

Лекция №7. Языки
программирования для описания
задач в АСУП

7.1. Классификация языков

программирования для АСУП

7.2. Характеристика языков

программирования

7.1. КЛАССИФИКАЦИЯ ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В АСУП

Классификация существующих языков программирования в АСУП приведена на рис.7.1

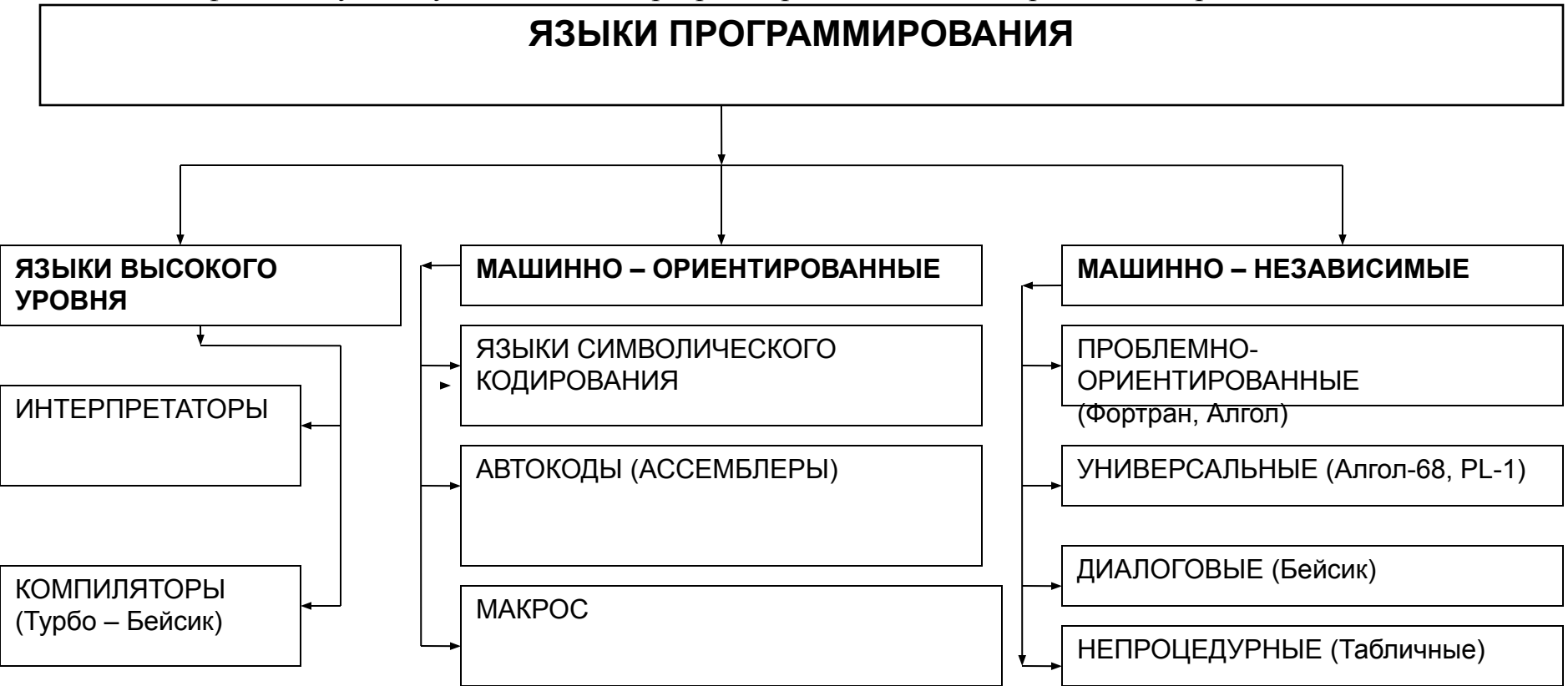


Рис.7.1 Классификация языков программирования

ЯЗЫКИ ВЫСОКОГО УРОВНЯ

- **языки высокого уровня** (т.е. немашинные языки), которые стали своеобразным связующим мостом между человеком и машинным языком компьютера. Языки высокого уровня работают через **трансляционные программы**, которые вводят "исходный код" (гибрид английских слов и математических выражений, который считывает машина), и в конечном итоге заставляет компьютер выполнять соответствующие команды, которые даются на машинном языке. Существует **два основных вида трансляторов: интерпретаторы**, которые сканируют и проверяют исходный код в один шаг, и **компиляторы**, которые сканируют исходный код для производства текста программы на машинном языке, которая затем выполняется отдельно.
- **7.1.1. Интерпретаторы**
- Одно из преимуществ интерпретаторной реализации состоит в том, что она допускает "непосредственный режим". Непосредственный режим позволяет задавать компьютеру задачу вроде `PRINT 3.14159*3/2.1` и возвращает ответ, как только вы нажмете клавишу ENTER (это позволяет использовать компьютер стоимостью 3000 долларов в качестве калькулятора стоимостью 10 долларов). Кроме того, интерпретаторы имеют **специальные атрибуты**, которые упрощают отладку. Можно, например, прервать обработку интерпретаторной программы, отобразить содержимое определенных переменных, бегло просмотреть программу, а затем продолжить исполнение.

7.1.2. Компиляторы

- **Компилятор**-это транслятор текста на машинный язык, который считывает исходный текст. Он оценивает его в соответствии с синтаксической конструкцией языка и переводит на машинный язык. Компилятор не исполняет программы, он их строит.
- Интерпретаторы невозможно отделить от программ, которые ими прогоняются, компиляторы делают свое дело и уходят со сцены.
- *При работе с компилирующим языком, таким как Турбо-Бейсик, вы придете к необходимости мыслить о ваших программах в признаках двух главных фаз их жизни: периода компилирования и периода прогона.*

7.2. Характеристика ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

7.2.1. Машинно – ориентированные языки

Машинно – ориентированные языки – это языки, наборы операторов и изобразительные средства которых существенно зависят от особенностей ЭВМ (внутреннего языка, структуры памяти и т.д.). Машинно – ориентированные языки позволяют использовать все возможности и особенности машинно – зависимых языков:

- **высокое качество создаваемых программ (компактность и скорость выполнения);**
- **возможность использования конкретных аппаратных ресурсов;**
- **предсказуемость объектного кода и заказов памяти;**
- **для составления эффективных программ необходимо знать систему команд и особенности функционирования данной ЭВМ;**
- **трудоемкость процесса составления программ (особенно на машинных языках и ЯСК), плохо защищенного от появления ошибок;**
- **низкая скорость программирования;**
- **невозможность непосредственного использования программ, составленных на этих языках, на ЭВМ других типов.**

Машинно-ориентированные языки подразделяются на классы:

7.2.1.1. Машинный язык (МЯ)

МЯ предписывают выполнение указываемых операций над определяемыми ими операндами, поэтому **МЯ** является командным. Однако, некоторые семейства ЭВМ (например, ЕС ЭВМ, IBM/370/ и др.) имеют единый **МЯ** для ЭВМ разной мощности. В команде любого из них сообщается информация о местонахождении операндов и типе выполняемой операции.

7.2.1.2. Языки Символического Кодирования

Языки Символического Кодирования (далее ЯСК), так же, как и МЯ, являются командными. Однако коды операций и адреса в машинных командах, представляющие собой последовательность двоичных (во внутреннем коде) или восьмеричных (часто используемых при написании программ) цифр, в ЯСК заменены на символы (идентификаторы), форма написания которых помогает программисту легче запоминать смысловое содержание операции. Это обеспечивает существенное уменьшение числа ошибок при составлении программ.

Автокоды, Макрос

- **7.2.1.3. Автокоды**

- Есть также языки, включающие в себя все возможности ЯСК, посредством расширенного введения *макрокоманд* - они называются Автокоды.
- Развитые автокоды получили название **Ассемблеры**. Сервисные программы и пр., как правило, составлены на языках типа **Ассемблер**

- **7.2.1.4. Макрос**

- Язык, являющийся средством для замены последовательности символов описывающих выполнение требуемых действий ЭВМ на более сжатую форму - называется **Макрос** (средство замены).
- В основном, **Макрос** предназначен для того, чтобы сократить запись исходной программы. Компонент программного обеспечения, обеспечивающий функционирование макросов, называется **макропроцессором**.

7.2.2. Машинно – независимые языки

Машинно – независимые языки – это средство описания алгоритмов решения задач и информации, подлежащей обработке. Они удобны в использовании для широкого круга пользователей и не требуют от них знания особенностей организации функционирования ЭВМ и ВС.

Подобные языки получили название **высокоуровневых языков программирования**. Программы, составляемые на таких языках, представляют собой последовательности операторов, структурированные согласно правилам рассматривания языка(задачи, сегменты, блоки и т.д.). Операторы языка описывают действия, которые должна выполнять система после трансляции программы на **МЯ**.

Программист получил **возможность не расписывать в деталях вычислительный процесс на уровне машинных команд, а сосредоточиться на основных особенностях алгоритма**.

7.2.2.1. Проблемно – ориентированные языки

С расширением областей применения вычислительной техники возникла **необходимость формализовать представление постановки и решение новых классов задач**. Необходимо было создать такие языки программирования, которые, используя в данной области обозначения и терминологию, позволили бы описывать требуемые алгоритмы решения для поставленных задач, ими стали **проблемно – ориентированные языки**. Эти языки, языки ориентированные на решение определенных проблем, должны обеспечить программиста средствами, позволяющими коротко и четко формулировать задачу и получать результаты в требуемой форме. Проблемных языков очень много, например: **Фортран, Алгол** – языки, созданные для решения математических задач;

Simula, Слэнг - для моделирования; **Лисп, Снобол** – для работы со списочными структурами.

- **7.2.2.2. Универсальные языки**

- **Универсальные языки** были созданы для широкого круга задач: **коммерческих, научных, моделирования** и т.д. Первый универсальный язык был разработан фирмой IBM, ставший в последовательности языков **Пл/1**. Вторым по мощности универсальный язык называется **Алгол-68**. Он позволяет работать с символами, разрядами, числами с фиксированной и плавающей запятой. **Пл/1** имеет развитую систему операторов для управления форматами, для работы с полями переменной длины, с данными организованными в сложные структуры, и для эффективного использования каналов связи. Язык учитывает включенные во многие машины возможности прерывания и имеет соответствующие операторы. Предусмотрена возможность параллельного выполнения участков программ.
- Программы в **Пл/1** компилируются с помощью автоматических процедур. Язык использует многие свойства **Фортрана, Алгола, Кобола**. Однако он допускает не только динамическое, но и управляемое и статистическое распределения памяти.

- **7.2.2.3. Диалоговые языки**

- Появление новых технических возможностей поставило задачу перед системными программистами — **создать программные средства, обеспечивающие оперативное взаимодействие человека с ЭВМ** их назвали **диалоговыми языками**.
- Эти работы велись в двух направлениях. Создавались **специальные управляющие языки** для обеспечения оперативного воздействия на прохождение задач, которые составлялись на любых ранее неразработанных (не диалоговых) языках. Разрабатывались также языки, которые **кроме целей управления обеспечивали бы описание алгоритмов решения задач**.

Необходимость обеспечения оперативного взаимодействия с пользователем потребовала сохранения в памяти ЭВМ копии исходной программы даже после получения объектной программы в машинных кодах. При внесении изменений в программу с использованием диалогового языка система программирования с помощью специальных таблиц устанавливает взаимосвязь структур исходной и объектной программ. Это позволяет осуществить требуемые редакционные изменения в объектной программе.

Одним из примеров диалоговых языков является **Бэйсик**.

Бэйсик использует обозначения подобные обычным математическим выражениям. Многие операторы являются упрощенными вариантами операторов языка **Фортран**. Поэтому этот язык позволяет решать достаточно широкий круг задач.

7.2.2.4. Непроцедурные языки

составляют группу языков, **описывающих организацию данных, обрабатываемых по фиксированным алгоритмам (табличные языки и генераторы отчетов), и языков связи с операционными системами.**

Позволяя четко описывать как задачу, так и необходимые для её решения действия, **таблицы решений дают возможность в наглядной форме определить, какие условия должны быть выполнены прежде чем переходить к какому-либо действию.** Одна таблица решений, описывающая некоторую ситуацию, содержит все возможные блок-схемы реализаций алгоритмов решения.