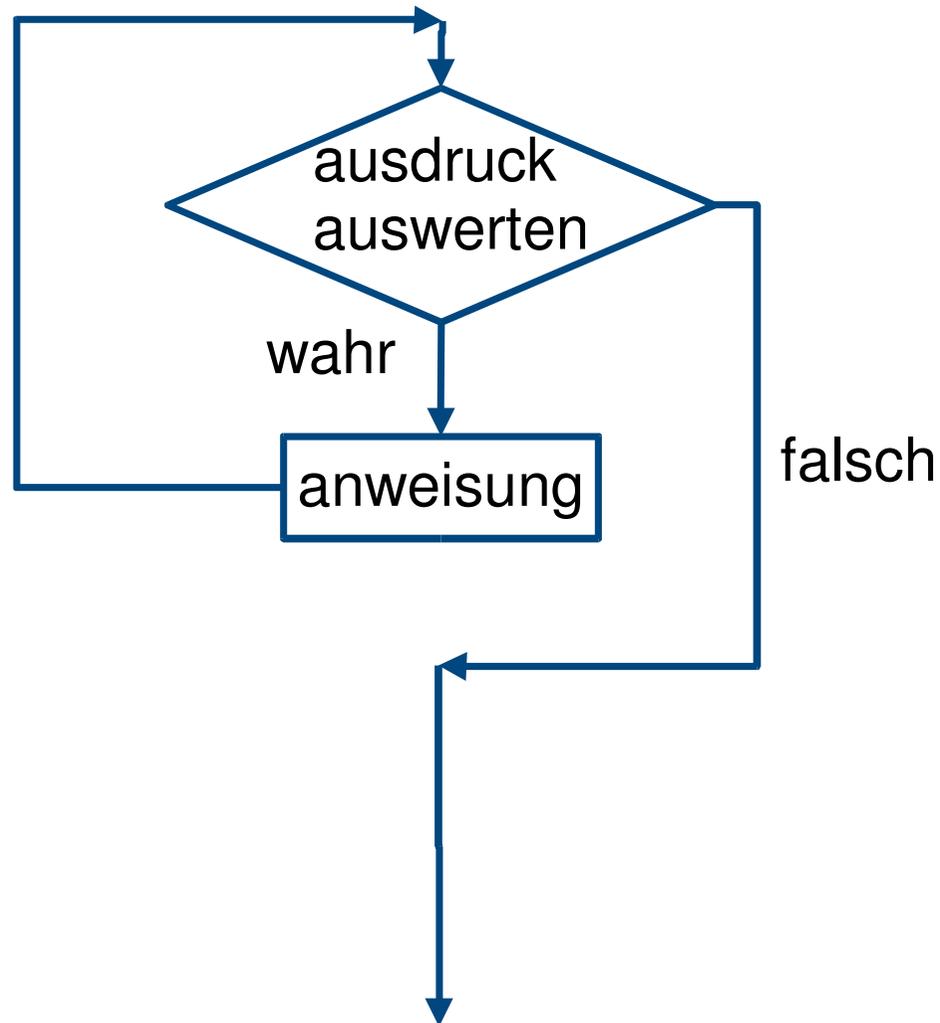
anweisung2



while Schleife

while ausdruck

anweisung

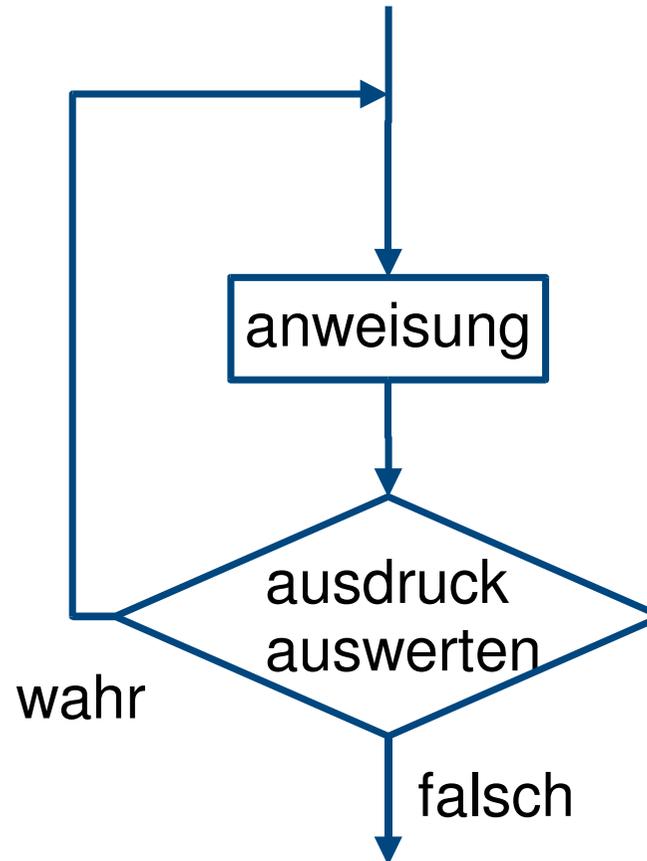


do Schleife

do

anweisung

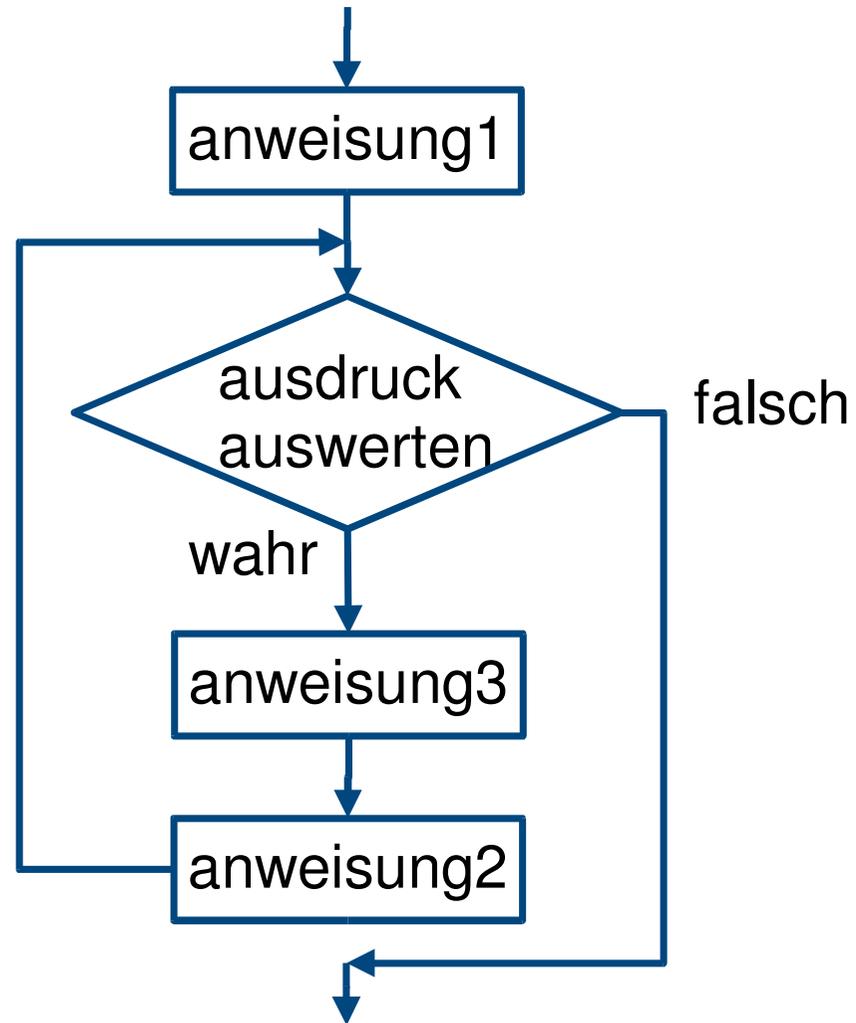
while ausdruck



for Schleife

```
for (anweisung1;  
    ausdrück;  
    anweisung2)
```

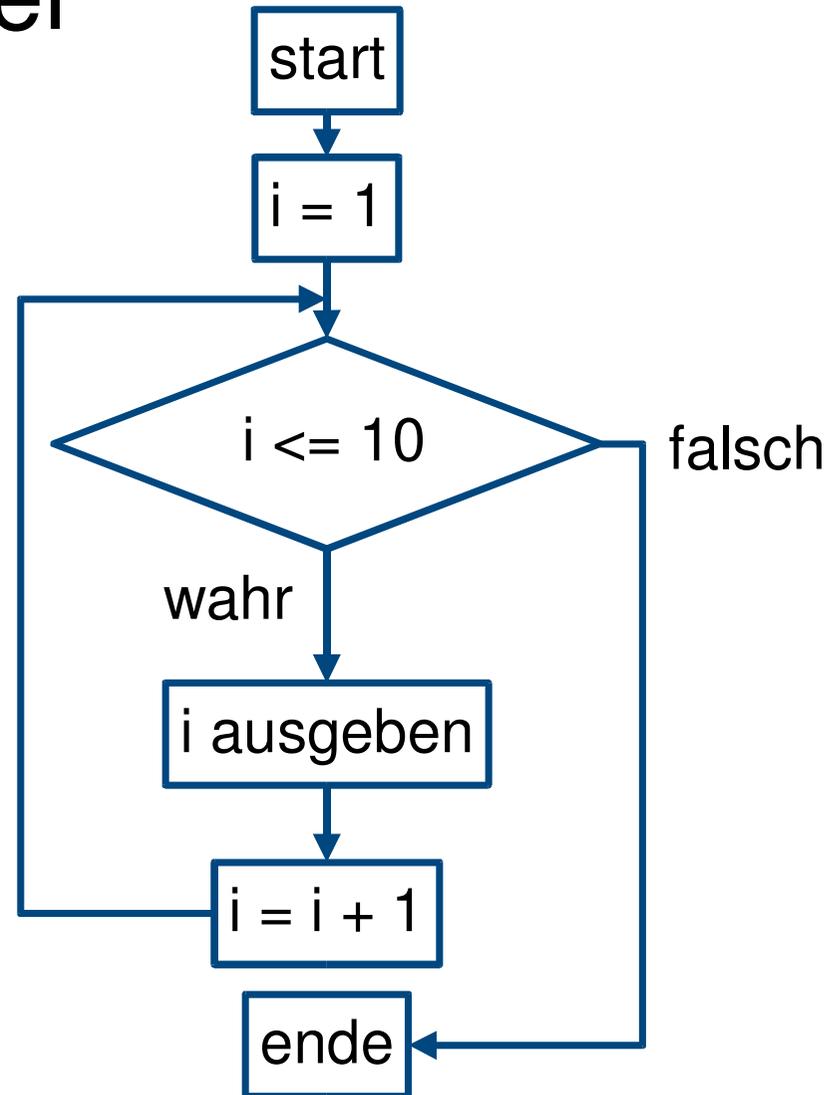
```
anweisung3
```



Beispiel

C-Code

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int i;
    i=1;
    while (i <= 10)
    {
        printf("%d\n", i);
        i = i+1;
    }
}
```



Programmfehler

Syntaxfehler

- Werden vom Compiler erkannt, einfach zu finden

Semantische oder logische Fehler

- Treten während der Ausführung auf
- Oftmals schwer zu finden („Debugging“)
 - Auftreten von Programmzustand abhängig
 - Vollständiger Test unmöglich
- Fehlerfreiheit nicht beweisbar