Praktische Informatik 3

Practical Computer Science 3

Modulnummer:

Bachelor

- Pflicht ☐
- Winf-Schwerpunkt-Pflicht ☐
- Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht ☐
- Winf-Wahl ☐

Schwerpunkt

- Computational Finance ☐
- E-Business ☐
- IT-Management ☐
- Logistik ☐

Anzahl der SWS

V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ
2	2	0	0	0	0	4

Kreditpunkte: 6

Turnus

angeboten in jedem WiSe

Formale Voraussetzungen: -

Inhaltliche Voraussetzungen: Praktische Informatik 2

Vorgesehenes Semester: 3. Semester

Sprache: Deutsch

Ziele:

- Konzepte und typische Merkmale des funktionalen Programmierens kennen, verstehen und anwenden können.
- Vertieftes Verständnis von Datenstrukturen und Algorithmen.
- In Gruppen Probleme analysieren und gemeinsam Lösungsstrategien entwickeln und präsentieren können.

Die Vorlesung Praktische Informatik 3 vermittelt essenzielles Grundwissen und Basisfähigkeiten, deren Beherrschung für nahezu jede vertiefte Beschäftigung mit Informatik Voraussetzung ist.

Inhalte:

1. Grundlagen der funktionalen Programmierung: Rekursion – Definition von Funktionen durch rekursive Gleichungen und Mustervergleich (pattern matching) – Auswertung, Reduktion, Normalform – Funktionen höherer Ordnung, currying,Typkorrektheit und Typinferenz
2. Typen: Algebraische Datentypen – Typkonstruktoren – Typklassen – Polymorphie – Standarddatentypen (Listen, kartesische Produkte, Lifting) und Standardfunktionen darauf (fold, map, filter) – Listenkomprehension
3. Algorithmen und Datenstrukturen: Unendliche Listen (Ströme) – Bäume – Graphen – zyklische Datenstrukturen
4. Strukturierung und Spezifikation: Module – Schnittstellen (Interfaces) – Abstrakte Datentypen – Signaturen und Axiome
5. Theoretische Aspekte: Referentielle Transparenz – Lambda-Kalkül -– Beweis durch Induktion
6. Fortgeschrittene Funktionale Programmierung: Funktionale I/O und zustandsbasierte Prorgamme – Monaden

Im Übungsbetrieb; Programmentwicklung in Haskell —- Realisierung einzelner, überschaubarer Programmieraufgaben in kleinen Gruppen

Lehrveranstaltung(en):

- 03-IBGP-PI3 Praktische Informatik 3: Funktionale Programmierung

Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.):

- Simon Thompson: Haskell - The Craft of Functional Programming, Addison-Wesley, 3. Auflage 2011.

Weiteres Lehrmaterial ist auf der Webseite des Veranstaltung zu finden:

- Folienkopien
- Übungsaufgaben
- Hinweise auf Quellen im WWW

Das Haskell-System ghci ist frei verfügbare Software (für Linux, Windows und MacOS).

Form der Prüfung:
KP, PL1: xx%, PL2: xx%, Portfolio, Klausur

Arbeitsaufwand

Präsenz	56 h
Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h
Summe	180 h

Lehrende: Prof. Dr. C. Lüth, Dr. Th. Barkowsky	Verantwortlich: Prof. Dr. C. Lüth