

# Informatik I: Einführung in die Programmierung

## 15. Fingerübung: Ein Interpreter für Brainf\*ck

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



**UNI  
FREIBURG**

Bernhard Nebel

27. November 2015



# Motivation

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Brainf\*ck: Eine minimale Sprache



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...
- Wir wollen heute eine minimale Programmiersprache kennen lernen, ...

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...
- Wir wollen heute eine minimale Programmiersprache kennen lernen, ...
- ... uns freuen, dass wir bisher eine sehr viel komfortablere Sprache kennen lernen durften,

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...
- Wir wollen heute eine minimale Programmiersprache kennen lernen, ...
- ... uns freuen, dass wir bisher eine sehr viel komfortablere Sprache kennen lernen durften,
- ... dazu einen **Interpreter** bauen,

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...
- Wir wollen heute eine minimale Programmiersprache kennen lernen, ...
- ... uns freuen, dass wir bisher eine sehr viel komfortablere Sprache kennen lernen durften,
- ... dazu einen **Interpreter** bauen,
- ... der **Daten-getriebene Programmierung** einsetzt.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...
- Wir wollen heute eine minimale Programmiersprache kennen lernen, ...
- ... uns freuen, dass wir bisher eine sehr viel komfortablere Sprache kennen lernen durften,
- ... dazu einen **Interpreter** bauen,
- ... der **Daten-getriebene Programmierung** einsetzt.
- Außerdem sehen wir Dictionaries und Exceptions im Einsatz.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Jeder *Informatiker* sollte **mindestens 2 Programmiersprachen** beherrschen!
- Python, C++, Scheme, ...
- Wir wollen heute eine minimale Programmiersprache kennen lernen, ...
- ... uns freuen, dass wir bisher eine sehr viel komfortablere Sprache kennen lernen durften,
- ... dazu einen **Interpreter** bauen,
- ... der **Daten-getriebene Programmierung** einsetzt.
- Außerdem sehen wir Dictionaries und Exceptions im Einsatz.
- Heute: Keine *rekursiven* Datentypen oder Funktionen!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Urban Müller hat die Sprache 1993 beschrieben, die 8 verschiedene Befehle kennt, und einen Compiler mit weniger als 200 Byte dafür geschrieben

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Urban Müller hat die Sprache 1993 beschrieben, die 8 verschiedene Befehle kennt, und einen Compiler mit weniger als 200 Byte dafür geschrieben
- Die Sprache wird gerne für „Fingerübungen“ im Kontext Interpreter/Compiler benutzt.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Urban Müller hat die Sprache 1993 beschrieben, die 8 verschiedene Befehle kennt, und einen Compiler mit weniger als 200 Byte dafür geschrieben
- Die Sprache wird gerne für „Fingerübungen“ im Kontext Interpreter/Compiler benutzt.
- Obwohl minimal, ist die Sprache doch mächtig genug, dass man alle *berechenbaren Funktionen* implementieren kann: Sie ist **Turing-vollständig**.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Urban Müller hat die Sprache 1993 beschrieben, die 8 verschiedene Befehle kennt, und einen Compiler mit weniger als 200 Byte dafür geschrieben
- Die Sprache wird gerne für „Fingerübungen“ im Kontext Interpreter/Compiler benutzt.
- Obwohl minimal, ist die Sprache doch mächtig genug, dass man alle *berechenbaren Funktionen* implementieren kann: Sie ist **Turing-vollständig**.
- Gehört zur Familie der „esoterischen“ Programmiersprachen. Andere Vertreter z.B. *Whitespace* und *Shakespear*.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



# Programmiersprache

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- **Programme** bestehen aus einer Abfolge von ASCII-Zeichen (Unicode-Wert 0 bis 127).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- **Programme** bestehen aus einer Abfolge von ASCII-Zeichen (Unicode-Wert 0 bis 127).
- Bedeutungstragend sind aber nur die acht Zeichen:

< > + - . , [ ]

Alles andere ist Kommentar.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- **Programme** bestehen aus einer Abfolge von ASCII-Zeichen (Unicode-Wert 0 bis 127).
- Bedeutungstragend sind aber nur die acht Zeichen:

< > + - . , [ ]

Alles andere ist Kommentar.

- Das Programm wird Zeichen für Zeichen abgearbeitet, bis das Ende des Programms erreicht wird.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- **Programme** bestehen aus einer Abfolge von ASCII-Zeichen (Unicode-Wert 0 bis 127).
- Bedeutungstragend sind aber nur die acht Zeichen:

< > + - . , [ ]

Alles andere ist Kommentar.

- Das Programm wird Zeichen für Zeichen abgearbeitet, bis das Ende des Programms erreicht wird.
- Es gibt einen ASCII-Eingabestrom und einen ASCII-Ausgabestrom (normalerweise die Konsole)

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- **Programme** bestehen aus einer Abfolge von ASCII-Zeichen (Unicode-Wert 0 bis 127).
- Bedeutungstragend sind aber nur die acht Zeichen:

< > + - . , [ ]

Alles andere ist Kommentar.

- Das Programm wird Zeichen für Zeichen abgearbeitet, bis das Ende des Programms erreicht wird.
- Es gibt einen ASCII-Eingabestrom und einen ASCII-Ausgabestrom (normalerweise die Konsole)
- Die **Daten** werden in einer Liste gehalten: data. Wir reden hier von **Zellen**.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- **Programme** bestehen aus einer Abfolge von ASCII-Zeichen (Unicode-Wert 0 bis 127).
- Bedeutungstragend sind aber nur die acht Zeichen:

< > + - . , [ ]

Alles andere ist Kommentar.

- Das Programm wird Zeichen für Zeichen abgearbeitet, bis das Ende des Programms erreicht wird.
- Es gibt einen ASCII-Eingabestrom und einen ASCII-Ausgabestrom (normalerweise die Konsole)
- Die **Daten** werden in einer Liste gehalten: data. Wir reden hier von **Zellen**.
- Es gibt einen **Datenzeiger**, der initial 0 ist: ptr.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Die **aktuelle Zelle** ist das Listenelement, auf die der Datenzeiger zeigt: `data[ptr]`.

- > Bewege den Datenzeiger nach rechts `ptr += 1`.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Die **aktuelle Zelle** ist das Listenelement, auf die der Datenzeiger zeigt: `data[ptr]`.

- > Bewege den Datenzeiger nach rechts `ptr += 1`.
- < Bewege den Datenzeiger nach links `ptr -= 1`.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Die **aktuelle Zelle** ist das Listenelement, auf die der Datenzeiger zeigt: `data[ptr]`.

- > Bewege den Datenzeiger nach rechts `ptr += 1`.
- < Bewege den Datenzeiger nach links `ptr -= 1`.
- + Erhöhe den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] += 1`.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Die **aktuelle Zelle** ist das Listenelement, auf die der Datenzeiger zeigt: `data[ptr]`.

- > Bewege den Datenzeiger nach rechts `ptr += 1`.
- < Bewege den Datenzeiger nach links `ptr -= 1`.
- + Erhöhe den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] += 1`.
- Erniedrige den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] -= 1`.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Die **aktuelle Zelle** ist das Listenelement, auf die der Datenzeiger zeigt: `data[ptr]`.

- > Bewege den Datenzeiger nach rechts `ptr += 1`.
- < Bewege den Datenzeiger nach links `ptr -= 1`.
- + Erhöhe den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] += 1`.
- Erniedrige den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] -= 1`.
- . Gebe ein ASCII-Zeichen entsprechend dem Wert in der aktuellen Zelle aus:  
`print(chr(data[ptr]), end="")`.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Die **aktuelle Zelle** ist das Listenelement, auf die der Datenzeiger zeigt: `data[ptr]`.

- > Bewege den Datenzeiger nach rechts `ptr += 1`.
- < Bewege den Datenzeiger nach links `ptr -= 1`.
- + Erhöhe den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] += 1`.
- Erniedrige den Wert in der aktuellen Zelle:  
`data[ptr] -= 1`.
- . Gebe ein ASCII-Zeichen entsprechend dem Wert in der aktuellen Zelle aus:  
`print(chr(data[ptr]), end=")`.
- , Lese ein ASCII-Zeichen und lege den Wert in der aktuellen Zelle ab:  
`data[ptr] = inp[0]; del inp[0]`.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

Ein Programm ohne Verzweigungen und Schleifen, das einen Großbuchstaben in den entsprechenden Kleinbuchstaben übersetzt.

```
konv.b
```

```
Lese ein Zeichen (Annahme: Grossbuchstabe)
```

```
,
```

```
Konvertiere in Kleinbuchstabe
```

```
+++++
```

```
Gebe das Zeichen aus
```

```
.
```

```
Und hier ist das Programm zu Ende
```

Probiere aus auf: [https:](https://fatiharikli.github.io/brainfuck-visualizer/)

[//fatiharikli.github.io/brainfuck-visualizer/](https://fatiharikli.github.io/brainfuck-visualizer/)

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Aus „normalen“ Programmiersprachen kennen wir die `while`-Schleife.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Aus „normalen“ Programmiersprachen kennen wir die `while`-Schleife.
- Diese Rolle spielt in Brainf\*ck das Paar [ ]:

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Aus „normalen“ Programmiersprachen kennen wir die `while`-Schleife.
- Diese Rolle spielt in Brainf\*ck das Paar `[ ]`:
  - [ Falls Inhalt der aktuellen Zelle = 0 ist (`data[ptr] == 0`), dann springe zum Befehl nach der **zugehörigen schließenden** Klammer (beachte Klammerungsregeln). Ansonsten setze die Ausführung mit dem Befehl nach der öffenden Klammer fort.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Aus „normalen“ Programmiersprachen kennen wir die `while`-Schleife.
- Diese Rolle spielt in Brainf\*ck das Paar `[ ]`:
  - [ Falls Inhalt der aktuellen Zelle = 0 ist (`data[ptr] == 0`), dann springe zum Befehl nach der **zugehörigen schließenden** Klammer (beachte Klammerungsregeln). Ansonsten setze die Ausführung mit dem Befehl nach der öffnenden Klammer fort.
  - ] Springe zur **zugehörigen öffnenden** Klammer.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



# Beispiele

Motivation

Program-  
miersprache

**Beispiele**

Semantik

Interpreter-  
Design

loop.b

```
+++++      set cell #0 to 6
[ > ++++++ add 8 to cell #1
  < -      decrement loop counter cell #0
]
> +        add another 1 to cell #1
.          print ASCII 49 = '1'

-          now cell #1 is '0'
< ++++++  set cell #0 to 8
[ > .      print ASCII 48 = '0'
  < -      decrement loop counter (cell #0)
]
```

Ausgabe: 10000000

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Hello World (1)



## hello.b - Part 1

```
+++++ +++++ initialize counter (cell #0) to 10
[           use loop to set 70/100/30/10
  > +++++ ++           add 7 to cell #1
  > +++++ +++++       add 10 to cell #2
  > +++                add 3 to cell #3
  > +                  add 1 to cell #4
  <<<< -              decrement counter (cell #0)
]
> ++ .                print 'H'
> + .                 print 'e'
+++++ ++ .           print 'l'
.                    print 'l'
+++ .                print 'o'
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Hello World (2)



Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

## hello.b - Part 2

```
> ++ .          print ' '
<< +++++ +++++ +++++ . print 'W'
> .            print 'o'
+++ .         print 'r'
----- - .   print 'l'
----- --- . print 'd'
> + .         print '!'
> .          print '\n'
```



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.

Motivation

Program-  
miersprache

**Beispiele**

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.
  - Auf Null setzen (falls nur positive Werte zugelassen sind): [-].

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.
  - Auf Null setzen (falls nur positive Werte zugelassen sind): [-].
  - Übertragen des positiven Wertes von der aktuellen Zelle zu einer anderen Zelle, (mit gegebenem Abstand, z.B. +3), wenn diese 0 ist: [->>> + <<< ]

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.
  - Auf Null setzten (falls nur positive Werte zugelassen sind): [-].
  - Übertragen des positiven Wertes von der aktuellen Zelle zu einer anderen Zelle, (mit gegebenem Abstand, z.B. +3), wenn diese 0 ist: [->>> + <<< ]
  - (Destruktive) Addition ist ebenfalls einfach (transferieren, wenn initialer Inhalt des Ziels der eine Summand ist).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.
  - Auf Null setzen (falls nur positive Werte zugelassen sind): [-].
  - Übertragen des positiven Wertes von der aktuellen Zelle zu einer anderen Zelle, (mit gegebenem Abstand, z.B. +3), wenn diese 0 ist: [->>> + <<< ]
  - (Destruktive) Addition ist ebenfalls einfach (transferieren, wenn initialer Inhalt des Ziels der eine Summand ist).
  - Übertragen in zwei Zellen: [->>>+>+<<<< ]

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.
  - Auf Null setzen (falls nur positive Werte zugelassen sind): [-].
  - Übertragen des positiven Wertes von der aktuellen Zelle zu einer anderen Zelle, (mit gegebenem Abstand, z.B. +3), wenn diese 0 ist: [->>> + <<< ]
  - (Destruktive) Addition ist ebenfalls einfach (transferieren, wenn initialer Inhalt des Ziels der eine Summand ist).
  - Übertragen in zwei Zellen: [->>>+>><<<< ]
  - Dann kann man auch einen Wert *kopieren*: Erst in zwei Zellen transferieren, dann den einen Wert zurück transferieren.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
  - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach.
  - Auf Null setzen (falls nur positive Werte zugelassen sind): [-].
  - Übertragen des positiven Wertes von der aktuellen Zelle zu einer anderen Zelle, (mit gegebenem Abstand, z.B. +3), wenn diese 0 ist: [->>> + <<< ]
  - (Destruktive) Addition ist ebenfalls einfach (transferieren, wenn initialer Inhalt des Ziels der eine Summand ist).
  - Übertragen in zwei Zellen: [->>>+>><<<< ]
  - Dann kann man auch einen Wert *kopieren*: Erst in zwei Zellen transferieren, dann den einen Wert zurück transferieren.
- ... aber wir wollen ja nicht wirklich Brainf\*ck programmieren lernen. Falls doch: Es gibt Tutorials!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



# Semantik

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

**Semantik**

Interpreter-  
Design



Leider lässt die Angabe der Semantik (von 1993) einige Fragen offen:

Short: 240 byte compiler. Fun, with src. OS 2.0  
Uploader: umueller amiga physik unizh ch  
Type: dev/lang  
Architecture: m68k-amigaos

The brainfuck compiler knows the following instructions:

Cmd	Effect
---	-----
+	Increases element under pointer
-	Decreases element under pointer
>	Increases pointer
<	Decreases pointer
[	Starts loop, flag under pointer
]	Indicates end of loop
.	Outputs ASCII code under pointer
,	Reads char and stores ASCII under ptr

Who can program anything useful with it? :)

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- 1 **Zellgröße:** In der ursprünglichen Implementation 1 Byte (= 8 Bits) entsprechend den Zahlen von 0...255. Andere Implementationen benutzen aber auch größere Zellen.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

**Semantik**

Interpreter-  
Design



- 1 **Zellgröße:** In der ursprünglichen Implementation 1 Byte (= 8 Bits) entsprechend den Zahlen von 0...255. Andere Implementationen benutzen aber auch größere Zellen.
- 2 **Größe der Datenliste:** Ursprünglich 30000. Aber auch andere Größen sind üblich. Manche Implementationen benutzen nur 9999, andere erweitern die Liste auch dynamisch, manchmal sogar links (ins Negative hinein).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- 1 **Zellgröße:** In der ursprünglichen Implementation 1 Byte (= 8 Bits) entsprechend den Zahlen von 0...255. Andere Implementationen benutzen aber auch größere Zellen.
- 2 **Größe der Datenliste:** Ursprünglich 30000. Aber auch andere Größen sind üblich. Manche Implementationen benutzen nur 9999, andere erweitern die Liste auch dynamisch, manchmal sogar links (ins Negative hinein).
- 3 **Zeilenendezeichen:** `\n` oder `\r\n`? Hier wird meist die Unix-Konvention verfolgt, speziell da C-Bibliotheken diese Übersetzung unter Windows unterstützen.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- 1 Zellgröße:** In der ursprünglichen Implementation 1 Byte (= 8 Bits) entsprechend den Zahlen von 0...255. Andere Implementationen benutzen aber auch größere Zellen.
- 2 Größe der Datenliste:** Ursprünglich 30000. Aber auch andere Größen sind üblich. Manche Implementationen benutzen nur 9999, andere erweitern die Liste auch dynamisch, manchmal sogar links (ins Negative hinein).
- 3 Zeilenendezeichen:** `\n` oder `\r\n`? Hier wird meist die Unix-Konvention verfolgt, speziell da C-Bibliotheken diese Übersetzung unter Windows unterstützen.
- 4 Dateiende (EOF):** Hier wird beim Ausführen von `,` entweder 0 zurückgegeben, die Zelle wird nicht geändert, oder es wird (bei Implementationen mit größeren Zellen) -1 zurück gegeben.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- 1 **Zellgröße:** In der ursprünglichen Implementation 1 Byte (= 8 Bits) entsprechend den Zahlen von 0...255. Andere Implementationen benutzen aber auch größere Zellen.
- 2 **Größe der Datenliste:** Ursprünglich 30000. Aber auch andere Größen sind üblich. Manche Implementationen benutzen nur 9999, andere erweitern die Liste auch dynamisch, manchmal sogar links (ins Negative hinein).
- 3 **Zeilenendezeichen:** `\n` oder `\r\n`? Hier wird meist die Unix-Konvention verfolgt, speziell da C-Bibliotheken diese Übersetzung unter Windows unterstützen.
- 4 **Dateiende** (EOF): Hier wird beim Ausführen von `,` entweder 0 zurückgegeben, die Zelle wird nicht geändert, oder es wird (bei Implementationen mit größeren Zellen) -1 zurück gegeben.
- 5 **Unbalancierte Klammern:** Das Verhalten ist undefiniert!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Alle Programmiersprachen haben mit diesen oder ähnlichen Problemen zu kämpfen.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

**Semantik**

Interpreter-  
Design



- Alle Programmiersprachen haben mit diesen oder ähnlichen Problemen zu kämpfen.
- Speziell der Bereich der darstellbaren Zahlen ist ein Problem.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Alle Programmiersprachen haben mit diesen oder ähnlichen Problemen zu kämpfen.
- Speziell der Bereich der darstellbaren Zahlen ist ein Problem.
- Oft wird festgelegt, dass es **Implementations-abhängige** Größen und Werte gibt (z.B. max. Größe einer Zahl).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Alle Programmiersprachen haben mit diesen oder ähnlichen Problemen zu kämpfen.
- Speziell der Bereich der darstellbaren Zahlen ist ein Problem.
- Oft wird festgelegt, dass es **Implementations-abhängige** Größen und Werte gibt (z.B. max. Größe einer Zahl).
- Zudem lässt man oft **Freiheiten bei der Implementation** zu (z.B. Reihenfolge von Keys in Dicts).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Alle Programmiersprachen haben mit diesen oder ähnlichen Problemen zu kämpfen.
- Speziell der Bereich der darstellbaren Zahlen ist ein Problem.
- Oft wird festgelegt, dass es **Implementations-abhängige** Größen und Werte gibt (z.B. max. Größe einer Zahl).
- Zudem lässt man oft **Freiheiten bei der Implementation** zu (z.B. Reihenfolge von Keys in Dicts).
- Außerdem gibt es immer Dinge, die außerhalb der Spezifikation einer Sprache liegen (z.B. Verhalten bei unbalancierten Klammern).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Alle Programmiersprachen haben mit diesen oder ähnlichen Problemen zu kämpfen.
- Speziell der Bereich der darstellbaren Zahlen ist ein Problem.
- Oft wird festgelegt, dass es **Implementations-abhängige** Größen und Werte gibt (z.B. max. Größe einer Zahl).
- Zudem lässt man oft **Freiheiten bei der Implementation** zu (z.B. Reihenfolge von Keys in Dicts).
- Außerdem gibt es immer Dinge, die außerhalb der Spezifikation einer Sprache liegen (z.B. Verhalten bei unbalancierten Klammern).
- Hier ist das **Verhalten undefiniert**, aber idealerweise wird eine Fehlermeldung erzeugt (statt erraticem Verhalten).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- In einem sehr Ressourcen-beschränktem Kontext (z.B. Mikrocontroller) gibt man die Beschränkungen (z.B. Zellengröße und -anzahl) vor ... und vertraut darauf, dass der Benutzer sie einhält.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- In einem sehr Ressourcen-beschränktem Kontext (z.B. Mikrocontroller) gibt man die Beschränkungen (z.B. Zellengröße und -anzahl) vor ... und vertraut darauf, dass der Benutzer sie einhält.
- Will man hohe Flexibilität zusichern baut man einen Interpreter, bei dem man verschiedene Möglichkeiten vorsieht, die dann der Benutzer steuern kann.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- In einem sehr Ressourcen-beschränktem Kontext (z.B. Mikrocontroller) gibt man die Beschränkungen (z.B. Zellengröße und -anzahl) vor ... und vertraut darauf, dass der Benutzer sie einhält.
- Will man hohe Flexibilität zusichern baut man einen Interpreter, bei dem man verschiedene Möglichkeiten vorsieht, die dann der Benutzer steuern kann.
- Insbesondere

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- In einem sehr Ressourcen-beschränktem Kontext (z.B. Mikrocontroller) gibt man die Beschränkungen (z.B. Zellengröße und -anzahl) vor ... und vertraut darauf, dass der Benutzer sie einhält.
- Will man hohe Flexibilität zusichern baut man einen Interpreter, bei dem man verschiedene Möglichkeiten vorsieht, die dann der Benutzer steuern kann.
- Insbesondere
  - sollte man statt undefiniertem Verhalten eine Fehlermeldung erzeugen;

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- In einem sehr Ressourcen-beschränktem Kontext (z.B. Mikrocontroller) gibt man die Beschränkungen (z.B. Zellengröße und -anzahl) vor ... und vertraut darauf, dass der Benutzer sie einhält.
- Will man hohe Flexibilität zusichern baut man einen Interpreter, bei dem man verschiedene Möglichkeiten vorsieht, die dann der Benutzer steuern kann.
- Insbesondere
  - sollte man statt undefiniertem Verhalten eine Fehlermeldung erzeugen;
  - und sowohl eingeschränkte (Zellgröße = 1Byte, 9999 Zellen) als auch liberale Interpretation erlauben (bignums, beliebig viele Zellen);

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

Will man Brainf\*ck-Programme schreiben, die auf möglichst vielen Interpretern lauffähig sind, sollte man nur solche Sprachbestandteile nutzen, die auf allen Implementationen laufen:

- Bei Zellgröße nur ein Byte annehmen. Ggfs. sogar nur den Bereich von 0–127 nutzen, da es bei einer vorzeichenbehafteten Darstellung einen arithmetischen Überlauf geben könnte!



# Interpreter-Design

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Egal, was für Software Sie schreiben, Ihre Lösungen können Sie immer anhand der folgenden Kriterien bewerten:

- **(Praktische) Effizienz:** Wie schnell läuft das Programm und wie viel Speicher erfordert es? Gibt es schnellere oder sparsamere Alternativen? Sollte uns hier *noch* nicht interessieren!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Egal, was für Software Sie schreiben, Ihre Lösungen können Sie immer anhand der folgenden Kriterien bewerten:

- **(Praktische) Effizienz:** Wie schnell läuft das Programm und wie viel Speicher erfordert es? Gibt es schnellere oder sparsamere Alternativen? Sollte uns hier *noch* nicht interessieren!
- **Skalierbarkeit:** Wie stark wächst Laufzeit und Speicherbedarf mit der Größe der Eingabe?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Egal, was für Software Sie schreiben, Ihre Lösungen können Sie immer anhand der folgenden Kriterien bewerten:

- **(Praktische) Effizienz:** Wie schnell läuft das Programm und wie viel Speicher erfordert es? Gibt es schnellere oder sparsamere Alternativen? Sollte uns hier *noch* nicht interessieren!
- **Skalierbarkeit:** Wie stark wächst Laufzeit und Speicherbedarf mit der Größe der Eingabe?
- **Eleganz:** Wie „schön“ sieht das Programm aus? Z.B. viele Einzelfälle versus eine generelle Lösung.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Egal, was für Software Sie schreiben, Ihre Lösungen können Sie immer anhand der folgenden Kriterien bewerten:

- **(Praktische) Effizienz:** Wie schnell läuft das Programm und wie viel Speicher erfordert es? Gibt es schnellere oder sparsamere Alternativen? Sollte uns hier *noch* nicht interessieren!
- **Skalierbarkeit:** Wie stark wächst Laufzeit und Speicherbedarf mit der Größe der Eingabe?
- **Eleganz:** Wie „schön“ sieht das Programm aus? Z.B. viele Einzelfälle versus eine generelle Lösung.
- **Lesbarkeit:** Wie einfach ist das Programm zu verstehen?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Egal, was für Software Sie schreiben, Ihre Lösungen können Sie immer anhand der folgenden Kriterien bewerten:

- **(Praktische) Effizienz:** Wie schnell läuft das Programm und wie viel Speicher erfordert es? Gibt es schnellere oder sparsamere Alternativen? Sollte uns hier *noch* nicht interessieren!
- **Skalierbarkeit:** Wie stark wächst Laufzeit und Speicherbedarf mit der Größe der Eingabe?
- **Eleganz:** Wie „schön“ sieht das Programm aus? Z.B. viele Einzelfälle versus eine generelle Lösung.
- **Lesbarkeit:** Wie einfach ist das Programm zu verstehen?
- **Wartbarkeit:** Wie einfach ist es, Fehler zu finden oder neue Funktionalität zu integrieren?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?
  - String?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?
  - String?
  - Liste?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?
  - String?
  - Liste?
  - Tupel?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?
  - String?
  - Liste?
  - Tupel?
  - Rekursive Datenstruktur (organisiert entlang der Klammerstruktur)?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?
  - String?
  - Liste?
  - Tupel?
  - Rekursive Datenstruktur (organisiert entlang der Klammerstruktur)?
  - Dictionary? Wobei dann die jeweilige Stelle durch den Schlüssel beschrieben wird?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung des Brainf\*ck-Programms wählen?
  - String?
  - Liste?
  - Tupel?
  - Rekursive Datenstruktur (organisiert entlang der Klammerstruktur)?
  - Dictionary? Wobei dann die jeweilige Stelle durch den Schlüssel beschrieben wird?
- Am besten wohl **String!** Wir müssen ja bloß auf einzelne Stellen zugreifen. Ändern brauchen wir im Programmtext ja nichts.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?
  - String?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?
  - String?
  - Tupel?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?
  - String?
  - Tupel?
  - Liste?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?
  - String?
  - Tupel?
  - Liste?
  - Dictionary? Wobei dann die jeweilige Stelle durch den Schlüssel beschrieben wird?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?
    - String?
    - Tupel?
    - Liste?
    - Dictionary? Wobei dann die jeweilige Stelle durch den Schlüssel beschrieben wird?
- **Dict** ist wohl am bequemsten, da wir unbenutzte Zellen einfach initialisieren können.



- Welchen Datentyp sollen wir für die Darstellung der Brainf\*ck-Datenzellen wählen?
  - String?
  - Tupel?
  - Liste?
  - Dictionary? Wobei dann die jeweilige Stelle durch den Schlüssel beschrieben wird?
- **Dict** ist wohl am bequemsten, da wir unbenutzte Zellen einfach initialisieren können.
- Listen wären etwas schneller, aber man müsste Bereich vorgeben oder dynamisch erweitern.



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.
- Eingabestrom: Eingabezeichen vom Benutzer.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.
- Eingabestrom: Eingabezeichen vom Benutzer.
- Alles nach dem Ausrufezeichen.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.
- Eingabestrom: Eingabezeichen vom Benutzer.
- Alles nach dem Ausrufezeichen.
- Ausgabestrom: Ausgabe auf Konsole.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.
- Eingabestrom: Eingabezeichen vom Benutzer.
- Alles nach dem Ausrufezeichen.
- Ausgabestrom: Ausgabe auf Konsole.
- Das ist alles nicht wirklich ideal. Aber um das besser hinzubekommen benötigen wir Dateiverarbeitung.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.
- Eingabestrom: Eingabezeichen vom Benutzer.
- Alles nach dem Ausrufezeichen.
- Ausgabestrom: Ausgabe auf Konsole.
- Das ist alles nicht wirklich ideal. Aber um das besser hinzubekommen benötigen wir Dateiverarbeitung.
- Wir können aber Programm und Eingaben per **I/O-Redirection** beim Aufruf des Skripts angeben:

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- Wir lesen das Programm mit den **ersten Input-Statements** bis zu ersten Zeile, die nur ein Ausrufezeichen enthält, ein.
- Eingabestrom: Eingabezeichen vom Benutzer.
- Alles nach dem Ausrufezeichen.
- Ausgabestrom: Ausgabe auf Konsole.
- Das ist alles nicht wirklich ideal. Aber um das besser hinzubekommen benötigen wir Dateiverarbeitung.
- Wir können aber Programm und Eingaben per **I/O-Redirection** beim Aufruf des Skripts angeben:

## Shell

```
# bf.py < hello.b  
Hello World!
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.
- Sollten wir besser abfangen!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.
- Sollten wir besser abfangen!
- Fehler beim Interpretieren des Programms (Teilen durch 0 usw.)

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.  
→ Sollten wir besser abfangen!
- Fehler beim Interpretieren des Programms (Teilen durch 0 usw.)  
→ Für die Fehlersuche bei der Entwicklung erst einmal nicht abfangen, später dann schon.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.  
→ Sollten wir besser abfangen!
- Fehler beim Interpretieren des Programms (Teilen durch 0 usw.)  
→ Für die Fehlersuche bei der Entwicklung erst einmal nicht abfangen, später dann schon.
- Verletzung von Sprachregeln wie z.B. Nicht-ASCII-Zeichen  $> 127$ , oder unbalancierte Klammern.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.  
→ Sollten wir besser abfangen!
- Fehler beim Interpretieren des Programms (Teilen durch 0 usw.)  
→ Für die Fehlersuche bei der Entwicklung erst einmal nicht abfangen, später dann schon.
- Verletzung von Sprachregeln wie z.B. Nicht-ASCII-Zeichen  $> 127$ , oder unbalancierte Klammern.  
→ Man sollte einen speziellen Ausnahmetyp einführen.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## Wo können Fehler passieren?

- Dateiende-Fehler (EOF) beim Einlesen des Programms und der Daten.  
→ Sollten wir besser abfangen!
- Fehler beim Interpretieren des Programms (Teilen durch 0 usw.)  
→ Für die Fehlersuche bei der Entwicklung erst einmal nicht abfangen, später dann schon.
- Verletzung von Sprachregeln wie z.B. Nicht-ASCII-Zeichen  $> 127$ , oder unbalancierte Klammern.  
→ Man sollte einen speziellen Ausnahmetyp einführen.

## Spezielle Exception

```
class BFEError(Exception):  
    pass
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

bf.py: Read program and data

```
def read():
    prog, inp, readprog = "", "", True
    try:
        while True:
            nextline = input()
            if readprog:
                if nextline == "!":
                    readprog = False
                else:
                    prog += nextline + "\n"
            else:
                inp += nextline + "\n"
    except EOFError:
        return (prog,inp)
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

bf.py: Main function

```
def bf(bfprog="", inp=""):
    try:
        if not bfprog:
            bfprog, inp = read()
        bfinterpret(bfprog,inp)
    except BFEError as e:
        print("Abbruch wegen BF-Fehler:",e)
    except Exception as e:
        print("Interner Interpreter-Fehler:", e)
    else:
        print("<BF-Programmausführung regulär beendet>")
```

Default-Parameter können zum Testen genutzt werden.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

bf0.py

```
def bfinterpret(srctext, inp):
    pc, ptr, data = 0, 0, dict()
    inp = list(inp)
    while (pc < len(srctext)):
        if srctext[pc] == '>':
            ptr += 1
        elif srctext[pc] == '<':
            ptr -= 1
        elif srctext[pc] == '+':
            data[ptr] = data.get(ptr,0) + 1
        elif srctext[pc] == '-':
            data[ptr] = data.get(ptr,0) - 1
        elif ...
        pc += 1
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Sehr lange if-else-Anweisungen sind schwer lesbar, speziell wenn dann bei jedem Fall viele Dinge passieren (**Spagetti-Code**)

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Sehr lange if-else-Anweisungen sind schwer lesbar, speziell wenn dann bei jedem Fall viele Dinge passieren (**Spagetti-Code**)
- Man kann die Fallunterscheidung auch Daten-getrieben vornehmen:

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Sehr lange if-else-Anweisungen sind schwer lesbar, speziell wenn dann bei jedem Fall viele Dinge passieren (**Spagetti-Code**)
- Man kann die Fallunterscheidung auch Daten-getrieben vornehmen:
  - Wir legen eine Tabelle (dict) an, die für jeden BF-Befehl die notwendigen Operationen beschreibt (in Form einer Funktion).

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Sehr lange if-else-Anweisungen sind schwer lesbar, speziell wenn dann bei jedem Fall viele Dinge passieren (**Spagetti-Code**)
- Man kann die Fallunterscheidung auch Daten-getrieben vornehmen:
  - Wir legen eine Tabelle (dict) an, die für jeden BF-Befehl die notwendigen Operationen beschreibt (in Form einer Funktion).
- Von **Daten-getriebener Programmierung** spricht man, wenn das Programm nicht sequentiell die Daten abarbeitet, sondern der Datenstrom die Operationen determiniert.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



- Sehr lange if-else-Anweisungen sind schwer lesbar, speziell wenn dann bei jedem Fall viele Dinge passieren (**Spagetti-Code**)
- Man kann die Fallunterscheidung auch Daten-getrieben vornehmen:
  - Wir legen eine Tabelle (dict) an, die für jeden BF-Befehl die notwendigen Operationen beschreibt (in Form einer Funktion).
- Von **Daten-getriebener Programmierung** spricht man, wenn das Programm nicht sequentiell die Daten abarbeitet, sondern der Datenstrom die Operationen determiniert.
- Diese Unterscheidung ist oft nur eine Frage der Perspektive, macht in unserem Fall aber einiges einfacher – die Funktion passt jetzt auf eine Folie!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



Jetzt passt die Interpreter-Funktion auf eine Folie:

```
bf.py: Main interpreter loop
```

```
def bfinterpret(srctext, inp):  
    pc, ptr, data = 0, 0, dict()  
    inp = list(inp)  
    while (pc < len(srctext)):  
        (pc, ptr) = instr.get(srctext[pc],noop)(pc,  
                                           ptr, srctext, data, inp)  
        pc += 1
```

Wir benötigen also jetzt ein dict `instr`, in dem mit jeder BF-Instruktion eine Funktion assoziiert wird, die 5 Parameter besitzt und die ein Paar (`pc`, `ptr`) zurückgibt.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

```
bf.py: instr_table
```

```
instr = { '<': left, '>': right,  
         '+': incr, '-': decr,  
         '.': ch_out, ',': ch_in,  
         '[': beginloop, ']': endloop }
```

- Diese Tabelle darf erst definiert werden, nachdem alle Funktionen definiert wurden.

```
bf.py: Simple cases
```

```
def noop(pc, ptr, src, data, inp):  
    return(pc, ptr)
```

```
def left(pc, ptr, src, data, inp):  
    return(pc, ptr - 1)
```

```
def right(pc, ptr, src, data, inp):  
    return(pc, ptr + 1)
```

Beachte: Die Variable `pc` wird in der Hauptschleife erhöht!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design



## bf.py: Simple cases

```
def incr(pc, ptr, src, data, inp):  
    data[ptr] = data.get(ptr,0) + 1  
    return(pc, ptr)  
  
def decr(pc, ptr, src, data, inp):  
    data[ptr] = data.get(ptr,0) - 1  
    return(pc, ptr)
```

Beachte: Wir lassen auch negative Indizes zu und es sind beliebig viele Zellen erlaubt.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

```
bf.py: I/O
```

```
def ch_in(pc, ptr, src, data, inp):  
    if inp:  
        data[ptr] = ord(inp[0])  
        del inp[0]  
    return(pc, ptr)  
  
def ch_out(pc, ptr, src, data, inp):  
    print(chr(data.get(ptr,0)), end='')  
    return(pc, ptr)
```

Was passiert, wenn Ein- oder Ausgabe kein gültiges ASCII-Zeichen?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

```
bf.py: I/O
```

```
def ch_in(pc, ptr, src, data, inp):
    if inp:
        data[ptr] = ord(inp[0])
        del inp[0]
        if data[ptr] > 127:
            raise BFEError(
                "Non-ASCII-Zeichen gelesen")
    return(pc, ptr)

def ch_out(pc, ptr, src, data, inp):
    if not 0 <= data.get(ptr,0) <= 127:
        raise BFEError(
            "Ausgabe eines Non-ASCII-Zeichen")
    print(chr(data.get(ptr,0)), end='')
    return(pc, ptr)
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

bf.py: Loop begin

```
def beginloop(pc, ptr, src, data, inp):
    if data.get(ptr,0): return (pc, ptr)
    loop = 1;
    while loop > 0:
        pc += 1
        if src[pc] == ']':
            loop -= 1
        elif src[pc] == '[':
            loop += 1
    return(pc, ptr)
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

Frage: Was passiert bei unbalancierten Klammern?

bf.py: Loop begin

```
def beginloop(pc, ptr, src, data, inp):
    if data.get(ptr,0): return (pc, ptr)
    loop = 1;
    while loop > 0:
        pc += 1
        if pc >= len(src):
            raise BFError(
                "Kein passendes ']' gefunden")
        if src[pc] == ']':
            loop -= 1
        elif src[pc] == '[':
            loop += 1
    return(pc, ptr)
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

```
bf.py: Loop end
```

```
def endloop(pc, ptr, src, data, inp):  
    loop = 1;  
    while loop > 0:  
        pc -= 1  
        if src[pc] == ']':  
            loop += 1  
        elif src[pc] == '[':  
            loop -= 1  
    return(pc - 1, ptr)
```

Frage: Was passiert bei unbalancierten Klammern?

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

```
bf.py: Loop end
```

```
def endloop(pc, ptr, src, data, inp):  
    loop = 1;  
    while loop > 0:  
        pc -= 1  
        if pc < 0:  
            raise BFError(  
                "Kein passendes '[' gefunden")  
        if src[pc] == ']':  
            loop += 1  
        elif src[pc] == '[':  
            loop -= 1  
    return(pc - 1, ptr)
```

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben von unserem Interpreter ausführen lassen!

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben von unserem Interpreter ausführen lassen!
- Zum Beispiel das **Hello-World**-Programm

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben von unserem Interpreter ausführen lassen!
- Zum Beispiel das **Hello-World**-Programm
- Oder ein Programm zum Berechnen aller Werte der **Fakultätsfunktion**

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben von unserem Interpreter ausführen lassen!
- Zum Beispiel das **Hello-World**-Programm
- Oder ein Programm zum Berechnen aller Werte der **Fakultätsfunktion**
- Oder ein **Adventure-Spiel** (dafür benötigen wir aber interaktive Eingabe!)

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design

# Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben von unserem Interpreter ausführen lassen!
- Zum Beispiel das **Hello-World**-Programm
- Oder ein Programm zum Berechnen aller Werte der **Fakultätsfunktion**
- Oder ein **Adventure-Spiel** (dafür benötigen wir aber interaktive Eingabe!)
- Oder ein Programm, das BF-Programme interpretiert, also einen **BF-Interpreter geschrieben in BF**.

Motivation

Program-  
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-  
Design