

Informatik I: Einführung in die Programmierung

16. Fingerübung: Ein Interpreter für Brainf*ck

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



**UNI
FREIBURG**

Bernhard Nebel

1. Dezember 2017



Motivation

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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*, *Chef*, *TrumpScript* und *Shakespeare*.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



Programmiersprache

Motivation

**Program-
miersprache**

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- **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

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- **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

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- **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

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- **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

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- **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

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

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

Motivation

Program-
miersprache

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Befehle

Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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 setzte die Ausführung mit dem Befehl nach der öffendenden Klammer fort.
 -] Springe zur **zugehörigen öffnenden** Klammer.

Motivation

Program-
miersprache

Befehle
Schleifen

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



Beispiele

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife
Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

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: 100000000

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

Schleife
Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Hello World (2)



hello.b - Part 2

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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife
Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
 - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach (wenn man voraussetzt, dass die Variable den Wert 0 hat): `+++ ...`

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
 - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach (wenn man voraussetzt, dass die Variable den Wert 0 hat): `+++ . . .`
 - Auf Null setzen (negative Werte sollten nicht auftreten!): `[-]`

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
 - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach (wenn man voraussetzt, dass die Variable den Wert 0 hat): `+++ . . .`
 - Auf Null setzen (negative Werte sollten nicht auftreten!): `[-]`
 - 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

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
 - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach (wenn man voraussetzt, dass die Variable den Wert 0 hat): `+++ . . .`
 - Auf Null setzen (negative Werte sollten nicht auftreten!): `[-]`
 - 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

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
 - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach (wenn man voraussetzt, dass die Variable den Wert 0 hat): `+++ . . .`
 - Auf Null setzen (negative Werte sollten nicht auftreten!): `[-]`
 - 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

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Die Sprache ist sehr arm, aber man sieht, wie man bestimmte Dinge realisieren kann.
 - Zuweisung von Konstanten an Variable (ggfs. durch Schleifen) ist einfach (wenn man voraussetzt, dass die Variable den Wert 0 hat): `+++ . . .`
 - Auf Null setzen (negative Werte sollten nicht auftreten!): `[-]`
 - 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

Schleife
Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



■ Kontrollstrukturen und logische Operatoren:

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Programmier-Pattern (2)



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]]

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]
 - Für die logischen Operatoren sei 0 *False*, alles andere *True*.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]]
 - Für die logischen Operatoren sei 0 *False*, alles andere *True*.
 - Logisches *and*:

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]]
 - Für die logischen Operatoren sei 0 *False*, alles andere *True*.
 - Logisches *and*:
 - Setze Ergebnisvariable auf Null. Dann ein *If*-Statement über dem ersten Operanden, in dem der zweite Operand auf die Ergebnisvariable transferiert wird.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]]
 - Für die logischen Operatoren sei 0 *False*, alles andere *True*.
 - Logisches *and*:
 - Setze Ergebnisvariable auf Null. Dann ein *If*-Statement über dem ersten Operanden, in dem der zweite Operand auf die Ergebnisvariable transferiert wird.
 - Annahme, Linker Op. aktuell, rechter Op. +1, Ergebnis +2:
>>[-]<< [> [-> + <] [-]] >>

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]
 - Für die logischen Operatoren sei 0 *False*, alles andere *True*.
 - Logisches *and*:
 - Setze Ergebnisvariable auf Null. Dann ein *If*-Statement über dem ersten Operanden, in dem der zweite Operand auf die Ergebnisvariable transferiert wird.
 - Annahme, Linker Op. aktuell, rechter Op. +1, Ergebnis +2:
>>[-]<< [> [-> + <] [-]] >>
 - Logisches *or*: Transferiere beide Operanden zur Ergebnisvariable.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Kontrollstrukturen und logische Operatoren:
 - *If*-Anweisung ($x \neq 0$):
 - Benutze Schleife und setze die Test-Variable am Ende auf Null (ist destruktiv für die getestete Variable!)
 - Annahme, Testvariable ist aktuelle Zelle: [... [-]
 - Für die logischen Operatoren sei 0 *False*, alles andere *True*.
 - Logisches *and*:
 - Setze Ergebnisvariable auf Null. Dann ein If-Statement über dem ersten Operanden, in dem der zweite Operand auf die Ergebnisvariable transferiert wird.
 - Annahme, Linker Op. aktuell, rechter Op. +1, Ergebnis +2:
>>[-]<< [> [-> + <] [-]] >>
 - Logisches *or*: Transferiere beide Operanden zur Ergebnisvariable.
 - Logisches *not*: Setze Ergebnisvariable auf 1. Dekrementiere Ergebnisvariable in einem If-Statement, das die Eingangsvariable abfragt.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife
Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



■ Vergleiche

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Programmier-Pattern (3)



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.
 - Einfacher Vergleich mit einer Konstanten:

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.
 - Einfacher Vergleich mit einer Konstanten:
 - Initialisiere Hilfsvariable mit 1, ziehe die Konstante mit Folge von Minuszeichen ab, starte Schleife, dekrementiere Hilfsvariable, dann addiere auf ursprüngliche Zelle die Konstante drauf, danach setze auf Null.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.
 - Einfacher Vergleich mit einer Konstanten:
 - Initialisiere Hilfsvariable mit 1, ziehe die Konstante mit Folge von Minuszeichen ab, starte Schleife, dekrementiere Hilfsvariable, dann addiere auf ursprüngliche Zelle die Konstante drauf, danach setze auf Null.
 - `>[-]<+< -...- [>--<+...+ [-]] >`

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.
 - Einfacher Vergleich mit einer Konstanten:
 - Initialisiere Hilfsvariable mit 1, ziehe die Konstante mit Folge von Minuszeichen ab, starte Schleife, dekrementiere Hilfsvariable, dann addiere auf ursprüngliche Zelle die Konstante drauf, danach setze auf Null.
 - `>[-]< -... - [>--< +...+ [-]] >`
- Weitere Tipps:
http://www.iwriteiam.nl/Ha_bf_intro.html

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.
 - Einfacher Vergleich mit einer Konstanten:
 - Initialisiere Hilfsvariable mit 1, ziehe die Konstante mit Folge von Minuszeichen ab, starte Schleife, dekrementiere Hilfsvariable, dann addiere auf ursprüngliche Zelle die Konstante drauf, danach setze auf Null.
 - `>[-]<+< -...- [>-<+...+ [-]] >`
- Weitere Tipps:
 - `http://www.iwriteiam.nl/Ha_bf_intro.html`
- Aufbauend auf diese Ideen könnte man hergehen, und für alle Konstrukte eine Übersetzung in Brainf*ck vorsehen.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Vergleiche
 - Vergleich zweier Zellen/Variablen:
 - Dekrementieren beider Variablen, bis eine der Variablen Null wird.
 - Falls beide Null sind, waren die Werte gleich, ansonsten entsprechend.
 - Einfacher Vergleich mit einer Konstanten:
 - Initialisiere Hilfsvariable mit 1, ziehe die Konstante mit Folge von Minuszeichen ab, starte Schleife, dekrementiere Hilfsvariable, dann addiere auf ursprüngliche Zelle die Konstante drauf, danach setze auf Null.
 - `>[-]<+< -...- [>-<+...+ [-]] >`
- Weitere Tipps:
 - `http://www.iwriteiam.nl/Ha_bf_intro.html`
- Aufbauend auf diese Ideen könnte man hergehen, und für alle Konstrukte eine Übersetzung in Brainf*ck vorsehen.
- Letztendlich ist dies etwas, was *Compilerbauer* machen.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Schleife

Hello World

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



Semantik

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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? :)

Leider lässt die Angabe der Semantik einige Fragen offen.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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);
 - verschiedene EOF-Markierungen erlauben.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen

Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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!

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



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!
- Für die EOF-Markierung kann man jeweils zuerst die Zelle auf Null setzen und dann lesen. Damit bekommt man sowohl bei der Zurückgabe einer Null als auch bei der leeren Zurückgabe das gleiche Ergebnis.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Offene Fragen
Portabilität

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



Interpreter-Design

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

**Interpreter-
Design**

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wir haben es mit drei Ein-/Ausgabeströmen zu tun:

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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wir haben es mit drei Ein-/Ausgabeströmen zu tun:

- 1 Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- 2 Eingabestrom: Sollte Datei oder Konsoleingabe sein können.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wir haben es mit drei Ein-/Ausgabeströmen zu tun:

- 1 Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
- 2 Eingabestrom: Sollte Datei oder Konsoleingabe sein können.
- 3 Ausgabestrom: Sollte ebenfalls Datei oder Konsolenausgabe sein.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wir haben es mit drei Ein-/Ausgabeströmen zu tun:

- 1 Das Programm: Sollte einmal eingelesen und dann verarbeitet werden.
 - 2 Eingabestrom: Sollte Datei oder Konsoleingabe sein können.
 - 3 Ausgabestrom: Sollte ebenfalls Datei oder Konsolenausgabe sein.
- Das Modul `sys` stellt zwei Datei-ähnliche Objekte für die **Standareingabe** und **Standardausgabe** zur Verfügung: `sys.stdin` und `sys.stdout`

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

- Falls ein Dateiname angegeben wurde, soll die dazugehörige Datei geöffnet werden.

```
bf.py: Open files
```

```
import sys

def open_files(sfn, infn, outfn):
    if infn:
        fin = open(infn, "r")
    else:
        fin = sys.stdin
    if outfn:
        fout = open(outfn, "w")
    else:
        fout = sys.stdout
    return(open(sfn, "r"), fin, fout)
```

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien
Datenstrukturen

I/O
Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion
Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle
I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)
- Sollten wir besser abfangen!

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)
- Sollten wir besser abfangen!
- Fehler beim Interpretieren des Programms (Teilen durch 0 usw.)

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)
- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)
- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)
- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

Wo können Fehler passieren?

- Dateifehler (Existenz/Lesen/(Über-)Schreiben)
- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

**Ausnahmebehand-
lung**

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

```
bf.py: Main function
```

```
def bf(sfn, infn, outf):  
  
    try:  
        (src, fin, fout) = open_files(sfn, infn, outf)  
        pass # TBI: Aufruf des Interpreters  
    except IOError as e:  
        print("I/O-Fehler:", e)  
    except BFError as e:  
        print("Abbruch wegen BF-Inkompatibilität:", e)  
    except Exception as e:  
        print("Interner Interpreter-Fehler:", e)  
    finally:  
        fout.close()
```

- Hier gibt es noch ein/zwei Problemchen!

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

```
bf.py: Main function
```

```
def bf(sfn, infn, outf):
    fout = None
    try:
        (src, fin, fout) = open_files(sfn, infn, outf)
        pass # TBI: Aufruf des Interpreters
    except IOError as e:
        print("I/O-Fehler:", e)
    except BFError as e:
        print("Abbruch wegen BF-Inkompatibilität:", e)
    except Exception as e:
        print("Interner Interpreter-Fehler:", e)
    finally:
        if fout: fout.close()
```

- Hier **gab** es noch ein/zwei Problemchen!

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

bf0.py

```
def bfinterpret(srctext, fin, fout):
    # Program counter points into source text
    pc = 0;
    # data pointer
    ptr = 0;
    # data cells are stored in a dict
    data = dict();

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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

**Datengetriebene
Programmierung**

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

**Datengetriebene
Programmierung**

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

**Datengetriebene
Programmierung**

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

**Datengetriebene
Programmierung**

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



- 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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

**Datengetriebene
Programmierung**

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

Jetzt passt die Interpreter-Funktion auf eine Folie:

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

```
def bfinterpret(srctext, fin, fout):  
    pc = 0;  
    ptr = 0;  
    data = dict();  
    while (pc < len(srctext)):  
        (pc, ptr) = instr.get(srctext[pc],noop)(pc,  
                                           ptr, srctext, data, fin, fout)  
        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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



```
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.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

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

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

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

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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



bf.py: Simple cases

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

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

```
def ch_in(pc, ptr, src, data, fin, fout):
    ch = fin.read(1)
    if ch:
        data[ptr] = ord(ch)
    return(pc, ptr)

def ch_out(pc, ptr, src, data, fin, fout):
    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](#)[Designkriterien](#)[Datenstrukturen](#)[I/O](#)[Ausnahmebehand-
lung](#)[Hauptfunktion](#)[Datengetriebene
Programmierung](#)[Einfache Fälle](#)[I/O](#)[Schleifen](#)[Ausblick](#)[Zusammen-
fassung](#)

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

```
def ch_in(pc, ptr, src, data, fin, fout):
    ch = fin.read(1)
    if ch:
        data[ptr] = ord(ch)
        if data[ptr] > 127:
            raise BFEError(
                "Non-ASCII-Zeichen gelesen")
    return(pc, ptr)

def ch_out(pc, ptr, src, data, fin, fout):
    if 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](#)[Designkriterien](#)[Datenstrukturen](#)[I/O](#)[Ausnahmebehand-
lung](#)[Hauptfunktion](#)[Datengetriebene
Programmierung](#)[Einfache Fälle](#)[I/O](#)[Schleifen](#)[Ausblick](#)[Zusammen-
fassung](#)

bf.py: Loop begin

```
def beginloop(pc, ptr, src, data, fin, fout):
    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)
```

Frage: Was passiert bei unbalancierten Klammern?

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

```
bf.py: Loop begin
```

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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

```
def endloop(pc, ptr, src, data, fin, fout):  
    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

Designkriterien
Datenstrukturen

I/O
Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion
Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle
I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung

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

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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Designkriterien

Datenstrukturen

I/O

Ausnahmebehand-
lung

Hauptfunktion

Datengetriebene
Programmierung

Einfache Fälle

I/O

Schleifen

Ausblick

Zusammen-
fassung



Ausblick

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben und 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

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



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

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben und von unserem Interpreter ausführen lassen!
- Zum Beispiel das **Hello-World**-Programm
- Oder ein Programm zum Berechnen aller Werte der **Fakultätsfunktion**
- Oder ein **Adventure-Spiel**
- Oder ein Programm, das BF-Programme interpretiert, also einen **BF-Interpreter geschrieben in BF**.
- Wie wäre es mit einem Brainf*ck-Python Compiler (in Python oder Brainf*ck)?

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung

Was kann man jetzt damit machen?



- Man kann jetzt BF-Programme schreiben und von unserem Interpreter ausführen lassen!
- Zum Beispiel das **Hello-World**-Programm
- Oder ein Programm zum Berechnen aller Werte der **Fakultätsfunktion**
- Oder ein **Adventure-Spiel**
- Oder ein Programm, das BF-Programme interpretiert, also einen **BF-Interpreter geschrieben in BF**.
- Wie wäre es mit einem Brainf*ck-Python Compiler (in Python oder Brainf*ck)?
- Oder umgekehrt?

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



Zusammenfassung

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

**Zusammen-
fassung**



- Brainf*ck ist eine **minimale** Programmiersprache.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Brainf*ck ist eine **minimale** Programmiersprache.
- Sie ist aber so mächtig, dass alle berechenbaren Funktionen mit ihrer Hilfe ausgedrückt werden können (**Turing-vollständig**).

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Brainf*ck ist eine **minimale** Programmiersprache.
- Sie ist aber so mächtig, dass alle berechenbaren Funktionen mit ihrer Hilfe ausgedrückt werden können (**Turing-vollständig**).
- Es ist relativ einfach, für diese Sprache einen Interpreter zu schreiben.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Brainf*ck ist eine **minimale** Programmiersprache.
- Sie ist aber so mächtig, dass alle berechenbaren Funktionen mit ihrer Hilfe ausgedrückt werden können (**Turing-vollständig**).
- Es ist relativ einfach, für diese Sprache einen Interpreter zu schreiben.
- Wir können auch einen Interpreter für Brainf*ck in Brainf*ck schreiben.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Brainf*ck ist eine **minimale** Programmiersprache.
- Sie ist aber so mächtig, dass alle berechenbaren Funktionen mit ihrer Hilfe ausgedrückt werden können (**Turing-vollständig**).
- Es ist relativ einfach, für diese Sprache einen Interpreter zu schreiben.
- Wir können auch einen Interpreter für Brainf*ck in Brainf*ck schreiben.
- Ähnlich können wir einen Interpreter für Python in Python schreiben: **Selbstanwendungsprinzip**

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung



- Brainf*ck ist eine **minimale** Programmiersprache.
- Sie ist aber so mächtig, dass alle berechenbaren Funktionen mit ihrer Hilfe ausgedrückt werden können (**Turing-vollständig**).
- Es ist relativ einfach, für diese Sprache einen Interpreter zu schreiben.
- Wir können auch einen Interpreter für Brainf*ck in Brainf*ck schreiben.
- Ähnlich können wir einen Interpreter für Python in Python schreiben: **Selbstanwendungsprinzip**
- Während das nicht wirklich sinnvoll ist, sind Compiler geschrieben in C, die C-Programme übersetzen, durchaus sinnvoll.

Motivation

Program-
miersprache

Beispiele

Semantik

Interpreter-
Design

Ausblick

Zusammen-
fassung