

Perl-Praxis

Subroutinen

Jörn Clausen

`joern@TechFak.Uni-Bielefeld.DE`

Übersicht

- Subroutinen
- Sichtbarkeitsbereiche, scoping
- Parameter
- Modularisierung

Subroutinen

- Warum Funktionen/Prozeduren/Methoden?

Subroutinen

- Warum Funktionen/Prozeduren/Methoden?
 - keine Code-Duplikation
 - Faktorisierung
 - Strukturierung
 - kein Spaghetti-Code

Subroutinen

- Warum Funktionen/Prozeduren/Methoden?
 - keine Code-Duplikation
 - Faktorisierung
 - Strukturierung
 - kein Spaghetti-Code
- in Perl: Subroutinen

Subroutinen, cont.

- Beispiel:

```
&usage if $#ARGV < 0;
```

```
sub usage {  
    die "usage: $0 file [file ...]\n";  
}
```

- alternativer Aufruf: `usage()`
- keine Vorwärtsdeklaration nötig

Rückgabewert

- Block evaluiert zu letztem Ausdruck:

```
print "time: ", clock(), "\n";
```

```
sub clock {  
    ($s, $m, $h) = localtime(time());  
    $time = "$h:$m:$s";  
}
```

- besser: expliziter Rückgabewert

```
sub clock {  
    ($s, $m, $h) = localtime(time());  
    return("$h:$m:$s");  
}
```

Rückgabewert, cont.

- Liste/Array als Rückgabewert möglich:

```
return($h, $m, $s);
```

- schon gesehen: Listenzuweisung

```
($hour, $min, $sec) = clock();
```

- Rückgabe als Skalar oder Array vom Kontext abhängig

```
$time = clock();
```

- Abfrage des Kontextes:

```
sub clock {  
    ($s, $m, $h) = localtime(time());  
    if (wantarray) { return($h, $m, $s); }  
    else           { return("$h:$m:$s"); }  
}
```


Aufgaben

- Der Befehl `uname` liefert Informationen über den Rechner und sein Betriebssystem (siehe auch `uname(1)`).

Schreibe eine Subroutine `hwinfo`, die im skalaren Kontext den Namen des Rechners zurückliefert und im Array-Kontext eine Liste mit dem Rechnernamen, dem Betriebssystem und dessen Versionsnummer.

```
$name = hwinfo();  
($name, $os, $ver) = hwinfo();
```

- Welche Ausgabe erzeugt

```
print hwinfo(), "\n";
```

In welchem Kontext wird die Subroutine also aufgerufen? Wende die Funktion `scalar` auf `hwinfo()` an.

Sichtbarkeit

- Blöcke durch geschweifte Klammern: { ... }
- Sichtbarkeit von Variablen?

```
$a = 10;  
{  
    $a = 20;  
    print "inside block: a is $a\n";  
}  
print "outside block: a is $a\n";
```

Sichtbarkeit

- Blöcke durch geschweifte Klammern: { ... }
- Sichtbarkeit von Variablen?

```
$a = 10;  
{  
    $a = 20;  
    print "inside block: a is $a\n";  
}  
print "outside block: a is $a\n";
```

- Variablen in Perl global

lexical scoping

- lexikalische Variable in Block überdeckt globale Variable:

```
$a = 10;  
{  
    my $a = 20;  
    print "inside block: a is $a\n";  
}  
print "outside block: a is $a\n";
```

- „Reichweite“: schließende Klammer des aktuellen Blocks

lokale Variablen

- temporäres Überschreiben globaler Variablen:

```
$a = 10;
$b = 11;
{
    my $a = 20;
    local $b = 21;
    print "inside block: a is $a, b is $b\n";
    printvars();
}
print "outside block: a is $a, b is $b\n";

sub printvars {
    print "in sub: a is $a, b is $b\n";
}
```

Parameterübergabe

- Parameter an Subroutine übergeben:

```
$teiler = ggT(15, 35);
```

- Parameter stehen in @_:

```
sub ggT {  
    my $num1 = $_[0];  
    my $num2 = $_[1];  
    ...  
}
```

- typisches Idiom:

```
sub ggT {  
    my ($num1, $num2) = @_  
}
```

Aufgaben

- Die Folge der Fibonacci-Zahlen

(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...)

ist folgendermaßen definiert:

$$f_0 = 1$$

$$f_1 = 1$$

$$f_n = f_{n-1} + f_{n-2} \quad \text{für } n \geq 2$$

Implementiere die Subroutine `fib($n)` einmal rekursiv und einmal iterativ.

- Berechne die Fibonacci-Zahlen f_0 bis f_{25} . Wie unterscheidet sich die Laufzeit der beiden Implementierungen?

variable Parameterzahl

- in anderen Sprachen problematisch
- in Perl der Normalfall:

```
$sum1 = sum(5, 8, 4, 12, 7, 3);  
$sum2 = sum(3, 9, 6, 1);
```

```
sub sum {  
    my $sum = 0;  
    foreach $num (@_) { $sum += $num; }  
    return($sum);  
}
```

- wieder „formale Parameter“:

```
my (@nums) = @_;
```


Aufgaben

- Das arithmetische Mittel \bar{x} und die Standardabweichung s einer Folge von Zahlen x_1, x_2, \dots, x_n berechnet sich durch

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \qquad s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Schreibe eine Subroutine `mean`, die im skalaren Kontext den Mittelwert und im Array-Kontext Mittelwert und Standardabweichung zurückliefert:

```
$avg = mean(4, 7, 12, 9, 32, 19);  
($avg, $dev) = mean(4, 7, 12, 9, 32, 19);
```

Parameterübergabe, cont.

- Was sind hier die Probleme?

```
@mix = zipper(@a, @b); # (a0, b0, a1, b1, a2, b2, a3, b3)
```

```
(@even, @odd) = untangle(5,2,7,8,10,3,4,9,7,1);
```

Parameterübergabe, cont.

- Was sind hier die Probleme?

```
@mix = zipper(@a, @b); # (a0, b0, a1, b1, a2, b2, a3, b3)
```

```
(@even, @odd) = untangle(5,2,7,8,10,3,4,9,7,1);
```

- Wie lassen sie sich lösen?

Parameterübergabe, cont.

- Was sind hier die Probleme?

```
@mix = zipper(@a, @b); # (a0, b0, a1, b1, a2, b2, a3, b3)
```

```
(@even, @odd) = untangle(5,2,7,8,10,3,4,9,7,1);
```

- Wie lassen sie sich lösen?

```
@mix = zipper(\@a, \@b);
```

```
($even_ref, $odd_ref) = untangle(5,2,7,8,10,3,4,9,7,1);
```

- Implementiere die beiden Subroutinen `zipper` und `untangle`

Aufgaben

- Miß die Laufzeit dieses Programms

```
@a = (1..100000);  
foreach (1..100) { nop(@a); }  
  
sub nop {  
    my (@params) = @_;  
}
```

mit Hilfe von `/usr/bin/time`.

Ändere das Programm so, daß das Array als Referenz übergeben wird. Wie ändert sich das Laufzeitverhalten des Programms? Erkläre das Ergebnis.

Parameterübergabe revisited

- Welche Ausgabe erzeugt dieses Programm? Wieso?

```
$p1 = $p2 = $p3 = 'call by value';  
sub1($p1); sub2($p2); sub3(\$p3);  
print "$p1\n$p2\n$p3\n";
```

```
sub sub1 {  
    $_[0] = 'call by reference';  
}  
sub sub2 {  
    my ($param) = @_;  
    $param = 'call by reference';  
}  
sub sub3 {  
    my ($param_ref) = @_;  
    $$param_ref = 'call by reference';  
}
```

Modularisierung

- probiere folgendes Programm aus:

```
say('Hello World');
```

```
package shouter;
```

```
sub say { print uc($_[0]),"\n"; }
```

```
package whisperer;
```

```
sub say { print lc($_[0]),"\n"; }
```

Modularisierung

- probiere folgendes Programm aus:

```
say('Hello World');
```

```
package shouter;  
sub say { print uc($_[0]),"\n"; }
```

```
package whisperer;  
sub say { print lc($_[0]),"\n"; }
```

- ersetze Aufruf durch

```
shouter::say('Hello World');
```

bzw.

```
whisperer::say('Hello World');
```


packages

- package definiert *Namensraum*:

```
package shouter;  
$a = 20;  
sub say {  
    print uc($_[0]), "\n";  
    print "a is $a\n";  
}
```

```
package main;  
$a = 10;  
shouter::say('Hello World');  
print "a is $a\n";
```

packages

- package definiert *Namensraum*:

```
package shouter;  
$a = 20;  
sub say {  
    print uc($_[0]), "\n";  
    print "a is $a\n";  
}
```

```
package main;  
$a = 10;  
shouter::say('Hello World');  
print "a is $a\n";
```

- \$a ist Paket-global

Module

- wiederverwendbaren Code in eigene Datei auslagern
- Datei `shouter.pm`:

```
package shouter;  
1;  
sub say { print uc($_[0]), "\n"; }
```

- Datei `say.pl`:

```
use shouter;  
shouter::say('Hello World');
```

Module

- wiederverwendbaren Code in eigene Datei auslagern

- Datei `shouter.pm`:

```
package shouter;  
1;  
sub say { print uc($_[0]), "\n"; }
```

- Datei `say.pl`:

```
use shouter;  
shouter::say('Hello World');
```

- Versionierung:

```
shouter.pm:    $VERSION = '1.3';  
say.pl:       use shouter 1.2;
```

Module, cont.

- Namen exportieren

```
package shouter;  
require Exporter;  
@ISA = ("Exporter");  
@EXPORT = ("say");
```

- in say.pl

```
say('Hello World');
```

- require ähnlich zu use
- Vererbung durch @ISA
- Export von Symbolen sparsam einsetzen

das andere Perl-Motto

- Tugenden eines Programmierers:

Laziness

Impatience

Hubris

das andere Perl-Motto

- Tugenden eines Programmierers:

Laziness

Faulheit

Impatience

Hubris

das andere Perl-Motto

- Tugenden eines Programmierers:

Laziness

Faulheit

Impatience

Ungeduld

Hubris

das andere Perl-Motto

- Tugenden eines Programmierers:

Laziness

Faulheit

Impatience

Ungeduld

Hubris

Überheblichkeit