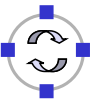


Programmierung und Algorithmen

Kapitel 8 Abstrakte Datentypen

(Dieses Kapitel wird ab der Prüfungsordnung 2021 nicht mehr behandelt, ist daher nicht prüfungsrelevant und wird nur für interessierte Studierende bereitgestellt.)



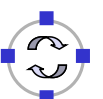
Überblick

Abstrakte Datentypen

Signaturen und Algebren

Spezifikation von ADTs

Umsetzung von ADTs

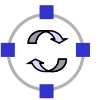


- Motivation:
Wiederverwendbarkeit und Strukturierung von Software

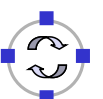
- Ziel:

Beschreibung von Datenstrukturen unabhängig von ihrer späteren Implementierung in einer konkreten Programmiersprache

- Abstrakter Datentyp (ADT)

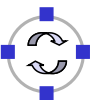


- *Konkrete Datentypen:*
 - Konstruiert aus Basisdatentypen bzw. Java-Klassen
- *Abstrakte Datentypen:*
 - Spezifikation der Schnittstelle nach außen
 - Operationen und ihre Funktionalität



- ADT = Software-Modul
- **Kapselung**: darf nur über Schnittstelle benutzt werden
- **Geheimnisprinzip**: die interne Realisierung ist verborgen

. . . somit sind abstrakte Datentypen eine Grundlage des Prinzips der objektorientierten Programmierung!



- Eine Signatur Σ ist definiert als

$$\Sigma = (S, \Omega)$$

wobei Folgendes gilt:

- S ist eine Menge von Sorten.
- $\Omega = \{ f_{s^*, s} \}$ definiert die Funktionssymbole für Funktionen $f: s_1 \times \dots \times s_n \rightarrow s$ mit Parametersorten $s_1, \dots, s_n$ und Ergebnissorte s .

- Funktionen ohne Parameter heißen *Konstanten*

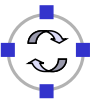


- Eine Algebra A_Σ zu einer Signatur Σ ist definiert als

$$A_\Sigma = (A_S, A_\Omega)$$

wobei Folgendes gilt:

- A_S sind die Trägermengen der Sorten in S .
- $A_\Omega = \{ A_f: A_{s_1} \times \cdots \times A_{s_n} \rightarrow A_s \}$ sind Funktionen auf diesen Trägermengen.
- Eine Algebra heißt partiell definiert, wenn mindestens eine der Funktionen eine partielle Funktion ist.



Gleichungsspezifikation

- Die Angabe der *Signatur* legt die Namen der Typen sowie die Funktionssignaturen fest.
- Gleichungen dienen als Axiome zur Einschränkung möglicher Algebren als Modelle.
- Zusätzlich erfolgt evtl. ein Import anderer Spezifikationen.



type Nat

operators

0: $\rightarrow$ Nat

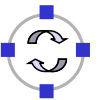
suc: Nat $\rightarrow$ Nat

add: Nat $\times$ Nat $\rightarrow$ Nat

axioms $\forall i, j : \text{Nat}$

add (i, 0) = i

add (i, suc (j)) = suc (add (i, j))



□ Algebra der Wahrheitswerte

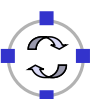
type Bool

operators

true: $\rightarrow$ Bool

false: $\rightarrow$ Bool

□ Modelle für diese Spezifikation?



1. „Gewünschte“ Algebra:

$$A_{\text{Bool}} = \{ T, F \}; A_{\text{true}} := T; A_{\text{false}} := F$$

2. Wahrheitswerte über Zahlen realisiert:

$$A_{\text{Bool}} = \mathbb{N}; A_{\text{true}} := 1; A_{\text{false}} := 0$$

- Akzeptabel, aber die Trägermenge ist eigentlich zu groß

3. Algebra mit einem Element:

$$A_{\text{Bool}} = \{ 1 \}; A_{\text{true}} := 1; A_{\text{false}} := 1$$

- Diese Algebra ist sicherlich als Modell nicht erwünscht!

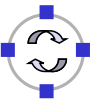


- Wie komme ich zu einem „kanonischen“ Standardmodell (also genau einer Algebra, die die Axiome respektiert) für eine gegebene Spezifikation?
 - Weder zu wenige noch zu viele Elemente
 - „No confusion, no junk“
- Wir gehen dazu in zwei Schritten vor:
 - In einem ersten Schritt konstruieren wir eine Algebra, die keine unnützen, also keine nicht durch Funktionsberechnung konstruierbaren Werte enthält.
 - Im zweiten Schritt setzen wir dann die Werte gleich, die mittels der Gleichungen als gleich charakterisiert werden (und nicht mehr!).



Die **Termalgebra** zu einer gegebenen Spezifikation ist definiert durch:

- Die Trägermenge, bestehend aus allen *korrekt gebildeten Termen* der Signatur.
- Der Funktionsanwendung als *Konstruktion des zugehörigen Terms*.



Vorüberlegung: A_{nat} induktiv definiert:

$$0 \in A_{\text{nat}}$$

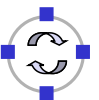
$$x, y \in A_{\text{nat}} \Rightarrow \text{suc}(x) \in A_{\text{nat}} \text{ und } \text{add}(x, y) \in A_{\text{nat}}$$

- $A_{\text{nat}} = \{ 0, \text{suc}(0), \text{suc}(\text{suc}(0)), \text{add}(0, \text{suc}(0)), \dots \}$
- $A_0 = 0$
- $A_{\text{suc}}(x) = \text{suc}(x)$
- $A_{\text{add}}(x, y) = \text{add}(x, y)$



Die **Quotiententalgebra** QTA ist wie folgt definiert:

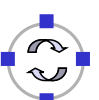
- Die Trägermenge besteht aus den Äquivalenzklassen auf den Termen gemäß der durch die Axiome induzierten Gleichheit „ $=$ “.
- Die Operationen auf den Äquivalenzklassen nehmen jeweils (Repräsentanten der) Äquivalenzklassen und haben als Ergebnis die (Repräsentanten der) Äquivalenzklasse des Ergebnisterms über den Repräsentanten.



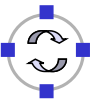
Vorüberlegung: Äquivalenzklassen und ihre Repräsentanten

```
0 repräsentiert { 0, add(0,0),  
                  add(add(0,0),0), ... }  
suc(0) repräsentiert { suc(0),  
                       add(0,suc(0)),  
                       add(add(0,suc(0)),0), ... }  
suc(suc(0)) ...
```

- $A_{\text{nat}} = \{ 0, \text{suc}(0), \text{suc}(\text{suc}(0)), \text{suc}^3(0), \text{suc}^4(0), \dots \}$
- $A_0 = 0$
- $A_{\text{suc}}(x) = \text{suc}(x)$
- $A_{\text{add}}(\text{suc}^n(0), \text{suc}^m(0)) = \text{suc}^{n+m}(0)$



- ❑ QTA als Muster für Standardsemantik
- ❑ Semantik eines ADT: Klasse aller Algebren die äquivalent zur QTA sind
- ❑ Äquivalenz basiert auf bijektiven Morphismen
- ❑ **Initialität:**
 - ❑ Prinzip der maximalen Ungleichheit
 - ❑ Zwei Werte sind nur dann gleich wenn dies aufgrund der Gleichungen bewiesen werden kann
- ❑ Symmetrisches Gegenstück ist **Terminalität:**
 - ❑ Prinzip der maximalen Gleichheit
 - ❑ Zwei Werte sind nur dann ungleich wenn dies bewiesen werden kann.
 - ❑ Erfordert Spezifikation von Ungleichheit!



```
type Set[Item]
operators
  create: → Set
  is_empty: Set → Bool
  insert: Set × Item → Set
  is_in: Set × Item → Bool
axioms  $\forall s : \text{Set}, \forall i : \text{Item}$ 
  is_empty (create) = true
  is_empty (insert (s, i)) = false
  is_in (create, i) = false
  is_in (insert (s, i), j) =
    if i=j then true else is_in (s, j)
```



□ Mengensemantik:

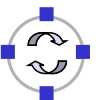
```
insert(insert(s,i),j) = insert(insert(s,j),i)
insert(insert(s,i),i) = insert(s,i)
```

□ Gilt auch in Beispielspezifikation:

- Eine Menge kann man nur mit `is_empty` und `is_in` „beobachten“, und deren Gleichungen respektieren diese Regeln.

□ Diese Regeln können aber nicht mit den Gleichungen bewiesen werden:

- `insert(insert(s,i),i)` und `insert(s,i)` sind unterschiedliche Elemente in der QTA!

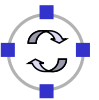


□ Konsequenzen aus der Theorie für Spezifikation

- Oft initiale Semantik für Konstruktorfunktionen
- Bei terminaler Semantik muss Ungleichheit auf importierten Datentypen erhalten bleiben
- Hier Theorie nur oberflächlich diskutiert
- Ab jetzt konkrete Spezifikationen!



1. **Type:** Name des neuen Typs zusammen mit eventuellen Parametern
2. **Functions:** *Signatures* der auf dem ADT definierten Funktionen: für jede Funktion der Name, Typen und Reihenfolge der Parameter, Ausgabebetyp sowie ggf. ob die Funktion total ($\rightarrow$) oder partiell ($\nrightarrow$) ist
3. **Axioms:** beschreiben *Eigenschaften* der eingeführten Funktionen als prädikatenlogische Formeln (zumeist Gleichungen)
4. **Preconditions:** für jede partielle Funktion kann eine Vorbedingung angegeben werden, die angibt, wann sie definiert ist

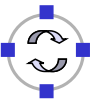


- ❑ *Konstruktorfunktionen:* Funktionen zum *Aufbauen* von Elementen des ADT
- ❑ *Selektorfunktionen:* die Inversen der Konstruktorfunktionen; zerlegen ein Element des Datentyps in seine „Einzelteile“
- ❑ *sonstige Funktionen*



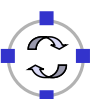
□ ADT für natürliche Zahlen

```
type Nat
operators
  0 :  $\rightarrow$  Nat
  suc : Nat  $\rightarrow$  Nat
  add : Nat  $\times$  Nat  $\rightarrow$  Nat
axioms  $\forall i, j : \text{Nat}$ 
  add (i, 0) = i
  add (i, suc (j)) = suc (add (i, j))
```



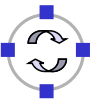
Beispiel: Liste

```
type List(T)
import Nat
operators
  [] :  $\rightarrow$  List
  _ : _ : T  $\times$  List  $\rightarrow$  List
  head : List  $\rightarrow$  T
  tail : List  $\rightarrow$  List
  length : List  $\rightarrow$  Nat
axioms  $\forall l : \text{List}, \forall x : T$ 
  head (x : l) = x
  tail (x : l) = l
  length ([]) = 0
  length (x : l) = suc(length(l))
```

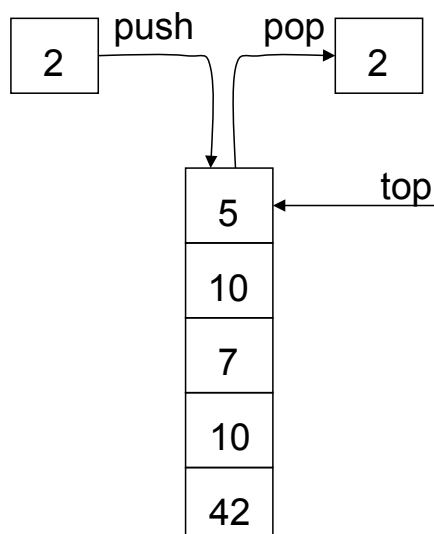


- `_ : _` ist Notation für Infix-Operatoren (wie `+` in arithmetischen Ausdrücken)
- `import` importiert bereits definierten Datentypen
- mögliche Werte für Listen über Zahlen sind nun:

```
[]  
1 : []  
5 : ( 6 : ( 7 : [] ) )  
1 : ( 1 : [] )
```



- LIFO-Prinzip: Last-In-First-Out-Speicher



```
type Stack(T)
import Bool
operators
  empty :  $\rightarrow$  Stack
  push  : Stack  $\times$  T  $\rightarrow$  Stack
  pop   : Stack  $\rightarrow$  Stack
  top   : Stack  $\rightarrow$  T
  is_empty : Stack  $\rightarrow$  Bool
axioms  $\forall s : \text{Stack}, \forall x : T$ 
  pop (push (s, x)) = s
  top (push (s, x)) = x
  is_empty (empty) = true
  is_empty (push (s, x)) = false
```



```
empty == []
push(l,x) == x:l
pop(x:l) == l
top(x:l) == x
is_empty([]) == true
is_empty(x:l) == false
```

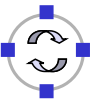


- Auswertung einfacher arithmetischer Ausdrücke
- analysierte Sprache:

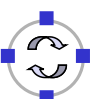
$$A ::= B =$$

$$B ::= \text{Int} \mid (B+B) \mid (B*B)$$

- Beispiel:

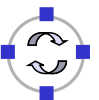
$$((3 + (4 * 5)) * (6 + 7)) =$$


$value(t)$	$= eval \langle t, empty \rangle$	(1)
$eval \langle (t, S) \rangle$	$= eval \langle t, (S) \rangle$	(2)
$eval \langle *t, S \rangle$	$= eval \langle t, *S \rangle$	(3)
$eval \langle +t, S \rangle$	$= eval \langle t, +S \rangle$	(4)
$eval \langle)t, y*xS \rangle$	$= eval \langle)t, \llbracket x * y \rrbracket S \rangle$	(5)
$eval \langle)t, y+xS \rangle$	$= eval \langle)t, \llbracket x + y \rrbracket S \rangle$	(6)
$eval \langle)t, x(S) \rangle$	$= eval \langle t, xS \rangle$	(7)
$eval \langle =, x empty \rangle$	$= x$	(8)
$eval \langle xt, S \rangle$	$= eval \langle t, \llbracket x \rrbracket S \rangle$	(9)



Auswertungsbeispiel (1)

bearbeiteter Term t	Stack	Regel
$' ((3 + (4 * 5)) * (6 + 7)) = '$	$] $	(2)
$' (3 + (4 * 5)) * (6 + 7)) = '$	$(] $	(2)
$' 3 + (4 * 5)) * (6 + 7)) = '$	$((] $	(9)
$' + (4 * 5)) * (6 + 7)) = '$	$3 ((] $	(4)
$' (4 * 5)) * (6 + 7)) = '$	$+3 ((] $	(2)
$' 4 * 5)) * (6 + 7)) = '$	$(+3 ((] $	(9)
$' * 5)) * (6 + 7)) = '$	$4 (+3 ((] $	(3)
$' 5)) * (6 + 7)) = '$	$*4 (+3 ((] $	(9)
$')) * (6 + 7)) = '$	$5 * 4 (+3 ((] $	(5)
$')) * (6 + 7)) = '$	$20 (+3 ((] $	(7)
$') * (6 + 7)) = '$	$20 + 3 ((] $	(6)



Auswertungsbeispiel (2)

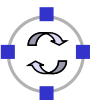
bearbeiteter Term t	Stack	Regel
$') * (6 + 7)) = '$	$20 + 3 ((] $	(6)
$') * (6 + 7)) = '$	$23 ((] $	(7)
$' * (6 + 7)) = '$	$23 (] $	(3)
$' (6 + 7)) = '$	$*23 (] $	(2)
$' 6 + 7)) = '$	$(* 23 (] $	(9)
$' + 7)) = '$	$6 (* 23 (] $	(4)
$' 7)) = '$	$+6 (* 23 (] $	(9)
$')) = '$	$7 + 6 (* 23 (] $	(6)
$')) = '$	$13 (* 23 (] $	(7)
$') = '$	$13 * 23 (] $	(5)
$') = '$	$299 (] $	(7)
$' = '$	$299] $	(8)



$$A ::= B =$$

$$B ::= \text{Int} \mid B+B \mid B*B \mid (B)$$

- ❑ Arithmetische Ausdrücke ohne vollständige Klammerung
- ❑ Interpreter muss die unterschiedlichen Prioritäten der Operatoren berücksichtigen
- ❑ Lösungsansatz – zwei Stacks:
 - ❑ einen für die Operatoren,
 - ❑ den zweiten für die Operanden



$$\text{value}(t) = \text{eval} \langle t, \text{empty}, \text{empty} \rangle \quad (10)$$

$$\text{eval} \langle (t, S_1, S_2) \rangle = \text{eval} \langle t, (S_1, S_2) \rangle \quad (11)$$

$$\text{eval} \langle *t, S_1, S_2 \rangle = \text{eval} \langle t, *S_1, S_2 \rangle \quad (12)$$

$$\text{eval} \langle +t, *S_1, yxS_2 \rangle = \text{eval} \langle +t, S_1, \llbracket x * y \rrbracket S_2 \rangle \quad (13)$$

$$\text{eval} \langle +t, S_1, S_2 \rangle = \text{eval} \langle t, +S_1, S_2 \rangle \quad (14)$$

$$\text{eval} \langle)t, +S_1, yxS_2 \rangle = \text{eval} \langle)t, S_1, \llbracket x + y \rrbracket S_2 \rangle \quad (15)$$

$$\text{eval} \langle)t, *S_1, yxS_2 \rangle = \text{eval} \langle)t, S_1, \llbracket x * y \rrbracket S_2 \rangle \quad (16)$$

$$\text{eval} \langle)t, (S_1, S_2) \rangle = \text{eval} \langle t, S_1, S_2 \rangle \quad (17)$$

$$\text{eval} \langle =, +S_1, yxS_2 \rangle = \text{eval} \langle =, S_1, \llbracket x + y \rrbracket S_2 \rangle \quad (18)$$

$$\text{eval} \langle =, *S_1, yxS_2 \rangle = \text{eval} \langle =, S_1, \llbracket x * y \rrbracket S_2 \rangle \quad (19)$$

$$\text{eval} \langle =, \text{empty}, x \text{ empty} \rangle = x \quad (20)$$

$$\text{eval} \langle xt, S_1, S_2 \rangle = \text{eval} \langle t, S_1, \llbracket x \rrbracket S_2 \rangle \quad (21)$$



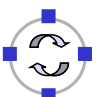
Komplexere Terme: Abarbeitung (1)

bearbeiteter Term t	Stack S_1	Stack S_2	Regel
$'(4*5+3) * (6+7) ='$	$]$	$]$	(11)
$'4*5+3) * (6+7) ='$	$(]$	$]$	(21)
$'*5+3) * (6+7) ='$	$(]$	$4]$	(12)
$'5+3) * (6+7) ='$	$* (]$	$4]$	(21)
$' +3) * (6+7) ='$	$* (]$	$5 4]$	(13)
$' +3) * (6+7) ='$	$(]$	$20]$	(14)
$'3) * (6+7) ='$	$+ (]$	$20]$	(21)
$') * (6+7) ='$	$+ (]$	$3 20]$	(15)
$') * (6+7) ='$	$(]$	$23]$	(17)



Komplexere Terme: Abarbeitung (2)

bearbeiteter Term t	Stack S_1	Stack S_2	Regel
$') * (6+7) ='$	$(]$	$23]$	(17)
$' * (6+7) ='$	$]$	$23]$	(12)
$' (6+7) ='$	$*]$	$23]$	(11)
$' 6+7) ='$	$(*]$	$23]$	(21)
$' +7) ='$	$(*]$	$6 23]$	(14)
$' 7) ='$	$+ (*]$	$6 23]$	(21)
$') ='$	$+ (*]$	$7 6 23]$	(15)
$') ='$	$(*]$	$13 23]$	(17)
$' ='$	$*]$	$13 23]$	(19)
$' ='$	$]$	$299]$	(20)



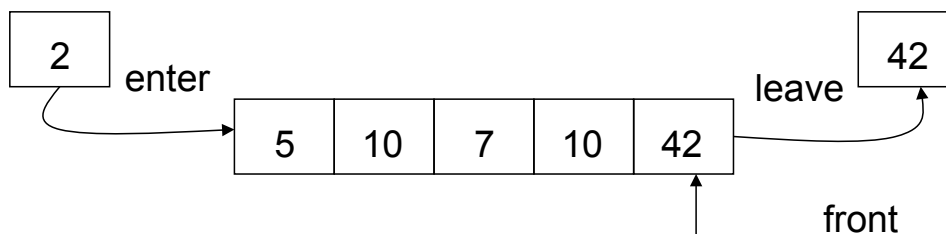
Nebenbemerkung zur Termauswertung

- Eine „einfache“ Erweiterung dieser Regelmenge um entsprechende Regeln für „-“ und „/“ führt nicht zum gewünschten Ergebnis.
- Der Grund hierfür ist, dass die Operationen „+“ und „*“ sowohl links- als auch rechtsassoziativ sind, die Operationen „-“ und „/“ jedoch (nur) linksassoziativ sind
 - Beispiel: $10 + 3 + 2 = (10 + 3) + 2 = 10 + (3 + 2)$
Aber: $10 - 3 - 2 = (10 - 3) - 2 \neq 10 - (3 - 2)$
 - Die Regelmenge führt zu einer rechtsassoziativen Auswertung, ist also nur für „+“ und „*“ korrekt.
- Sollen auch linksassoziative Operationen unterstützt werden, so wird ein anderer Algorithmus benötigt – siehe hierzu auch: <https://www.cis.upenn.edu/~matuszek/cit594-2002/Assignments/5-expressions.html>



Warteschlange (Queue)

FIFO-Prinzip: „First in, first out.“



```
type Queue(T)
import Bool
operators
  empty :  $\rightarrow$  Queue
  enter : Queue  $\times$  T  $\rightarrow$  Queue
  leave : Queue  $\rightarrow$  Queue
  front : Queue  $\rightarrow$  T
  is_empty : Queue  $\rightarrow$  Bool
axioms  $\forall q : \text{Queue}, \forall x, y : T$ 
  leave (enter (empty, x)) = empty
  leave (enter (enter(q, x), y)) =
    enter (leave (enter(q, x)), y)
  front (enter (empty, x)) = x
  front (enter (enter(q, x), y)) =
    front (enter (q, x))
  is_empty (empty) = true
  is_empty (enter(q, x)) = false
```



- ☐ Wie komme ich zu den Gleichungen?
- ☐ Wann habe ich genug Gleichungen?
- ☐ Wann fehlt mir ein Axiom?

→ leider keine einfache Antworten zu erwarten



1. Festlegung der Konstruktoren
 - ❑ Bei Stack: `empty` und `push`
2. Eventuell: Axiome zur Gleichsetzung von Konstruktortermen
 - ❑ Siehe Beispiel „Set“: mehrfaches Einfügen und Reihenfolge der Einfügeoperationen ist unerheblich
3. Definition geeigneter Selektoren
 - ❑ Selektoren erlauben den lesenden Zugriff auf konstruierte Werte und liefern meist importierte Datentypen zurück
 - ❑ Die Auswertung von Selektoren kann auf ausschließlich mit Konstruktoren konstruierten Termen erfolgen
 - ❑ Bei Stack: `is_empty`, `top`
4. Weitere Operationen („Manipulatoren“) festlegen
 - ❑ Bei Stack: `pop`
5. Fehlersituationen abfangen

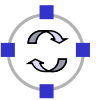


- ❑ Wenn möglich: direkt auf Konstruktoren und Selektoren zurückführen
- ❑ Regeln von links nach rechts als Ersetzungsregeln aufbauen
 - ❑ Rechte Seite ‘einfacher’ als linke Seite
 - ❑ Bei Rekursion:
 - ❑ Argumente ‘einfacher’ (echt monoton schrumpfend)
 - ❑ Abbruch garantiert? (Vorsicht! — wird oft vergessen)
 - ❑ Oft: Vorgehen analog zu applikativen Algorithmen
- ❑ Vollständige Fallunterscheidung:
 - ❑ Jeder Konstruktor muss bei den Parametern berücksichtigt werden



- ❑ ADT in Programmiersprachen
 - ❑ Konzept der Kapselung
 - ❑ Verbergen der internen Repräsentation
 - ❑ Gleiche Verwendung trotz unterschiedlicher Implementierung
 - ❑ Vorteile: Stabilität gegenüber Änderungen, Auswahl einer geeigneten Implementierungsvariante
- ❑ ADT in Java (objektorientiert!)
 - ❑ Typen → Klassen
 - ❑ Funktionen → Methoden
 - ❑ Klassen als konkrete Implementierung

Das nächste Kapitel führt daher in die objektorientierte Programmierung mit Java ein.



- ❑ Abstrakte Datentypen
- ❑ Kapselung & Geheimnisprinzip
- ❑ Implementierungsunabhängige Definition
- ❑ Literatur: Saake/Sattler: *Algorithmen und Datenstrukturen*, Kapitel 11-12

