

# Основы программирования

Введение: алгоритмы и программы

Уравнение:  $y = \sin ax + b/2$

Исполнитель-человек:

- **знает**, как решать уравнения, в каком порядке выполняются арифметические операции
- **уточняет**, какие величины заданы и что необходимо вычислить
- **получает (запоминает)** заданные значения
- **использует** таблицы или калькулятор для получения значения синуса (или арксинуса)
- **формирует и выполняет** требуемую последовательность операций

# Простейшая модель компьютера

2 основных блока: **память** и **процессор**

**Память** - последовательность ячеек (байт)

**Каждый байт:**

- имеет свой номер (адрес)
- может хранить любое целое число в диапазоне 0...255 во внутреннем (двоичном) формате

Возможен **произвольный доступ** к любому байту памяти

**Время доступа** не зависит от адреса байта

# Принцип программного управления

- Работой компьютера управляет программа, которая задает совокупность команд и порядок их выполнения
- Программа и данные, необходимые для ее работы, хранятся в памяти
- Процессор читает из памяти и выполняет команды в нужном порядке

# Команды компьютера

Каждая команда имеет фиксированную длину в байтах и фиксированный формат



Пример с символическими кодами команд (Ассемблер):

```
mov ax, [$0064cba0]
```

```
add ax, [$0064cba4]
```

```
mov [$0064cba8], ax
```

# Языки программирования

**Фиксированная структура** программы определяет совокупность действий и порядок их выполнения

**Операторы** позволяют описать необходимые действия (команды) на языке, понятном человеку

**Переменные** различных типов позволяют создавать, хранить в памяти и обрабатывать изменяемые данные, обращаясь к ним просто по имени

**Константы** разных типов хранят значения неизменяемых данных

$$y = \sin ax + b/2$$

- переменные для хранения значений параметров  $y, a, x, b$
- операторы для ввода значений  $a, x, b$  и вывода результата  $y$
- специальный оператор для расчета значения синуса
- удобная и понятная для человека запись вычислений

# Пример на Паскале

```
program Equation;  
var a, b, x, y : real;  
begin  
    readln(a, b, x);  
    y := sin(a*x) + b / 2;  
    writeln('y = ', y);  
end.
```



# Пример на C++

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(int argc, char *argv[])
{
    double a, b, x, y;
    cin >> a >> b >> x;
    y = sin(a*x) + b / 2;
    cout << "y = " << y << endl;
    return 0;
}
```

# Общее определение алгоритма

**Алгоритм** – набор инструкций (команд), определяющих порядок действий исполнителя для решения некоторой задачи



# Свойства алгоритма

**Дискретность** – алгоритм определяется как последовательность отдельных инструкций (команд)

**Определенность** – каждая команда должна быть однозначно понятна исполнителю

**Конечность** – алгоритм должен завершать свою работу за конечное время

# Процесс разработки алгоритма

**Математическая модель** – совокупность переменных и уравнения (соотношения) для них, описывающие некоторое явление

# Процесс разработки алгоритма

**Информационная модель** – описание данных и их свойств

Для построенной информационной модели необходимо разработать алгоритм, написать программу и проверить ее работоспособность

**Программа** – алгоритм, записанный на каком-либо языке программирования

# Трансляция программы

**Транслятор (компилятор)** – это программа, на вход которой подается текст алгоритма на языке программирования – **исходный модуль**, а на выходе (после трансляции) получается программа на машинном языке – **объектный модуль**.

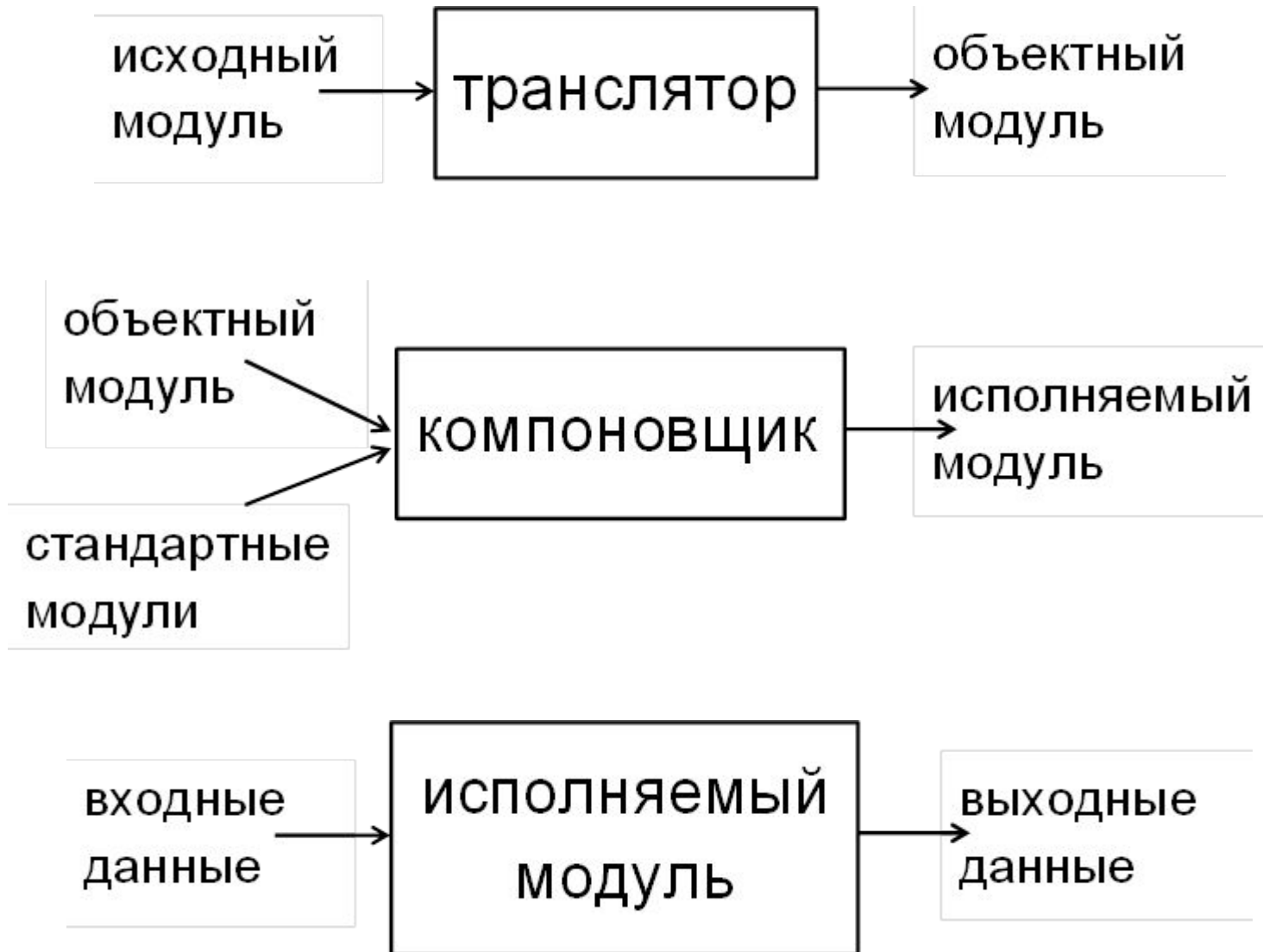
Транслятор действует по строго формальным правилам: если транслируемая программа содержит хотя бы одну формальную (*синтаксическую*) ошибку, то трансляция не может завершиться!

# Компоновка программы

**Компоновщик (редактор связей)** – это программа, которая объединяет объектный модуль и необходимые для выполнения дополнительные модули (поддержка ввода/вывода, стандартные функции и т.д.) в единый **исполняемый модуль**

В некоторых системах программирования трансляция и компоновка выполняются как один шаг

# Общая схема работы





# Синтаксис и семантика языка программирования

**Синтаксис** – формальные правила, которым должна соответствовать программа на некотором языке программирования

**Семантика** – смысл отдельных элементов программы, написанной по правилам синтаксиса

# Тестирование программы

После успешной трансляции в программе могут остаться смысловые (**семантические**) ошибки.

Для их обнаружения программу необходимо

**тестировать**: т.е. подготовить некоторые входные данные, подать их на вход при выполнении программы, и сравнить **получившиеся** выходные данные с **ожидаемыми** выходными данными.

Чтобы выявить все возможные ошибки, тестировать необходимо на большом количестве различных входных данных!

***Цель тестирования: выявить как можно больше возможных ошибок!***

# Тестирование программы

Тестирование методом **черного ящика**: при создании тестов внутренняя структура программы не принимается во внимание.

Тестирование методом **белого ящика**: тесты создаются на основе внутренней структуры программы, так, чтобы все компоненты программы выполнялись в разных тестах.

**Пошаговое тестирование**: выполнение программы в интерактивном режиме с отслеживанием промежуточных значений переменных.

# Исчерпывающее тестирование программы

**Пример:** программа сложения двух целых чисел,  
диапазон каждого из чисел  
от  $-2147483648$  до  $+2147483647$ , всего их  $2^{32}$ .

Количество всех возможных тестов, т.е.  
различных пар слагаемых  
 $2^{64} = 18446744073709551616$ .

При  $10^9$  проверках в секунду для исчерпывающего  
тестирования потребуется более 500 лет!

**Закон Э. Дейкстры:** *«Тестированием можно  
доказать наличие ошибок в программе, но  
никогда – их отсутствие»*

# Среда разработки

В настоящее время для разработки программ созданы специальные интерактивные системы поддержки (**IDE**).

Они предоставляют пользователю:

- текстовые редакторы для работы с исходным кодом
- трансляторы и средства сборки программ
- библиотеки функций, классов и визуальных компонент
- инструменты для тестирования
- и многое другое