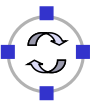


Programmierung und Algorithmen

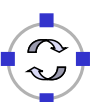
Kapitel 1 Einführung

<http://www.tu-ilmenau.de/telematik/pua>



Wer sind wir?

- ❑ Fachgebiet „Telematik/Rechnernetze“
 - ❑ Prof. Dr.-Ing. Günter Schäfer
guenter.schaefer@tu-ilmenau.de
Raum Zusebau 3042
 - ❑ M.Sc. Jan Stoyke
michael-jan.stoyke@tu-ilmenau.de
Raum Zusebau 3076
- ❑ Web-Adressen:
 - ❑ Fachgebiet: <http://www.tu-ilmenau.de/telematik>
- ❑ Sprechstunde Prof. Schäfer: Montags, 13:00 - 14:00 Uhr



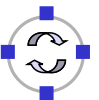
- ❑ Allgemein: Architekturen und Protokolle für Kommunikationssysteme
 - ❑ Struktur, Entwurf, Leistungsbewertung, Implementierung, ...
 - ❑ Für alle Arten von Kommunikation: Rechnernetze, Sprachkommunikation, Daten und Multimedia-Inhalte, technische Kommunikation (Steuerung)
 - ❑ Besonderer Fokus auf Sicherheitsaspekte
- ❑ Spezifische Aspekte:
 - ❑ Sicherheitsanforderungen von Diensten
 - Authentizität, Integrität, Vertraulichkeit von Partnerinstanzen und ausgetauschten Daten
 - ❑ Sicherheitsaspekte von Protokollmechanismen
 - Welche sicherheitsrelevanten Seiteneffekte implizieren einzelne/mehrere Mechanismen?
 - ❑ Schutz von Kommunikationsinfrastrukturen
 - Hauptaspekt: Gewährleistung der Verfügbarkeit von Systemen und angebotenen Diensten



- ❑ Sommersemester:
 - ❑ VL *Programmierparadigmen*
 - ❑ VL *Telematik 1*
 - ❑ VL *Advanced Networking Technologies*
 - ❑ VL *Schutz von Kommunikationsinfrastrukturen*
 - ❑ Hauptseminar/Proseminar *Telematik*
 - ❑ Projektseminar *Simulation von Internet-Protokollfunktionen*
- ❑ Wintersemester:
 - ❑ VL *Telematik 2/Leistungsbewertung*
 - ❑ VL *Network Security*
 - ❑ VL *Netzalgorithmen*
 - ❑ Hauptseminar/Proseminar *Telematik*
 - ❑ Projektseminar *Simulation von Internet-Protokollfunktionen*



1. Einführung: Historie, Grundbegriffe
2. Algorithmische Grundkonzepte: Sprachen, Grammatiken, Datentypen, Terme
3. Java: Einführung, Programmiergrundlagen
4. Algorithmenparadigmen
5. Algorithmenmodelle
6. Eigenschaften von Algorithmen
7. Ausgewählte Algorithmen
8. (Abstrakte Datentypen – nicht relevant ab PO 2021)
9. Objektorientierung
10. Datenstrukturen

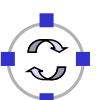


Saake, G.; Sattler, K.:
**Algorithmen und
Datenstrukturen:
Eine Einführung mit Java.**

6. Auflage, dpunkt-Verlag, 2020
608 Seiten, 44.90 €

Website:

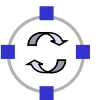
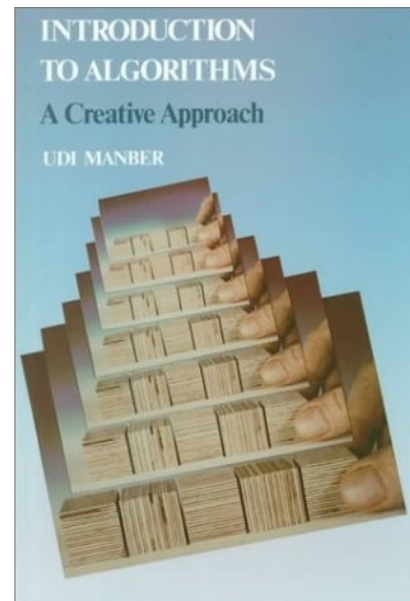
http://wwiti.cs.uni-magdeburg.de/iti_db/algoj



Manber, Udi:
**Introduction to Algorithms –
A Creative Approach.**

Addison Wesley, 1989
478 Seiten, 77.50 €

(in Bibliothek bzw. gebraucht
erhältlich)

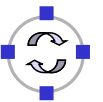


Zum Ablauf . . .

- ❑ Alle Infos & Folienkopien unter
<http://www.tu-ilmenau.de/telematik/pua>
- ❑ Veranstaltung besteht aus:
 - 1.5 Vorlesungen pro Woche (da 1 Termin 14-tägig)
 - 1 Kleingruppenübung pro Woche
 - Selbständige Bearbeitung der Übungsblätter (wichtig!)
 - Theorie- & Programmieraufgaben
 - Abgabe jeweils Sonntag um 23:59 Uhr im Moodle-Kurs (als PDF-Datei)
 - Durch Abgabe der Übungsblätter können Bonuspunkte zur Anrechnung auf die beiden Vorbereitungsklausuren (s.u.) erworben werden
 - Vorbereitungsklausuren:
 - Zwei Vorbereitungsklausuren im Semester (November und Januar)
 - Werden beide bestanden, können Bonuspunkte zur Anrechnung auf die Modulprüfung erworben werden
 - Anmeldung (eine Anmeldung für beide) mit Thoska+ im November
 - Modulprüfung: Klausur im Prüfungszeitraum

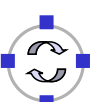


Bevor es losgeht . . .

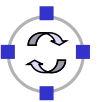


. . . ein paar Fragen

- ☐ Wer hat im Abi einen Informatik-Kurs belegt?
- ☐ Wer besitzt einen Computer oder hat regelmäßigen Zugang?
- ☐ Wer hat schon mal programmiert?
- ☐ Wer kennt Java (nicht den Kaffee oder die Insel)?
- ☐ . . . oder Pascal, BASIC, C, etc.?

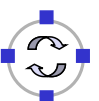


Jetzt geht's los!



Teil I

Einführung



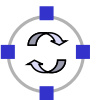
Vorbemerkungen

Grundbegriffe

Algorithmen

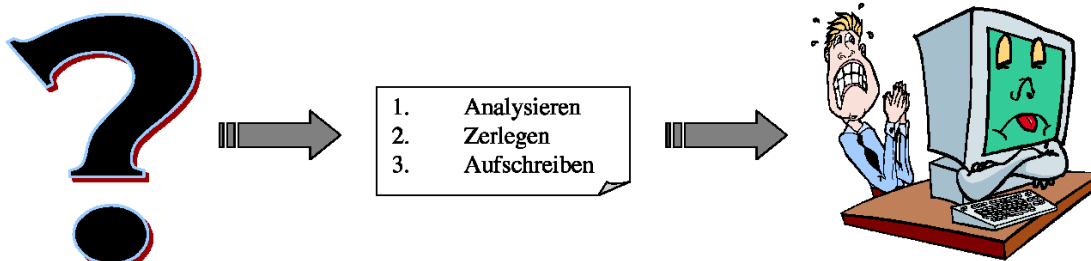
Eigenschaften von Algorithmen

Historischer Überblick



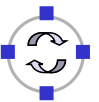
Worum geht es hier überhaupt?

- **Programmieren** als wichtige Tätigkeit von *-Informatikern
 - Anwendungssysteme, Abläufe, Steuerungen / Geräte, . . .
- „Strukturiertes Denken“: systematische und strukturierte Analyse und Lösung von Aufgaben
 - Eindeutige Beschreibung von durch Rechner bearbeitbaren Aufgaben (**Algorithmen**)



Was ist Informatik? (1)

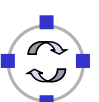
- Kunstwort aus den 60ern
 - Informatik ~ Information + Technik *oder*
 - Informatik ~ Information + Mathematik
- Bewusst keine direkte Übersetzung des amerikanischen Begriffs *Computer Science*, da nicht nur auf Computer beschränkt
- Bereiche:
 - Theoretische Informatik: mathematische Modelle, theoretische Konzepte (Logik, Spezifikation, Komplexität)
 - Praktische Informatik: Techniken der Programmierung und Realisierung von Softwaresystemen
 - Technische Informatik: Struktur und Aufbau von Computern
 - Angewandte Informatik: Anwendungen von Informatiksystemen
 - „Bindestrich-Informatiken“



Was ist Informatik? (2)

- Informatik hat zentral zu tun mit:
 - Systematischer Verarbeitung von Informationen
 - Maschinen, die diese Verarbeitung automatisch leisten (→ Computer)
- Hier: maschinenunabhängige Darstellung

Die „systematische Verarbeitung“ wird durch den Begriff **Algorithmus** präzisiert, Information durch den Begriff **Daten**.

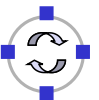


□ Allgemein:

Ein Algorithmus ist eine eindeutige Beschreibung eines in mehreren Schritten durchgeführten (Bearbeitungs-)Vorganges.

- In der Informatik speziell: Berechnungsvorgänge statt Bearbeitungsvorgänge, Schwerpunkt auf *Ausführbarkeit* durch (abstrakte) Maschinen.

Ein *Prozessor* führt einen Prozess (Arbeitsvorgang) auf Basis einer eindeutig interpretierbaren Beschreibung (dem Algorithmus) aus.



□ Kochrezepte

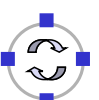
- Pizza aufwärmen
- Seeteufel mit Kräuterkruste auf Lauch

□ Bedienungsanleitungen

- Suchen eines Telefonbucheintrags
- Herausgeben von Wechselgeld
- Sortieren von Spielkarten

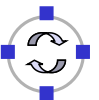
□ Berechnungsvorschriften

- Schriftliches Addieren
- Berechnung der Fakultät ($x! = x \cdot (x - 1) \cdot \dots \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$)
- Berechnung des größten gemeinsamen Teilers



- Notation für Beschreibung
 - Ausdrucksfähigkeit
 - Berechenbarkeit
 - Korrektheit / Genauigkeit / Eindeutigkeit
 - Zeitbedarf / Geschwindigkeit
-
- In dieser Vorlesung:

Algorithmen für Computer

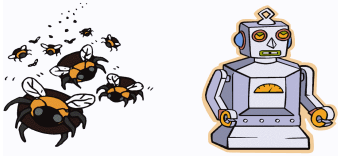


$$0! = 1$$
$$x! = x \cdot (x - 1)!$$

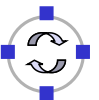
```
x = 20; y = 1;
while (x > 1) {
    y = y * x;
    x = x - 1;
}
return y;
```



- ❑ Verschiedene Notationen = gleiche Ausdrucksfähigkeit?
- ❑ Wahl der Programmiersprache – universelle Programmiersprache?
- ❑ Aber, man vergleiche z. B.
 - ❑ Bienensprache vs. Sprache zur Wegfindungsprogrammierung für Roboter



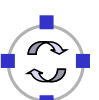
- ❑ Hundesprache vs. menschliche Sprache



- ❑ Kann man „alles“ programmieren (berechnen)?

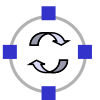
Antwort: **Nein!**

- ❑ Nichtentscheidbare Probleme:
 - Halteproblem: Entscheide, ob ein (beliebiger) gegebener Algorithmus terminiert
 - Semantische Eigenschaften von Algorithmen, z. B.:
 - Berechnen zwei Algorithmen dieselbe Funktion?
 - Ist ein gegebener Algorithmus korrekt, d. h. berechnet er die gegebene (gewünschte) Funktion?
 - Die Beweise hierfür werden in Vorlesungen zur theoretischen Informatik behandelt



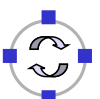
- ❑ Algorithmen (Programme) sollen sich wie beabsichtigt verhalten
→ **Korrektheit**
- ❑ Beispiele für Programmfehler
(de.wikipedia.org/wiki/Programmfehler)

- 1962: Verlust der Venus-Sonde Mariner 1 durch fehlenden Bindestrich in einem Fortran-Programm (80 Mill. Dollar)
- 1996: Zerstörung der Ariane 5-Rakete kurz nach dem Start durch übernommenen und nicht korrekt spezifizierten Programmcode
- 1999: Verlust der Mars-Sonde Climate Orbiter durch falsches Maßsystem (Yard statt Meter) bei Programmierung



- ❑ Wie aufwändig ist ein gegebener Algorithmus?
- ❑ Abschätzung des Aufwands:
 - Unabhängig von konkreter Hardwareleistung (Moore'sches Gesetz: „Komplexität von integrierten Schaltungen / Rechenleistung verdoppelt sich alle 18 Monate“)
 - In Abhängigkeit von der Problemgröße
 - Für den schlechtesten Fall (worst case) und im Mittel
- ❑ Beispiel:

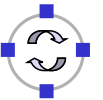
Operation	Aufwand	$n = 2$	$n = 2^{10}$	$n = 2^{20}$
sequenzielle Suche	n	2	1024	1048576
Baum-Suche	$\log n$	1	10	20



- 300 v. Chr.: Euklids Algorithmus zur Bestimmung des **ggT**, (7. Buch der Elemente):

$$\text{ggT}(300, 200) = 100$$

- 800 n. Chr.: Muhammed ibn Musa abu Djafar al-Choresmi: Aufgabensammlung für Kaufleute und Testamentsvollstrecker (lat.: Liber Algorithmi, Kunstwort aus dem Namen und griechisch „arithmos“ für Zahl)
- 1574: Adam Rieses Rechenbuch
- 1614: Logarithmentafeln (30 Jahre für Berechnung!)
- 1703: Binäres Zahlensystem (Leibnitz)
- 1931: Gödels Unvollständigkeitssatz
- 1936: Church'sche These



Fragen?

