
Linguaggi di programmazione 1

Corso di Laurea in Informatica
Facoltà di Scienze M.F.N.
Università Federico II

aa. 2010-2011

Materiale didattico

- Libri di testo:
 - a) Dershem - Jipping. Programming languages: structures and models.
 - b) Wampler. The essence on object oriented programming with Java and UML.
 - c) Fowler. UML distilled.
 - d) Eckel. Thinking in Java.
 - e) Gabbrielli, Martini. Linguaggi di programmazione: Principi e paradigmi
- Note distribuite dai docenti

Sito del docente

- [http : // cs.na.infn.it / ~bonatti](http://cs.na.infn.it/~bonatti)
 - Oppure Google *Piero Bonatti*
- Seguire il link “Teaching”

- Materiale protetto per motivi di copyright
 - Accesso con *ldprog-1* e *algol-60*
- Tenete d'occhio le *assenze programmate* e gli annunci per i corsi

Programma di L1 aa. 08-09

- Parte prima (concetti generali) – ~10 lezioni
 1. Paradigmi dei linguaggi di programmazione.
 2. Il modello imperativo.
 3. Il modello ad oggetti.
 4. Progettazione orientata ad oggetti e UML.

- Parte seconda (Java) – ~16 lezioni
 1. Studio dei costrutti fondamentali: identificatori, parole chiavi, tipi; espressioni e controllo di flusso; ereditarietà; overloading e overriding; classi astratte , polimorfismo, arrays
 - Studio dei costrutti più avanzati: qualificatori di classi, metodi, attributi; interfacce; classi interne; gestione degli errori: eccezioni; programmi text-based; (threads; networking: molto improbabile).

Modalità d'esame

- 2 scritti: su Java e sulla prima parte (equivalente a prova intercorso)
- In caso di quasi sufficienza, o casi per noi dubbi, un orale

Modalità d'esame

- ❑ In caso di grave insufficienza non sarà possibile sostenere altre prove scritte fino alla *sessione successiva*
- ❑ E' possibile mantenere il voto di una prova scritta fino alla fine dell'anno accademico
- ❑ L'ultima prova sostenuta cancella le precedenti
 - anche se e' andata peggio

Chi sono come trovarmi

- Piero Bonatti.
- Studio 0F34, edificio di biologia strutturale.
- Email :bonatti@na.infn.it
- Il ricevimento è su appuntamento via e-mail.

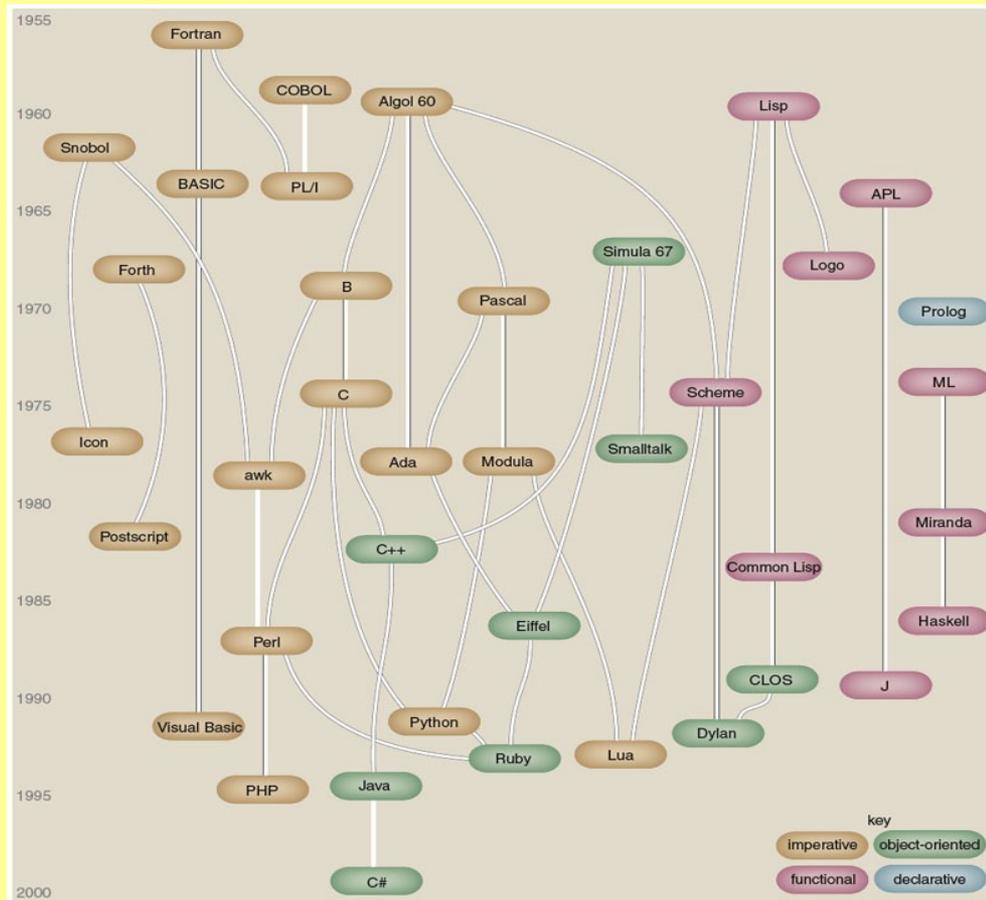
Obbiettivi del corso

- Spiegare le differenze tra i vari paradigmi di programmazione - in particolare dei paradigmi imperativo e ad oggetti - e sul loro impatto sullo stile di soluzione dei problemi.
- Capacità media di progettare ad oggetti.
- Capacità media di programmare in Java.

Obiettivi del corso a lungo termine

- Migliorare l'abilità nel risolvere i problemi.
- Imparare a usare meglio i linguaggi di programmazione.
- Imparare a scegliere più intelligentemente, in dipendenza del problema, il linguaggio di programmazione.
- Aumentare la capacità di imparare linguaggi di programmazione (che sono TANTI!).

Quanti sono i linguaggi di programmazione? ~40?



Quanti sono i linguaggi di programmazione? ~80?

Mother Tongues

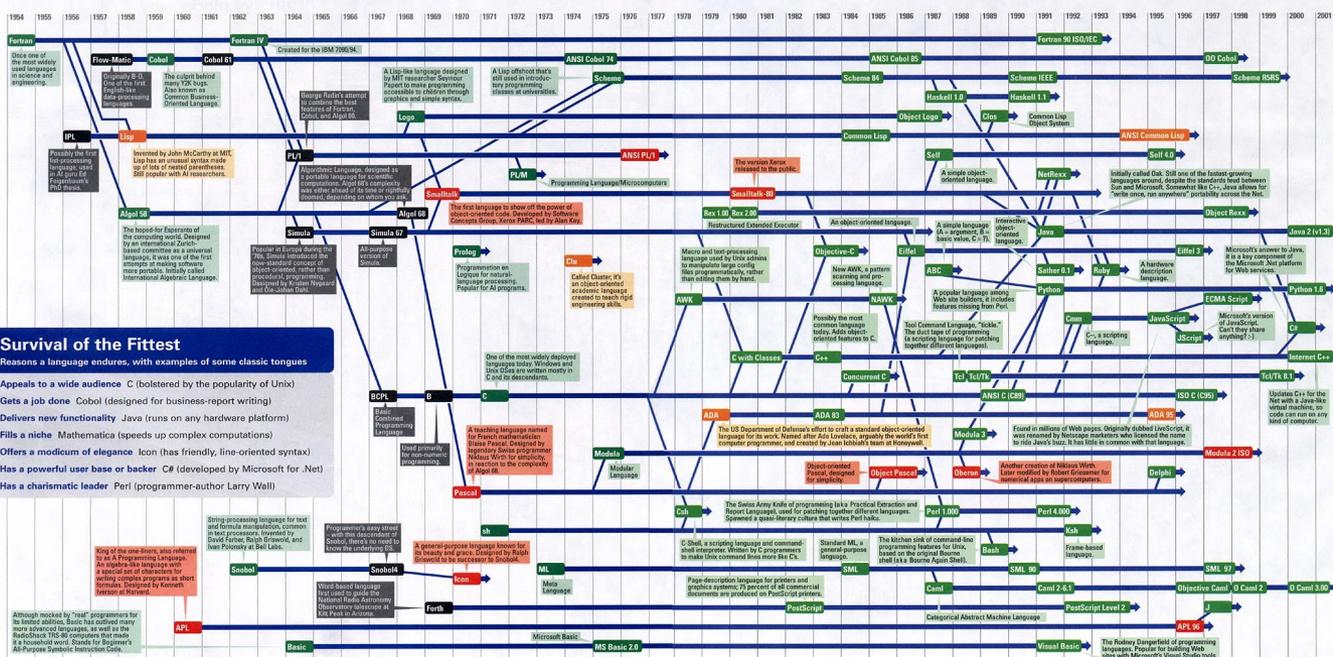
Tracing the roots of computer languages through the ages

Just like half of the world's spoken tongues, most of the 2,300-plus computer programming languages are either endangered or extinct. As powerhouses C++, Visual Basic, Cobol, Java, and other modern source codes dominate our systems, hundreds of older languages are running out of life. An ad hoc collection of engineers – electronic lexicographers, if you will – aim to save, or at least document, the lingo of classic softwares. They're combing the globe's 9 million developers in search of coders still fluent in these nearly forgotten lingua francae. Among the most endangered are Ada, APL, B (the predecessor of C), Lisp, Oberon, Smalltalk, and Simula.

Code-raker Grady Booch, Rational Software's chief scientist, is working with the Computer History Museum in Silicon Valley to record and, in some cases, maintain languages by writing new compilers so our ever-changing hardware can grok the code. Why bother? "They tell us about the state of software practice, the minds of their inventors, and the technical, social, and economic forces that shaped history at the time," Booch explains. "They'll provide the raw material for software archaeologists, historians, and developers to learn what worked, what was brilliant, and what was an utter failure." Here's a peek at the strongest branches of programming's family tree. For a nearly exhaustive rundown, check out the Language List at www.infomatik.uni-freiburg.de/java/misc/lang_list.html. – Michael Menduno

Key

- 1954 Year Introduced
- Active: thousands of users
- Protected: taught at universities; compilers available
- Endangered: usage dropping off
- Extinct: no known active users or up-to-date compilers
- Lineage continues



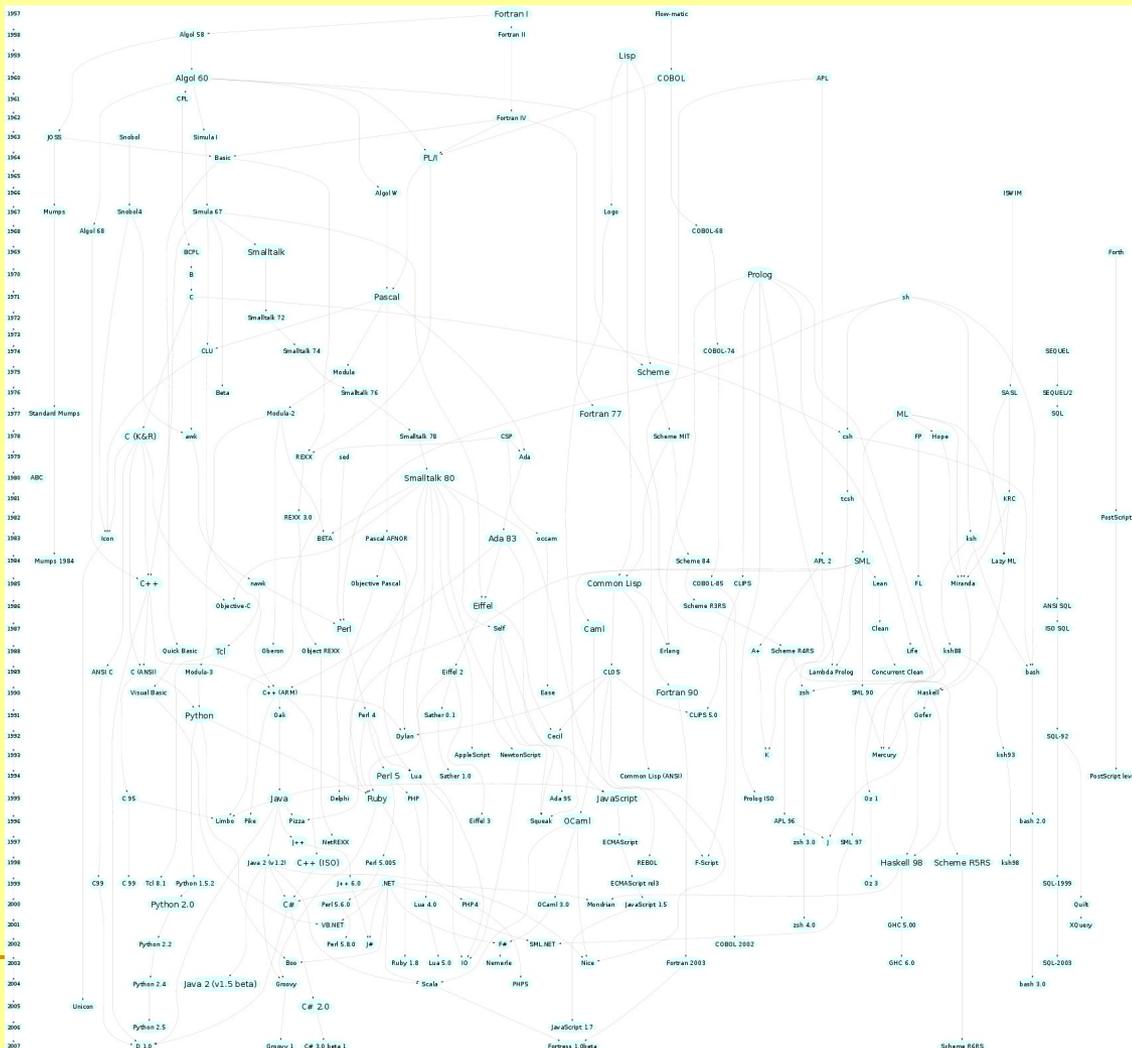
Survival of the Fittest
Reasons a language endures, with examples of some classic tongues

- Appeals to a wide audience C (bolstered by the popularity of Unix)
- Gets a job done Cobol (designed for business-report writing)
- Delivers new functionality Java (runs on any hardware platform)
- Fills a niche Mathematica (speeds up complex computations)
- Offers a medium of elegance Icon (has friendly, line-oriented syntax)
- Has a powerful user base or backer C# (developed by Microsoft for .Net)
- Has a charismatic leader Perl (programmer-author Larry Wall)

Sources: Paul Boutin, Brent Halpern, associate director of computer science at IBM Research; The Retrocomputing Museum; Todd Proebsting, senior researcher at Microsoft; Gio Wiederhold, computer scientist, Stanford University

Quanti sono i linguaggi di programmazione?

- Questi sono ~100
- Secondo alcuni 2500
- Secondo altri >8K



- Come orientarsi?
- Come usarli *bene*?
- Come apprendere in fretta quelli nuovi?
- Occorre una comprensione astratta delle caratteristiche dei linguaggi per coglierne somiglianze/differenze
- e per comprendere lo scopo di ciascun costruito (ovvero i principi del language design)

Sommario

- Terminologia
- Breve storia
- Paradigmi
- Macchina astratta
- Meccanismi di traduzione
- Processo di compilazione
- Caratteristiche dei linguaggi
- Criteri di scelta di linguaggi
- Modello imperativo
- Legami e data object
- Modifiche di un legame
- Tipi
- Esempio: il puntatore
- Ambito di validità dei legami
- Legame di nome
- Ereditarietà dei legami
- Ereditarietà statica
- Legame di locazione
- Esempio di allocazione dinamica
- Bibliografia
- Esempi

Terminologia

- **Linguaggio di programmazione:** un linguaggio che è usato per esprimere (mediante un programma) un processo con il quale un processore può risolvere un problema.
 - Con qualche ulteriore vincolo – vedi slides succ.
- **Processore:** intendiamo l'architettura hardware relativa all'esecuzione del processo descritto dal programma; non si deve necessariamente intendere come un singolo oggetto, ma come un'architettura di elaborazione.
- **Programma:** è l'espressione codificata di un processo.

Potenza di calcolo ed espressività

- **Linguaggio di programmazione**: un linguaggio che è usato per esprimere un processo con il quale un processore può risolvere un problema.
 - Con qualche ulteriore vincolo
- **Linguaggi general purpose**
 - Possono essere usati per affrontare qualunque problema/applicazione
 - SQL è un linguaggio di programmazione g.p.?
 - HTML è un linguaggio di programmazione g.p.?

Potenza di calcolo ed espressività

- SQL è un linguaggio di programmazione general purpose? **NO**
 - Le query sono calcolabili, il risultato è *decidibile*
- HTML è un linguaggio di programmazione general purpose? **NO**
 - Simile
- Un linguaggio di programmazione è di solito **computazionalmente completo (Turing equivalente)**
 - Deve poter esprimere *tutte* le funzioni calcolabili
 - Esistono diversi modi per raggiungere questo obiettivo (corrispondono a diversi *paradigmi*)

Correlare paradigmi a linguaggi

- Uno specifico linguaggio di programmazione implementa un modo di pensare il processo di computazione (**paradigma di computazione**).
- Un ***paradigma di computazione*** definisce strutture e fattori che accomunano linguaggi di programmazione apparentemente diversi e che differiscono sostanzialmente dai linguaggi che appartengono ad altri paradigmi.
 - Similitudini di sostanza sotto differenze sintattiche

Paradigmi in pillole

- **Imperativo:** Esecuzione sequenziale che realizza, tramite lo statement di assegnazione, modifiche della memoria: Si pensa il programma come **sequenza di azioni**. Servono costrutti per **iterazioni**
- **Funzionale:** I programmi sono **funzioni**. I “dati” sono gli argomenti su cui si valutano le funzioni. Niente variabili! Niente assegnamenti!
 - dunque niente iterazioni (sarebbero inutili). *Rimpiazzate con?...*
- **Logico:** I programmi sono **teorie logiche**. L'esecuzione è la prova nella teoria-programma del teorema il cui enunciato è il problema.
 - Si dice *cosa* si vuole ottenere, non *come* ottenerlo
 - Gli algoritmi possono essere *nondeterministici* (la valutazione no...)
- **Orientato ad oggetti:** Il programma è un insieme di **classi** ognuna della quali definisce il *tipo* (cioè operazioni e dominio dei valori possibili) per lo “stato” degli oggetti sue istanze. L'esecuzione è uno scambio di messaggi fra oggetti che induce l'esecuzione di “operazioni” da parte degli oggetti riceventi e possibilmente un *cambiamento del loro stato*.
 - Nei linguaggi più comuni le operazioni somigliano al modello imperativo
 - Ma esistono linguaggi O.O. di sapore funzionale e logico
- **Parallelo:** Programmi che descrivono entità distribuite che sono **eseguite contemporaneamente**

Paradigmi: qualche esempio informale

Approccio imperativo

```
function definition
function factI (n)
  local accumulator = 1
  for i = 1,n do
    accum = accumulator*i
  end
  return accum
end
```

trace of execution

factI(4):	
	accumulator = 1
i = 1	accumulator = 1 * 1
i = 2	accumulator = 1 * 2
i = 3	accumulator = 2 * 3
i = 4	accumulator = 6 * 4
return 24	

Approccio funzionale

Notare come n
assuma il ruolo di
 i e...

ricorsione invece
di iterazione

```
function definition
function factR (n)
  if n == 1 then
    (return) 1
  else
    (return) n*factR(n-1)
  end
end
```

trace of execution

factR(4) =	
4 * factR(3) =	
3 * factR(2) =	
2 * factR(1) =	1
	1
	1
	2
	6
	24

Paradigmi: qualche esempio

- La funzione *member*
 - Risponde alla domanda: l'elemento X appartiene alla lista L?
- Assumiamo per le liste le seguenti funzioni
 - head(L): restituisce il primo elemento della lista
 - Es: head([1,2,3]) = 1
 - tail(L): restituiamo la sottolista ottenuta rimuovendo il primo elemento da L
 - Es: tail([1,2,3]) = [2,3]
 - empty(L): restituisce *true* se L è vuota, *false* altrimenti

Paradigmi: qualche esempio

- La funzione *member*, versione procedurale

```
procedure member(X,L)
```

```
  local L1 = L
```

```
  while not empty(L1) and not X=head(L1)
```

```
    do L1 = tail(L1)
```

```
  if not empty(L1) then return true /*dev'essere X=head(L1)*/
```

```
  else return false
```

- Esempi di esecuzioni

- `member(2,[1,2,3])` restituisce *true*

- `member(0,[1,2,3])` restituisce *false*

Paradigmi: qualche esempio

- La funzione *member*, procedurale, in C

```
bool member(X,L) {  
    List L1 = L;  
    while( ! empty(L1) && ! X=head(L1))  
        L1 = tail(L1);  
    if (! empty(L1)) return true;  
    else return false; }  
}
```

- La struttura del programma resta pressochè identica

Paradigmi: qualche esempio

- La funzione *member*, versione funzionale

```
function member(X,L)
```

```
  if empty(L) then false
```

```
  else if X == head(L) then true
```

```
  else member(X, tail(L))
```

- NB: niente variabili, niente assegnamenti
- Esempi di esecuzioni: come prima
 - `member(2,[1,2,3])` restituisce *true*
 - `member(0,[1,2,3])` restituisce *false*

Paradigmi: qualche esempio

- Si potrebbe usare il C in stile funzionale:

```
bool member(X,L) {  
return (empty(L)) ? false :  
        (X == head(L))? true :  
        member(X, tail(L)) }
```

- Verificare similitudine strutturale con il codice della slide precedente
- Cosa non abbiamo mostrato del paradigma funzionale:
 - Soprattutto funzioni anonime, di ordine superiore, e particolari trattamenti del sistema di tipi

Paradigmi: qualche esempio

- La funzione *member*, versione logica
`member(X,[X|L]).`
`member(X,[Y|L]) <= member(X,L).`
- Da notare:
 - I parametri di *member* possono essere *pattern*
- Esempi di esecuzioni: come prima
 - `member(2,[1,2,3])` restituisce *yes (true)*
 - `member(0,[1,2,3])` restituisce *no (false)*
- *E inoltre...*

Paradigmi: qualche esempio

- La funzione *member*, versione logica

$\text{member}(X,[X|L])$.

$\text{member}(X,[Y|L]) \leq \text{member}(X,L)$.

- Esempi di esecuzioni *di nuovo tipo* (\sim query)
 - $\text{member}(X,[1,2,3])$ restituisce
 - $X=1; X=2; X=3; \text{no}$ (si comporta come un *generatore*)
 - $\text{member}(1,L)$ restituisce
 - $L=[1|L_0]; L=[Y_1,1|L_1]; L=[Y_1,Y_2,1|L_2]; \dots$ (!!)
- *Invertibilità: nessuna distinzione tra input e output; un solo predicato ma molte funzioni*

Cosa dimostra?

- Che il paradigma del linguaggio può influenzare *fortemente* il modo in cui si risolve un problema
- Non è l'unico aspetto determinante: altri importanti sono
 - Sistema di tipi supportato
 - Supporto delle eccezioni
 - Modello di concorrenza e sincronizzazione

Breve storia incompleta: solo nomi

- 1954 FORTRAN (FORmula TRANslation) USO SCIENTIFICO
- 1960 LISP (LISt Processing) CONCEPTO PER INTELL: ARTIF:
- 1960 COBOL (Common Business Oriented Language)
- ALGOL 60 (Algorithmic Oriented Language) USO SCIENTIFICO
- PL/1 (Programming Language 1) "GENERAL PURPOSE"
- Simula 67 SIMULAZIONE
- ALGOL 68 "GENERAL PURPOSE"
- PASCAL
- APL
- BASIC
- 1970/80 PROLOG
- SMALLTALK
- C
- MODULA/2
- ADA
- Etc.....

Breve storia dei concetti principali introdotti dai progenitori dell'oggi

Fortran: nato per manipolazione algebrica, introduce: **variabili, statment di assegnazione, concetto di tipo , subroutine, iterazione e statment condizionali, go to, formati di input e output.**

- Gestione solo statica della memoria, no ricorsione, no strutture dinamiche, no tipi definiti da utente

Cobol: indipendenza dalla macchina, e statement “English like”. Orientato ai database. **Introduce il record.**

Algol60: **indipendenza dalla macchina e definizione mediante grammatica (bakus-naur form), strutture a blocco, supporto generale dell'iterazione e ricorsione, ...**

Breve storia dei concetti principali introdotti dai progenitori dell'oggi

Lisp: primo vero linguaggio di manipolazione simbolica, paradigma funzionale, non c'è lo statment di assegnazione, e quindi concettualmente non c'è "il valore" ovvero l'idea di cambiare lo stato della memoria.

non c'è differenza concettuale fra funzione e dato: dipende dall'uso.

- Prima versione essenzialmente non tipata

Prolog: primo (e principale) linguaggio di programmazione logica (paradigma logico). Tra le caratteristiche innovative: invertibilità, programmazione in stile nondeterministico (generate and test)

- Essenzialmente non tipato; estensioni (tipi e altro) mediante metaprogrammazione

Concetti principali introdotti dai progenitori dell'oggi

Simula 67: classe come incapsulamento di dati e procedure, istanze delle classi(oggetti):anticipatorio del concetto di tipo di dato astratto implementati in Ada e Modula2, e di concetto di classe di Smalltalk e C++.

PL/1: abilità ad eseguire procedure specificate quando si verifica una condizione eccezionale;"multitasking",cioè specificazione di tasks che possono essere eseguiti in concorrenza.

Pascal: programmazione strutturata, tipi di dato definiti da utente,ricchezza di strutture dati...

- Ma ancora niente encapsulation; si dovrà aspettare Modula...

Scelto il linguaggio, enunciato il problema,
dato l' algoritmo scritto il programma ...

- Cosa succede??

Programma sorgente

Analisi lessicale

Stringa di token

Analisi sintattica

Parse tree

Analisi semantica

Programma astratto

Generazione
codice o
esecuzione diretta

Qui
intervengono
le grammatiche
formali, gli
automi con tutte
le nozioni
associate che
dovreste
conoscere
BENE.

Questa
parte si
insegna nel
corso di
compilatori

Meccanismi di traduzione : importante comprendere le differenze fra di essi

- **Interpreti:** traducono ed eseguono un costrutto alla volta
 - Ad es. Scripting languages, Python, Javascript, PHP,...
- **Compilatori:** prima traducono l'intero programma; poi eseguono la traduzione, detta *programma oggetto*. (Il codice oggetto può essere eseguito anche più volte senza ricompilare).
 - Ad es. C/C++, Pascal, ...
- **Soluzioni ibride** (ad es. Prolog, ML, Java, C#)
 - Compilazione in un linguaggio macchina *virtuale* (intermedio)
 - Che viene interpretato da un programma (macchina virtuale)

Approfondiamo un poco il concetto di macchina astratta

- Dato un linguaggio di programmazione L , una **macchina astratta** per L (in simboli, M_L) è un qualsiasi insieme di strutture dati e algoritmi che permettano di memorizzare ed eseguire programmi scritti in L .

Elementi di una macchina astratta

- Essenzialmente memoria e interprete:

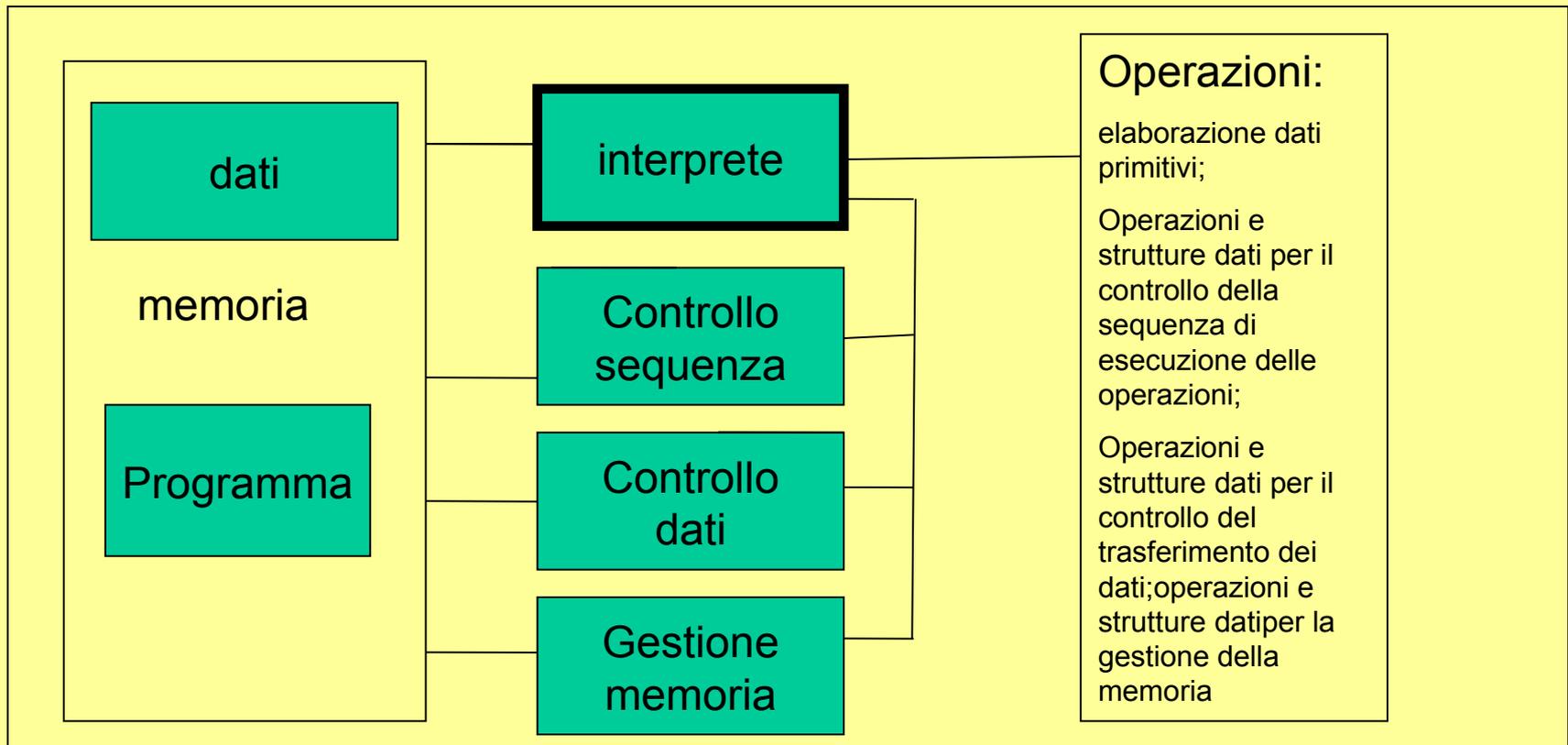
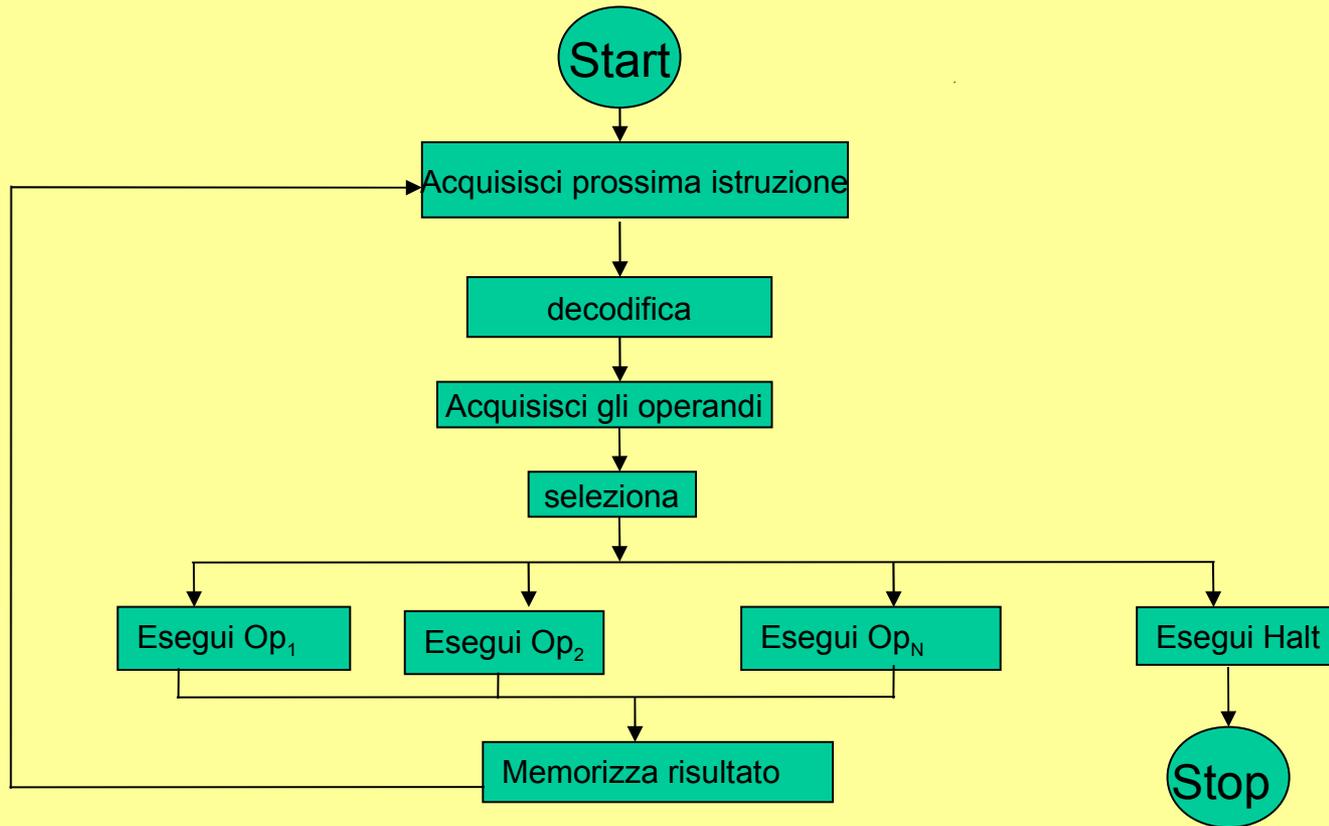


Fig. Struttura macchina astratta

Scommettiamo che avete già l'esperienza di “macchina Astratta”?



Ciclo esecuzione interprete



Possibili tecnologie per la realizzazione di una macchina astratta

■ Hardware

- ❑ Si era pensato per Lisp e Prolog
- ❑ Costo/prestazioni non conveniente

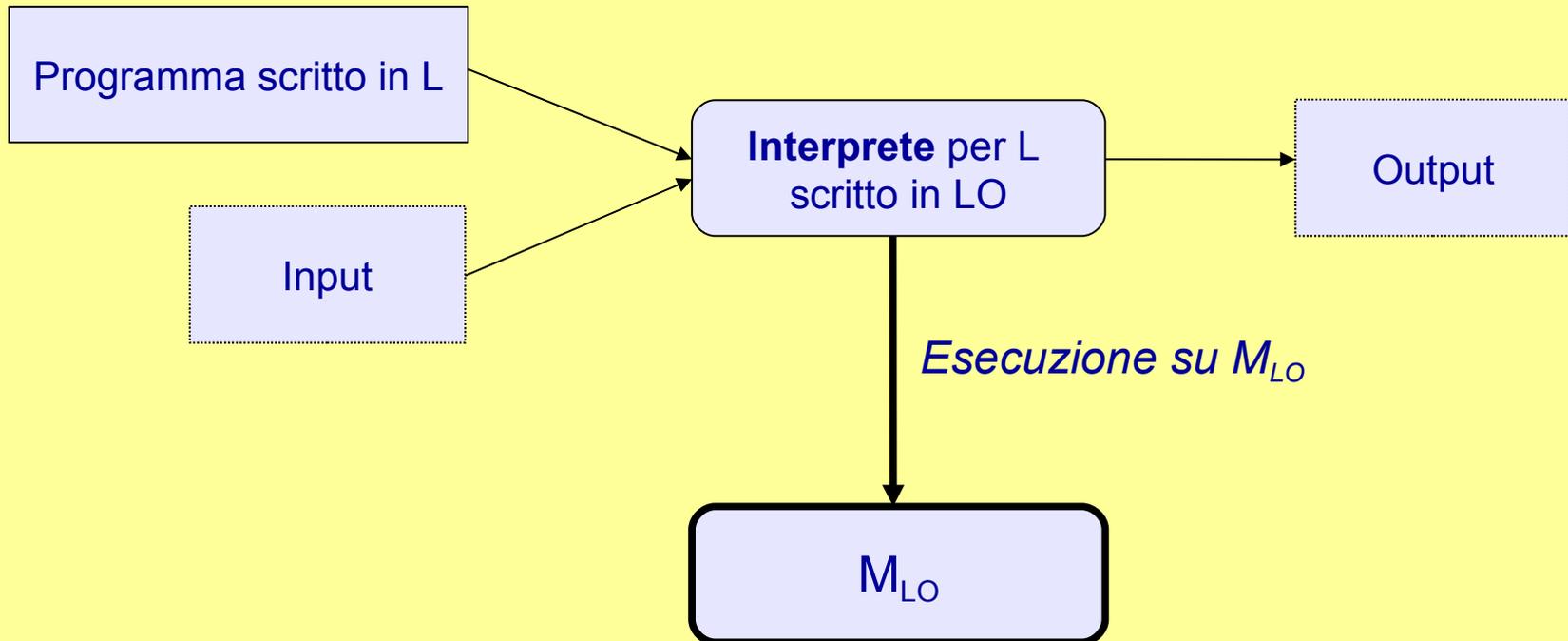
■ Firmware

- ❑ Soluzione spesso adottata per flessibilità o semplicità/economicità di progetto

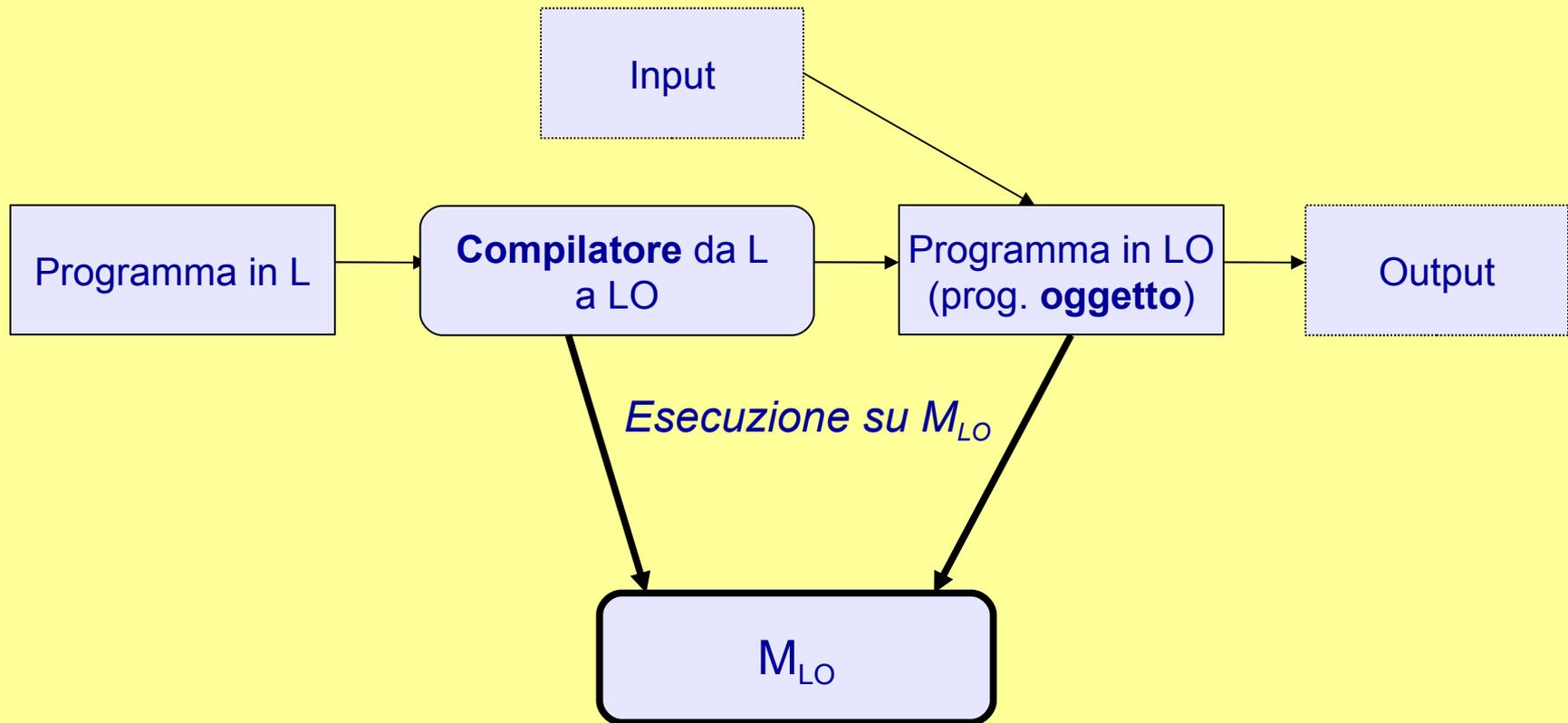
■ Software

- ❑ Ad es. macchina astratta Java, o Warren Abstract Machine (Prolog)

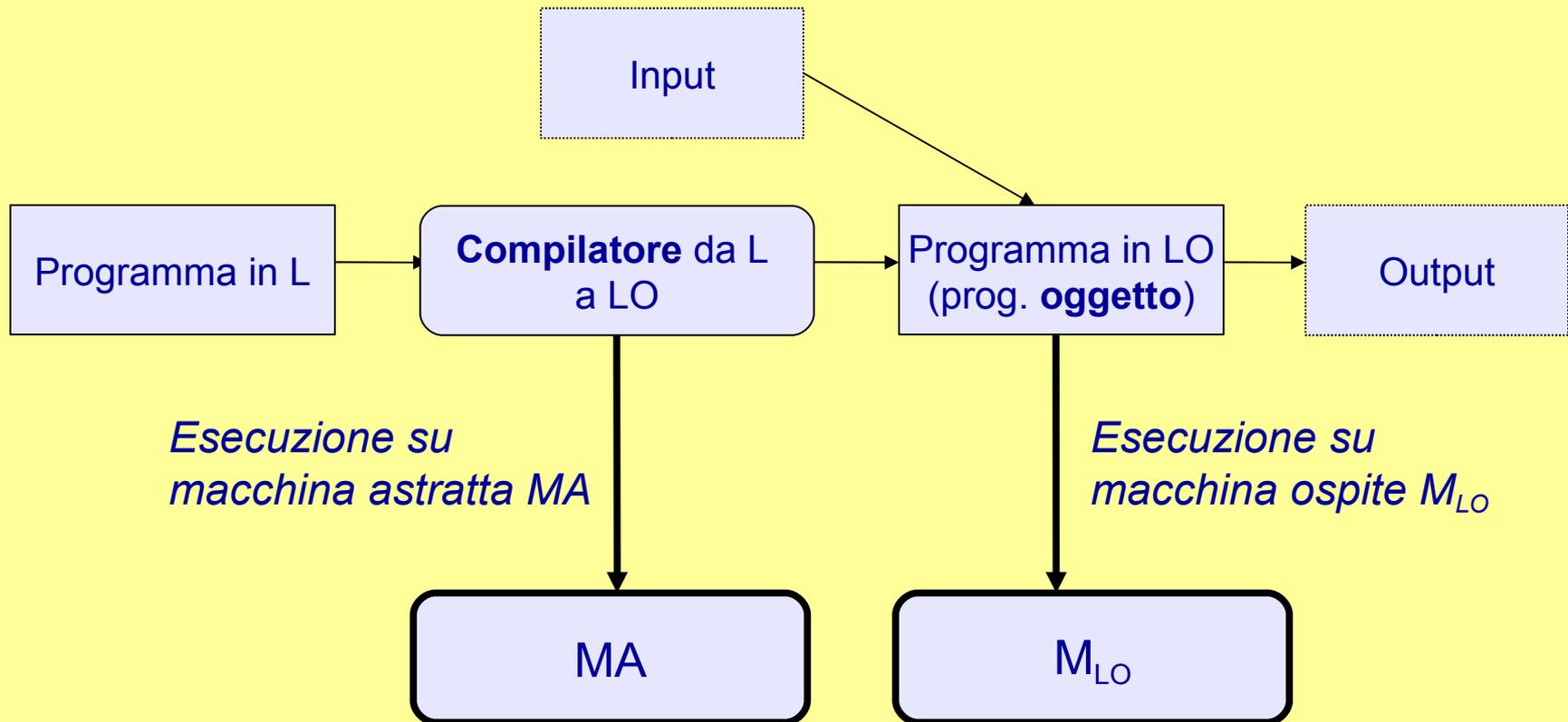
Implementazione interpretativa pura



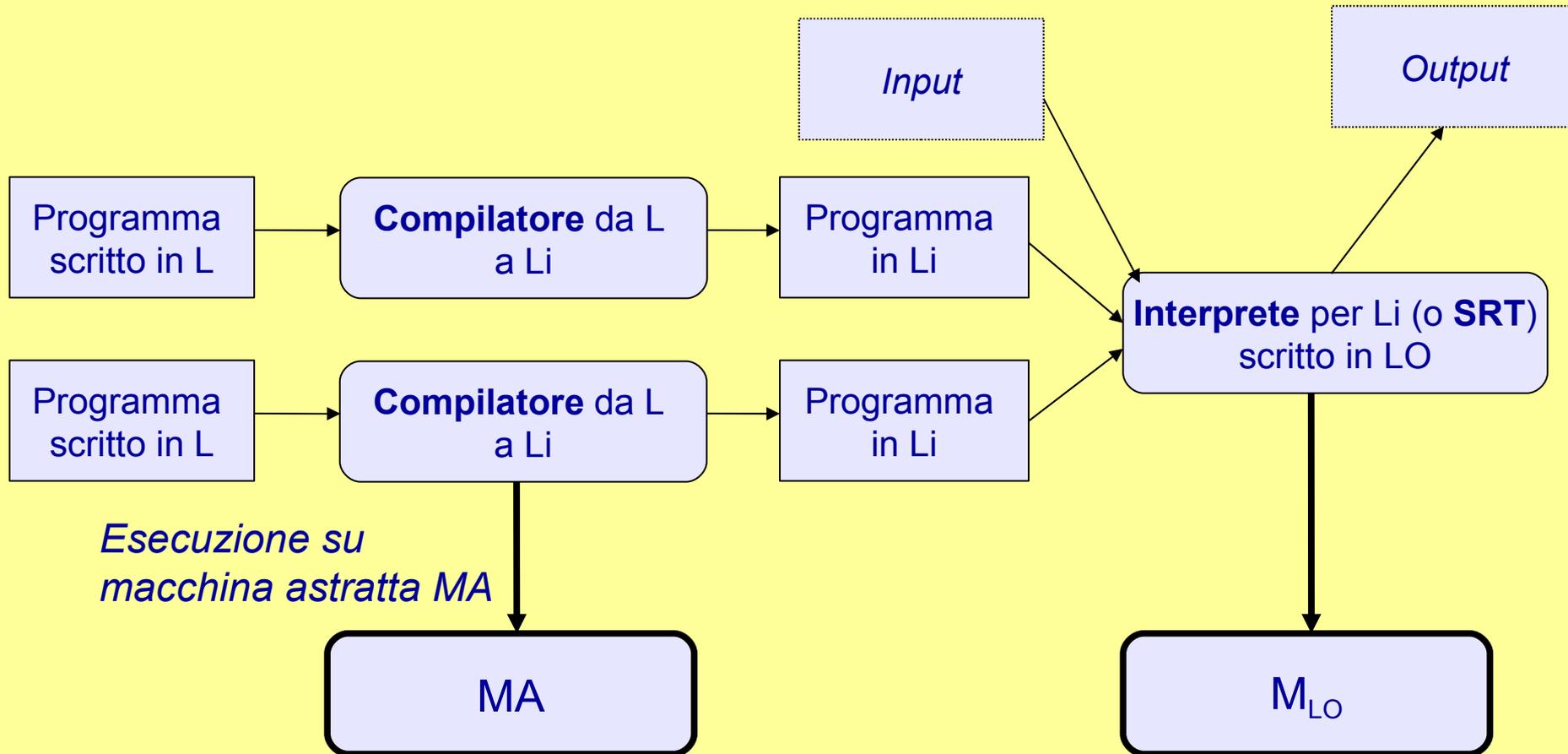
Implementazione compilativa pura – caso più comune



Implementazione compilativa pura – caso più generale (ad es. Cross compilation)



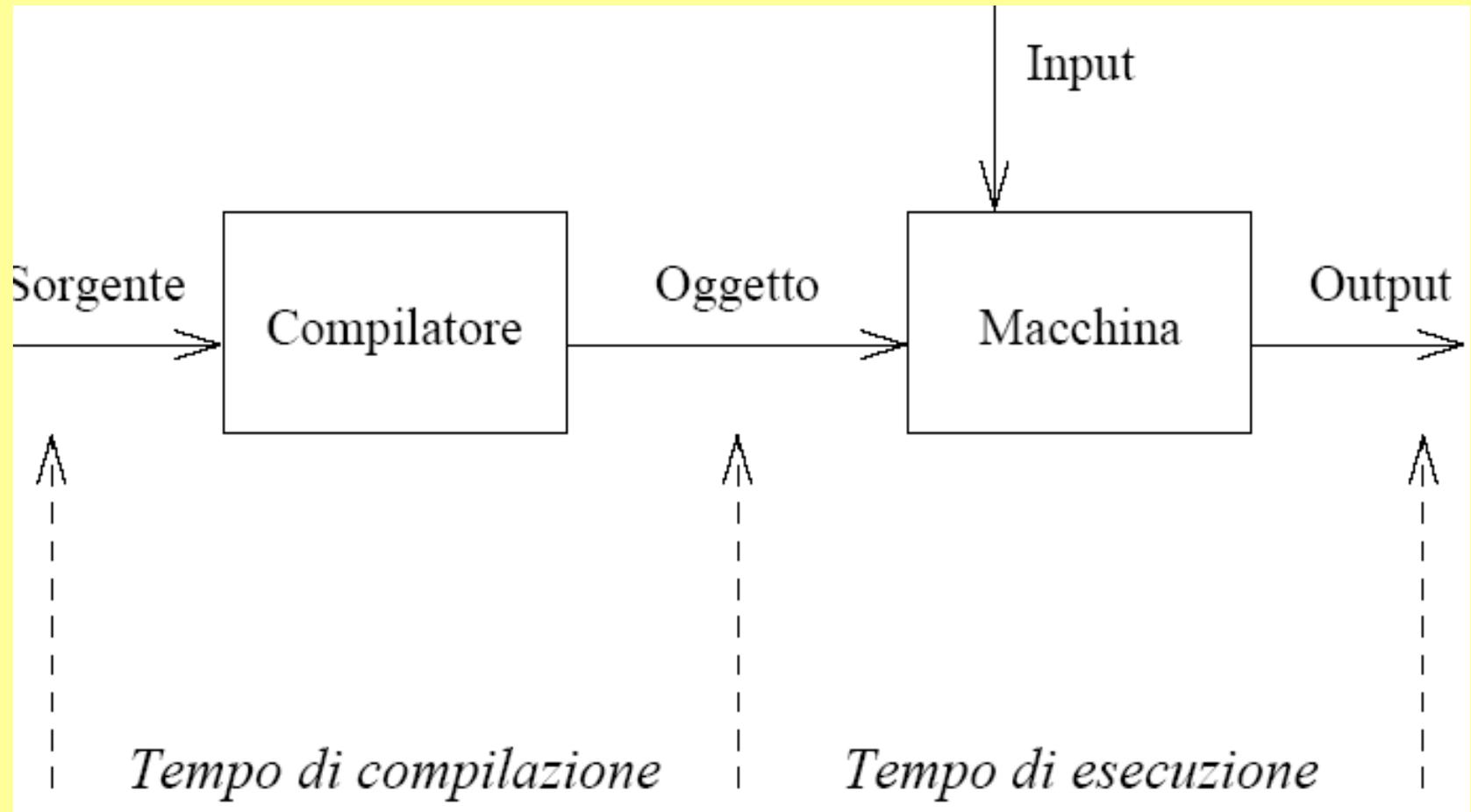
Implementazione con macchina intermedia



Supporto a run time (SRT)

- Funzionalità aggiuntive (risp. a M_0)
 - Funzioni di basso livello / interfacce col S.O.; ad es. Funzioni di I/O
 - Gestione della memoria; garbage collection; gestione dell'heap; gestione dello stack
- Non necessariamente una macchina astratta radicalmente diversa
 - A volte solo un pacchetto di funzioni o librerie aggiunte automaticamente al codice oggetto

Tempi di compilazione e di esecuzione



Meccanismi di traduzione : importante comprendere le differenze fra di essi

- **Interpreti:** traducono ed eseguono un costrutto alla volta
 - PRO: alleggerisce debug (ma i tipi contano molto!), *just-in-time programming*; portabilità; mobilità
- **Compilatori:** prima traducono l'intero programma; poi la traduzione. (Il codice oggetto può essere eseguito anche più volte senza ricompilare).
 - PRO: velocità di esecuzione finale; molti controlli possono essere fatti una volta per tutte a tempo di compilazione; sono possibili altre ottimizzazioni
- **Soluzioni con macchina intermedia**
 - Cercano di ottenere i benefici di entrambe le soluzioni

Meccanismi di traduzione : importante comprendere le differenze fra di essi

- **Interpretato, Compilato o Ibrido?**
- Scelta “strategica”
 - Non dipende dalla struttura del linguaggio quanto dall'uso
 - Ad es. PHP viene talvolta compilato (lato server)
- **In linea di principio per ogni linguaggio si può realizzare sia un interprete che un compilatore, che una soluzione ibrida**

Terminologia & verifica

- *Input*
 - Da command line; attraverso apposite istruzioni
 - Gli input vanno al compilatore? Al programma oggetto? All'interprete? Dipendono dalla particolare esecuzione?
- *Tempo di compilazione -Tempo di esecuzione*
 - Al crescere della mole di dati che un programma deve elaborare, cresce anche il tempo di compilazione? E il tempo di esecuzione?
- *Compilatore – Macchina virtuale – Codice oggetto – Processore*
 - Chi esegue chi?