



AA 2015-2016

## PROGRAMMAZIONE 2

### 1.Introduzione

1



## PRESENTAZIONI

- ✎ Gianluigi Ferrari
  - Email [giangi@di.unipi.it](mailto:giangi@di.unipi.it)
  - Web [www.di.unipi.it/~giangi](http://www.di.unipi.it/~giangi)
- ✎ Di cosa mi occupo (ricerca)
  - Formal methods in Software Engineering
    - ✓ Verification, model checking, and static analysis of programs
  - Programming languages & models for Concurrent and Distributed Systems
    - ✓ Service oriented & Cloud computing
    - ✓ Programming languages for IoT
  - Security
    - ✓ Language-based security

2

# PRESENTAZIONI



✉ Fabio Gadducci

- Email [fabio@di.unipi.it](mailto:fabio@di.unipi.it)
- Web [www.di.unipi.it/~gadducci](http://www.di.unipi.it/~gadducci)

✉ Di cosa mi occupo (ricerca)

- Formal methods in Software Engineering
  - ✓ Verification, model checking, and static analysis of programs
- Programming languages & models for Concurrent and Distributed Systems
  - ✓ Service oriented computing
  - ✓ Theoretical foundations
- Visual modeling
  - ✓ Graphical specifications and model transformations

3



UNIVERSITÀ DI PISA

## PROGRAMMAZIONE 2

Cosa studiamo?

Due tematiche principali



## Programmazione OO



- 👁️ Tecniche per la programmazione orientata ad oggetti (in piccolo)
  - Specifica, implementazione, correttezza
    - ✓ Dimostrare la correttezza di una implementazione è tanto importante quanto programmare
  - Programmazione concorrente (in base al tempo disponibile)
- 👁️ Esempificate utilizzando Java
  - non è compito di questo corso introdurre il linguaggio nella sua interezza...
  - né tanto meno le sue librerie (che imparerete da soli, quando vi servono)

5

## Una valanga di libri...



## Materiale didattico



**B. Liskov, J. Guttag**

*Program development in  
Java*

(Addison Wesley 2000)

Datato, ma copre tutti gli  
aspetti fondamentali



## Materiale didattico

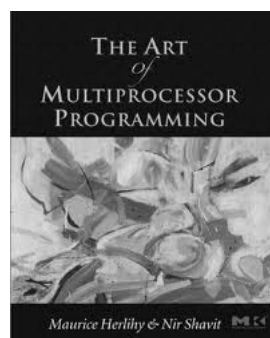


**M. Herlihy, N. Shavit**

*The art of multiprocessor  
programming*

(Morgan Kaufmann 2012)

Programmazione  
concorrente e tecniche  
per multi-core



## Materiale didattico



**R. Bruni, A. Corradini,  
V. Gervasi**  
*Programmazione in Java*  
(Apogeo 2011)



Ottima introduzione per  
chi pensa di avere lacune  
con la programmazione

## Online



- 🔗 *Oracle Java tutorials*, [docs.oracle.com/javase/tutorial/java/](https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/)
- 🔗 **David Eck**, *Introduction to programming using Java*, [math.hws.edu/javanotes/](https://math.hws.edu/javanotes/)
- 🔗 Online ne trovate molti altri...
- 🔗 ...sentitevi liberi di seguire la vostra curiosità

## Il nostro obiettivi



- Nessun linguaggio è perfetto e prenderemo in esame una piccola parte di Java
- **Obiettivo 1:** acquisire competenze generali che possano essere applicate a una varietà di linguaggi di programmazione.
- **Obiettivo 2:** acquisire le competenze per imparare “presto e bene” un nuovo linguaggio di programmazione.

## Linguaggi di Programmazione



- Studiare i principi che stanno alla base dei linguaggi di programmazione
- Essenziale per comprendere il progetto, la realizzazione e l'applicazione pratica dei linguaggi
- Non ci interessa rispondere alla domanda “Java è meglio di C#”?

## Tanti aspetti importanti...



- 👁️ **Paradigmi linguistici**
- 👁️ **Semantica operativa**
- 👁️ **Implementazione:** strutture a tempo di esecuzione
- 👁️ Il nostro approccio: la descrizione dell'implementazione del linguaggio è guidata dalla semantica formale!
  - Stretta relazione tra la semantica e la struttura del run-time del linguaggio
  - Struttura del run-time simulata in OCaml (a volte ritornano)
- 👁️ Ci sono numerosi libri sull'argomento che sono utili per il nostro corso... ma metteremo a disposizione delle note.

13

## FONDAMENTI: UN VALORE



- 👁️ Evitare discussioni da osteria
- 👁️ Evitare malfunzionamenti
  - Numerosi esempi
    - Post sul blog ufficiale di Microsoft Azure:
      - ✓ *Alle 17:45 ora del Pacifico del 28 febbraio 2012 Microsoft ha rilevato un problema che affliggeva i servizi Windows Azure in diverse regioni. Il problema è stato analizzato rapidamente e attribuito a un bug software. Sebbene le origini effettive siano oggetto di indagine, il problema sembra fosse causato da un calcolo del tempo errato nell'anno bisestile.*
- 👁️ **La teoria aiuta il progetto e la realizzazione dei linguaggi**
- 👁️ **Esempio:** implementazioni efficienti si possono ottenere se la generazione del codice eseguibile è ritardata fino a che non sono disponibili dati del run-time

14

## Materiale didattico



**M. Gabrielli, S. Martini**

*Linguaggi di  
programmazione*

(McGraw-Hill 2006)



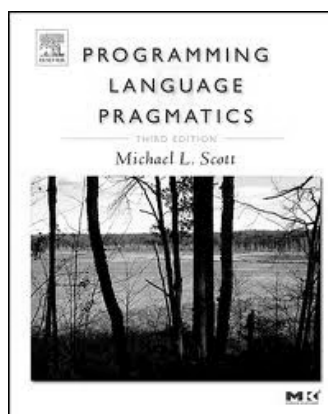
## Materiale didattico



**M. Scott**

*Programming language  
pragmatics*

(Morgan Kaufmann 2009)





## Materiale didattico



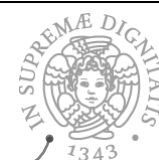
**P. Sestoft**

*Programming language  
concepts*

(Springer 2012)



## PR2: istruzioni per l'uso



- 👁️ Il materiale didattico delle lezioni sarà disponibile sulla pagina web così come tutti i programmi OCaml e Java che verranno discussi nelle esercitazioni
- 👁️ **Prova di esame = progetto + prova scritta + orale**
  - ammissione all'orale con votazione  $\geq 18/30$  nello scritto & valutazione positiva del progetto
  - 2 prove intermedie possono sostituire la prova scritta
  - 2 progetti intermedi possono sostituire il progetto
- 👁️ **Consigli**
  - seguire il corso mantenendosi al passo con lo studio
  - partecipare (attivamente) a lezioni ed esercitazioni
  - sostenere le prove intermedie

## Competenze richieste (nostre aspettative)



- ✎ Familiarità coi concetti base di programmazione funzionale (Caml) e imperativa (C)
  - Programmazione 1 e laboratorio & Logica per la programmazione
- ✎ Familiarità algoritmica e programmazione con le strutture dati di base (liste, pile, code, alberi, hash table, ...)
  - Algoritmica e laboratorio

## Linguaggi e astrazione



- ✎ I **linguaggi di programmazione** sono il più potente strumento di **astrazione** messo a disposizione dei programmatori
- ✎ I linguaggi si sono evoluti trasformando in costrutti linguistici (e realizzandoli una volta per tutte nell'implementazione)
  - **tecniche e metodologie** sviluppate nell'ambito della programmazione, degli algoritmi, dell'ingegneria del software e dei sistemi operativi
  - **settori di applicazioni** (basi di dati, intelligenza artificiale, simulazione, etc.)
- ✎ Di fondamentale importanza l'introduzione di **meccanismi di astrazione**, che permettono di estendere un linguaggio **programmando** nuove operazioni, tipi di dato, etc.



## A day in the life of a web programmer




- 🔗 Develop a web site
  - Separare presentazione, stile e funzionalità
- 🔗 Client side programming
  - Javascript (funzionalità), HTML (presentazione), CSS (stile)
- 🔗 Server side programming
  - CGI scripts
  - Scripting (PHP, Pearl, Ruby, ...)
  - Java
  - Database access (SQL)
  - XML per web services

## Navigate sul web

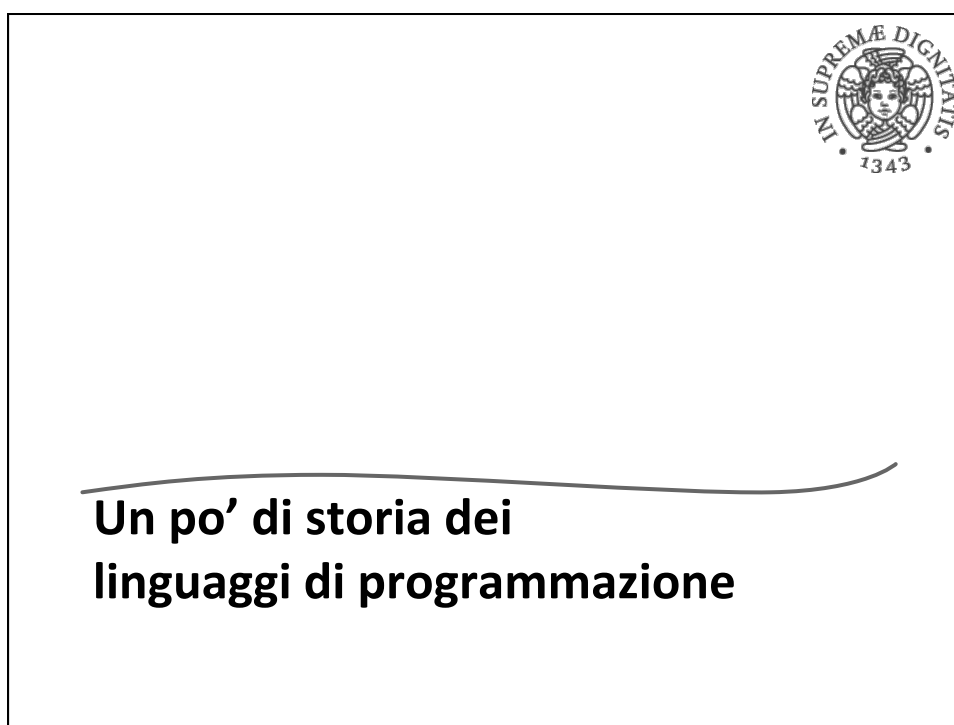


- 🔗 Il sito  
[www.scriptol.com/programming/fibonacci.php](http://www.scriptol.com/programming/fibonacci.php)  
 descrive il programma che calcola i numeri di fibonacci nei principali linguaggi di programmazione
- 🔗 Il sito  
[www.99-bottles-of-beer.net](http://www.99-bottles-of-beer.net)  
 descrive come programmare in 1500 linguaggi di programmazione il testo di "99 Bottles of Beer"



## Evoluzione dei linguaggi

1970	2014	2014	2014
Fortran	C	Java	JavaScript
Lisp	Java	PHP	Ruby
Cobol	Objective-C	Python	Java
Algol 60	C++	C#	Python
APL	C#	C++	PHP
Snobol 4	PHP	C	C
Simula 67	Visual Basic	JavaScript	C++
Basic	Python	Objective-C	CCS
PL/1	JavaScript	Ruby + Rails	C#
Pascal	Transact-SQL	Visual Basic	Objective-C
	TIOBE Index January 2014	PYPL Index January 2014	GitHub Repositories January 2014



## Linguaggi di programmazione



I linguaggi di programmazione nascono con la macchina di Von Neumann (macchina a programma memorizzato)

- i programmi sono un particolare tipo di dato rappresentato nella memoria della macchina
- la macchina possiede un interprete capace di eseguire il programma memorizzato, e quindi di implementare ogni algoritmo descrivibile nel “linguaggio macchina”
- un linguaggio macchina dotato di semplici operazioni primitive per la scelta e per iterare (o simili) è Turing-equivalente, cioè può descrivere tutti gli algoritmi

27

## Anni '50



- 👁️ FORTRAN e COBOL (sempreverdi)
  - notazioni **simboliche** orientate rispettivamente al calcolo scientifico (numerico) e alla gestione dati (anche su memoria secondaria)
  - **astrazione procedurale** (sottoprogrammi, ma con caratteristiche molto simili ai costrutti forniti dai linguaggi macchina)
  - **meccanismi linguistici** per introdurre **nuove operazioni e strutture dati** (per esempio, gli array in FORTRAN e i record in COBOL)
  - all'occhio moderno: nulla di significativamente diverso dai linguaggi macchina

28

## I favolosi '60: LISP e ALGOL



- ✓ **Fondamenti** (teoria)
  - ✓ formalizzazione degli aspetti sintattici
  - ✓ primi risultati semantici basati sul lambda-calcolo
- ✓ **Caratteristiche comuni**
  - ✓ introduzione della nozione di ambiente per la gestione degli identificatori e le regole di scope
  - ✓ vera astrazione procedurale con ricorsione
- ✓ **ALGOL 60**
  - ✓ primo linguaggio imperativo veramente ad alto livello
  - ✓ scoping statico e gestione dinamica della memoria a stack
- ✓ **LISP** (*sempreverde*)
  - ✓ primo linguaggio funzionale, direttamente ispirato al lambda-calcolo (la teoria ritorna)
  - ✓ scoping dinamico, strutture dati dinamiche, gestione dinamica della memoria a heap con garbage collector

29

- ***ALGOL 60, prototipo dei linguaggi imperativi***
- ***LISP, prototipo dei linguaggi logici e funzionali***

- Analizzando i due linguaggi ci accorgiamo che originano concetti simili non a caso basati sulla teoria
  - La gestione dell'ambiente tramite lo stack
- Gli approcci restano diversi e originano due filoni
  - *il filone imperativo (esempio C)*
  - *il filone funzionale (esempio OCaml)*

30

## La fine degli anni '60



- **PL/I**: primo tentativo di linguaggio “totalitario” (targato IBM)
  - tentativo di sintesi fra LISP, ALGOL 60 e COBOL
  - fallito per mancanza di una visione semantica unitaria
- **SIMULA 67**: nasce di fatto la *programmazione a oggetti*
  - estensione di ALGOL 60 orientato alla simulazione discreta
  - quasi sconosciuto, riscoperto 15 anni dopo

31

## Evoluzione del filone imperativo



- Gli anni '70
  - metodologie di programmazione, tipi di dati astratti, modularità, classi e oggetti
  - programmazione di sistema in linguaggi ad alto livello: eccezioni e concorrenza
- Un esempio: **PASCAL**
  - estensione di ALGOL 60 con definizione di tipi (non astratti), uso esplicito di puntatori e gestione dinamica della memoria a heap (senza garbage collector)
  - semplice implementazione mista (con P-Code, antesignano del bytecode), facilmente portabile

32



## Il dopo PASCAL



- **C**: PASCAL + moduli + tipi astratti + eccezioni + interfaccia per interagire con il sistema operativo
- **ADA**: il secondo tentativo di linguaggio “totalitario” (targato US DoD)
  - C + concorrenza + costrutti per la programmazione in tempo reale
  - progetto ambizioso: grande enfasi su semantica statica (proprietà verificabili dal compilatore)
- **C++**: C + classi e oggetti (allocati sullo heap, ancora senza garbage collector)

33

## La programmazione logica



### PROLOG

- implementazione di un frammento del calcolo dei predicati del primo ordine (la teoria che aiuta)
- strutture dati molto flessibili (termini) con calcolo effettuato dall’algoritmo di unificazione
- computazioni non-deterministiche
- gestione memoria a heap con garbage collector

### CLP (Constraint Logic Programming)

- PROLOG + calcolo su domini diversi (anche numerici) con opportuni algoritmi di soluzione di vincoli

34

## La programmazione funzionale



**ML:** implementazione del lambda-calcolo tipato

- definizione di nuovi tipi ricorsivi, i valori dei nuovi tipi sono termini, che possono essere visitati con un meccanismo di pattern matching (versione semplificata dell'unificazione)
- scoping statico (a differenza di LISP)
- semantica statica molto potente (inferenza e controllo dei tipi)
  - un programma "corretto" per la semantica statica quasi sempre va bene
- gestione memoria a heap con garbage collector

**HASKELL:** ML con regola di valutazione "lazy"

35

## Java



- Molte caratteristiche dal filone imperativo
  - essenzialmente tutte quelle di C++
- Alcune caratteristiche dei linguaggi logico-funzionali
  - gestione della memoria con garbage collector
- Uso del meccanismo di classi ed ereditarietà per ridurre il numero di meccanismi primitivi
  - quasi tutto è realizzato con classi predefinite nelle librerie
- Implementazione mista, tipica del filone logico
  - che ne facilita la portabilità e lo rende molto adatto ad essere integrato nelle applicazioni di rete

36

## C#



- ✎ C#: linguaggio di programmazione a oggetti sviluppato per la programmazione nel framework .NET
  - il “meglio” di Java e C++
- ✎ I tipi primitivi del linguaggio hanno una corrispondenza precisa con i tipi disponibili a run-time

## SCALA



- ✎ Scala smoothly integrates features of object-oriented and functional languages

 **Scala**

## F#



👁️ ML spiegato al popolo



## Evoluzione dei linguaggi



- a. Un ecosistema di applicazioni differenti
- b. Enfasi crescente sulle astrazioni per il programmatore
- c. Caratteristiche significative: migliorare la affidabilità, la manutenibilità e la sicurezza del software
- d. Aspetti moderni: astrazioni per mobilità e distribuzione
- e. Primitive linguistiche e astrazioni per parallelismo e concorrenza
- f. Trend: *multi-paradigm programming*

## Un esempio



- 🦋 **Python** linguaggio di programmazione sviluppato a fine anni '80 da Guido van Rossum (CWI)
- 🦋 Uno “scripting language”
- 🦋 Linguaggio multi-paradigma: supporta in modo nativo oggetti e funzioni di ordine superiore tipiche della programmazione funzionale
- 🦋 Tipi dinamici e gestione dinamica della memoria

## Ruby



- 🦋 **Ruby** linguaggio di scripting sviluppato a fine anni '90 da Yukihiro Matsumoto
- 🦋 Influenzato da Perl and Smalltalk
- 🦋 Multi-paradigma: funzionale, a oggetti, imperativo con meccanismi di meta-programmazione (LISP che ritorna)
- 🦋 Ruby (come lo descrivono)
  - *everything is an object*
  - *every operation is a method call*
  - *all programming is meta-programming*
- 🦋 Usato nello sviluppo di applicazioni web

## Paradigma funzionale per Java e C#



- ✎ Java 8: la versione corrente di Java
- ✎ Introduzione di meccanismi linguistici per la programmazione funzionale: **Lambda**
  - Problema: introdurre Lambda senza dover ricompilare i codici binari esistenti.
- ✎ Espressioni Lambda sono disponibili anche in C#
  - ...con il medesimo scopo

## Modelli computazionali



- ✧ Come vedremo meglio nella seconda parte del corso a ogni linguaggio è associato un **modello di calcolo**
- ✧ **Imperativo**: Fortran (1957)
- ✧ **Funzionale**: Lisp (1958)
- ✧ **A oggetti**: Simula (1967)
- ✧ **Logico**: Prolog (1972)
- ✧ **Relazionale** : SQL (1974)

## Il progetto di PR2



- Un metodo efficace per comprendere cosa significa “modello di computazione” è progettare e sviluppare un linguaggio di programmazione
  - Il progetto di PR2 si propone questo obiettivo!!