

3 Syntax von Programmiersprachen

Syntax (“Lehre vom Satzbau”):

- formale Beschreibung des Aufbaus der “Worte” und “Sätze”, die zu einer Sprache gehören;
- im Falle einer **Programmier**-Sprache Festlegung, wie Programme aussehen müssen.

Hilfsmittel bei natürlicher Sprache:

- Wörterbücher;
- Rechtschreibregeln, Trennungsregeln, Grammatikregeln;
- Ausnahme-Listen;
- Sprach-“Gefühl”.

Hilfsmittel bei Programmiersprachen:

- Listen von **Schlüsselworten** wie `if`, `int`, `else`, `while` ...
- Regeln, wie einzelne Worte (**Tokens**) z.B. **Namen** gebildet werden.

Frage:

Ist `x10` ein zulässiger Name für eine Variable?
oder `_ab$` oder `A#B` oder `0A?B` ...

- Grammatikregeln, die angeben, wie größere Komponenten aus kleineren aufgebaut werden.

Frage:

Ist ein `while`-Statement im `else`-Teil erlaubt?

- Kontextbedingungen.

Beispiel:

Eine Variable muss erst deklariert sein, bevor sie verwendet wird.

⇒ formalisierter als natürliche Sprache

⇒ besser für maschinelle Verarbeitung geeignet

Semantik (“Lehre von der Bedeutung”):

- Ein Satz einer (natürlichen) Sprache verfügt zusätzlich über eine **Bedeutung**, d.h. teilt einem Hörer/Leser einen Sachverhalt mit (↑**Information**)
- Ein Satz einer Programmiersprache, d.h. ein Programm verfügt ebenfalls über eine **Bedeutung ...**

Die Bedeutung eines Programms ist

- alle möglichen **Ausführungen** der beschriebenen Berechnung (↑**operationelle Semantik**); oder
- die definierte **Abbildung** der Eingaben auf die Ausgaben (↑**denotationelle Semantik**).

Die Bedeutung eines Programms ist

- alle möglichen **Ausführungen** der beschriebenen Berechnung (↑**operationelle Semantik**); oder
- die definierte **Abbildung** der Eingaben auf die Ausgaben (↑**denotationelle Semantik**).

Achtung!

Ist ein Programm **syntaktisch korrekt**, heißt das noch lange nicht, dass es auch das “richtige” tut, d.h. **semantisch korrekt** ist !!!

3.1 Reservierte Wörter

- `int`
 - Bezeichner für Basis-Typen;
- `if, else, while`
 - Schlüsselwörter aus Programm-Konstrukten;
- `(,), ", ', {, }, ,, ;`
 - Sonderzeichen.

3.2 Was ist ein erlaubter Name?

Schritt 1: Angabe der erlaubten Zeichen:

letter ::= \$ | _ | a | ... | z | A | ... | Z
digit ::= 0 | ... | 9

3.2 Was ist ein erlaubter Name?

Schritt 1: Angabe der erlaubten Zeichen:

`letter` ::= \$ | _ | a | ... | z | A | ... | Z
`digit` ::= 0 | ... | 9

- `letter` und `digit` bezeichnen **Zeichenklassen**, d.h. Mengen von Zeichen, die gleich behandelt werden.
- Das Symbol “|” trennt zulässige Alternativen.
- Das Symbol “...” repräsentiert die Faulheit, alle Alternativen wirklich aufzuzählen.

Schritt 2: Angabe der Anordnung der Zeichen:

`name ::= letter (letter | digit)*`

- Erst kommt ein Zeichen der Klasse `letter`, dann eine (eventuell auch leere) Folge von Zeichen entweder aus `letter` oder aus `digit`.
- Der Operator “`*`” bedeutet “beliebig ofte Wiederholung” (“weglassen” ist 0-malige Wiederholung).
- Der Operator “`*`” ist ein **Postfix**-Operator. Das heißt, er steht hinter seinem Argument.

Beispiele:

- `_178`
`Das_ist_kein_Name`
`x`
`-`
`$Password$`

... sind legale Namen.

- 5ABC
!Hallo!
x'
-178

... sind keine legalen Namen.

- 5ABC
!Hallo!
x'
-178

... sind keine legalen Namen.

Achtung:

Reservierte Wörter sind als Namen verboten !!!

3.3 Ganze Zahlen

Werte, die direkt im Programm stehen, heißen **Konstanten**.

Ganze nichtnegative Zahlen bestehen aus einer nichtleeren Folge von Ziffern:

$$\text{number} ::= \text{digit digit}^*$$

3.3 Ganze Zahlen

Werte, die direkt im Programm stehen, heißen **Konstanten**.

Ganze nichtnegative Zahlen bestehen aus einer nichtleeren Folge von Ziffern:

$$\text{number} ::= \text{digit digit}^*$$

- Wie sähe die Regel aus, wenn wir führende Nullen verbieten wollen?

Beispiele:

- 17
12490
42
0
00070

... sind alles legale `int`-Konstanten.

- "Hello World!"
0.5e+128

... sind keine `int`-Konstanten.

Ausdrücke, die aus Zeichen (-klassen) mithilfe von

| (Alternative)

* (Iteration)

(Konkatenation) sowie

? (Option)

... aufgebaut sind, heißen **reguläre Ausdrücke**^a (↑Automatentheorie).

Der Postfix-Operator “?” besagt, dass das Argument eventuell auch fehlen darf, d.h. einmal oder keinmal vorkommt.

^aGelegentlich sind auch ϵ , d.h. das “leere Wort” sowie \emptyset , d.h. die leere Menge zugelassen.

Reguläre Ausdrücke reichen zur Beschreibung **einfacher** Mengen von Worten aus.

- $(\text{letter letter})^*$
 - alle Wörter gerader Länge (über a, \dots, z, A, \dots, Z);
- $\text{letter}^* \text{test letter}^*$
 - alle Wörter, die das Teilwort **test** enthalten;
- $_ \text{digit}^* 17$
 - alle Wörter, die mit $_$ anfangen, dann eine beliebige Folge von Ziffern aufweisen, die mit 17 aufhört;
- $\text{exp} ::= (\text{e|E})(+|-)? \text{digit digit}^*$
 $\text{float} ::= \text{digit digit}^* \text{exp} \mid$
 $\text{digit}^* (\text{digit} \cdot \mid \cdot \text{digit}) \text{digit}^* \text{exp}?$
 - alle Gleitkomma-Zahlen ...

Identifizierung von

- reservierten Wörtern,
- Namen,
- Konstanten

Ignorierung von

- White Space,
- Kommentaren

... erfolgt in einer **ersten** Phase (↑**Scanner**)

⇒⇒⇒ Input wird mit regulären Ausdrücken verglichen und dabei in Wörter (“Tokens”) aufgeteilt.

In einer **zweiten** Phase wird die **Struktur** des Programms analysiert (↑**Parser**).

3.4 Struktur von Programmen

Programme sind **hierarchisch** aus Komponenten aufgebaut. Für jede Komponente geben wir Regeln an, wie sie aus anderen Komponenten zusammengesetzt sein können.

```
program ::= decl* stmt*
decl    ::= type name ( , name )* ;
type    ::= int
```

3.4 Struktur von Programmen

Programme sind **hierarchisch** aus Komponenten aufgebaut. Für jede Komponente geben wir Regeln an, wie sie aus anderen Komponenten zusammengesetzt sein können.

```
program ::= decl* stmt*
decl    ::= type name ( , name )* ;
type    ::= int
```

- Ein Programm besteht aus einer Folge von Deklarationen, gefolgt von einer Folge von Statements.
- Eine Deklaration gibt den Typ an, hier: `int`, gefolgt von einer Komma-separierten Liste von Variablen-Namen.

```

stmt ::= ; | { stmt* } |
      name = expr; | name = read(); | write( expr ); |
      if ( cond ) stmt |
      if ( cond ) stmt else stmt |
      while ( cond ) stmt

```

- Ein Statement ist entweder “leer” (d.h. gleich ;) oder eine geklammerte Folge von Statements;
- oder eine Zuweisung, eine Lese- oder Schreib-Operation;
- eine (einseitige oder zweiseitige) bedingte Verzweigung;
- oder eine Schleife.

$$\begin{aligned} \text{expr} & ::= \text{number} \mid \text{name} \mid (\text{expr}) \mid \\ & \quad \text{unop expr} \mid \text{expr binop expr} \\ \text{unop} & ::= - \\ \text{binop} & ::= - \mid + \mid * \mid / \mid \% \end{aligned}$$

- Ein Ausdruck ist eine Konstante, eine Variable oder ein geklammerter Ausdruck
- oder ein unärer Operator, angewandt auf einen Ausdruck,
- oder ein binärer Operator, angewandt auf zwei Argument-Ausdrücke.
- Einziger unärer Operator ist (bisher) die Negation.
- Mögliche binäre Operatoren sind Addition, Subtraktion, Multiplikation, (ganz-zahlige) Division und Modulo.


```

cond      ::= true | false | ( cond ) |
           expr comp expr |
           bunop cond | cond bbinop cond

comp      ::= == | != | <= | < | >= | >

bunop     ::= !

bbinop    ::= && | ||

```

- Bedingungen unterscheiden sich dadurch von Ausdrücken, dass ihr Wert nicht vom Typ `int` ist sondern `true` oder `false` (ein [Wahrheitswert](#) – vom Typ `boolean`).
- Bedingungen sind darum Konstanten, Vergleiche
- oder logische Verknüpfungen anderer Bedingungen.

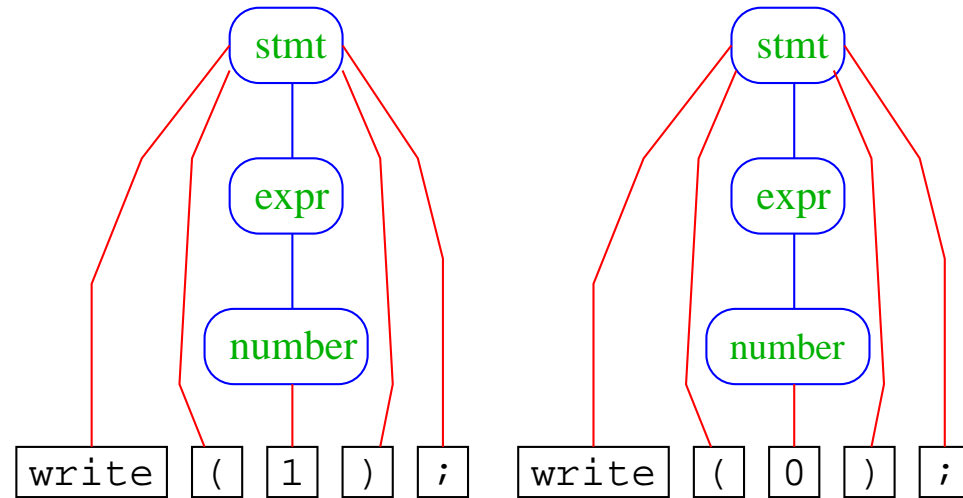
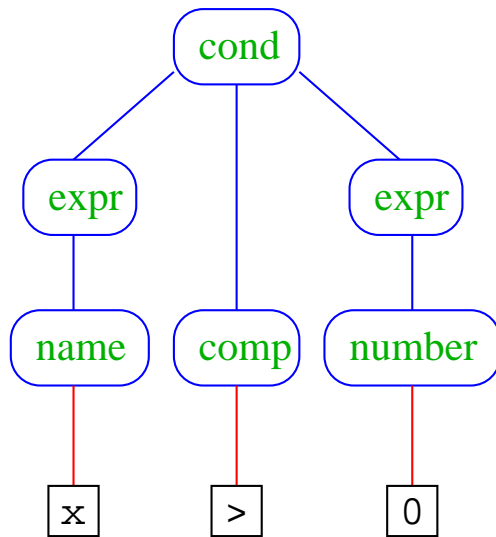
Puh!!! Geschäft ...

Beispiel:

```
int x;  
x = read();  
if (x > 0)  
    write(1);  
else  
    write(0);
```

Die hierarchische Untergliederung von Programm-Bestandteilen veranschaulichen wir durch [Syntax-Bäume](#):

Syntax-Bäume für `x > 0` sowie `write(0);` und `write(1);`

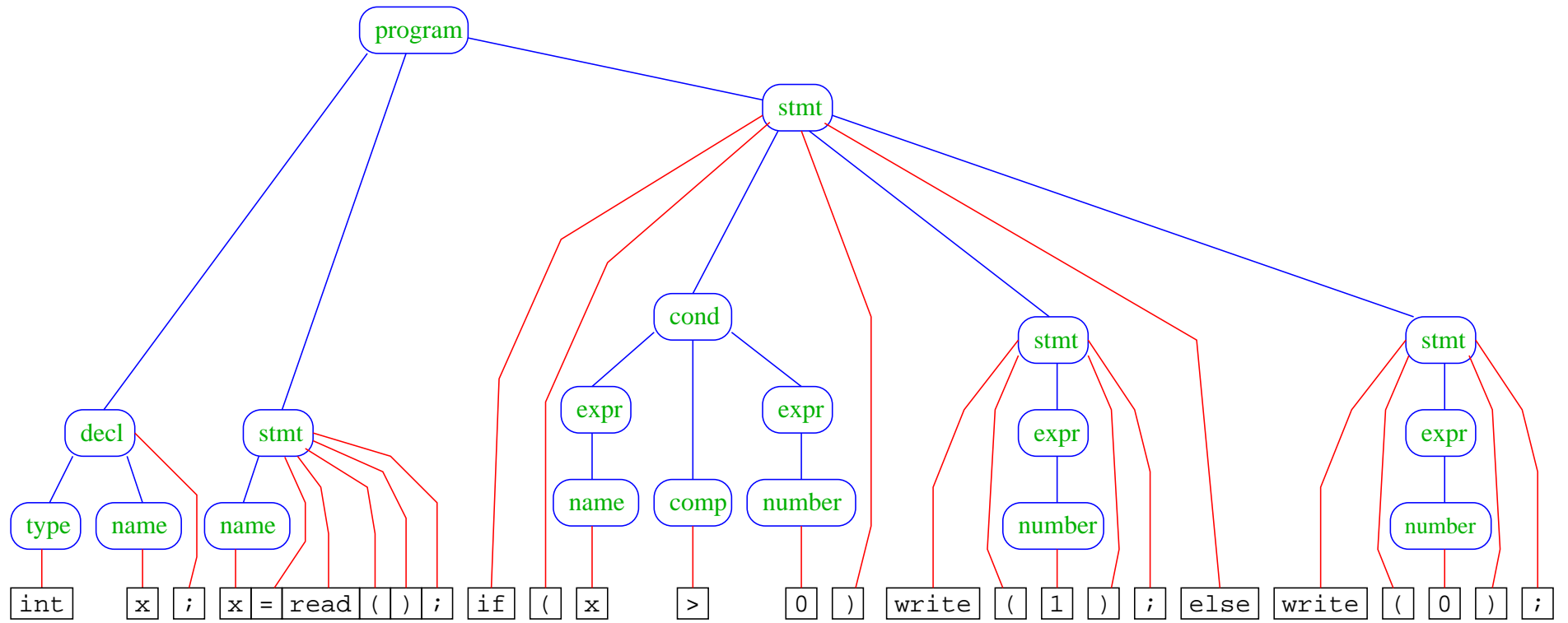


Blätter:

Wörter/Tokens

innere Knoten:

Namen von Programm-Bestandteilen

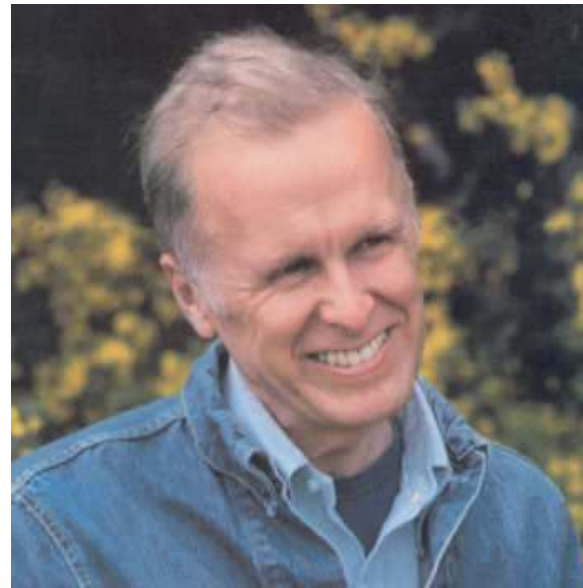


Bemerkungen:

- Die vorgestellte Methode der Beschreibung von Syntax heißt **EBNF**-Notation (**E**xtended **B**ackus **N**aur **F**orm Notation).
- Ein anderer Name dafür ist **erweiterte kontextfreie Grammatik** (↑**Linguistik**, **Automatentheorie**).
- Linke Seiten von Regeln heißen auch **Nicht-Terminale**.
- Tokens heißen auch **Terminale**.



Noam Chomsky,
MIT



John Backus, IBM
Turing Award
(Erfinder von **Fortran**)



Peter Naur,
Turing Award
(Erfinder von **Algol60**)

Achtung:

- Die regulären Ausdrücke auf den rechten Regelseiten können sowohl Terminale wie Nicht-Terminale enthalten.
- Deshalb sind kontextfreie Grammatiken **mächtiger** als reguläre Ausdrücke.

Beispiel:

$$\mathcal{L} = \{\epsilon, ab, aabb, aaabbb, \dots\}$$

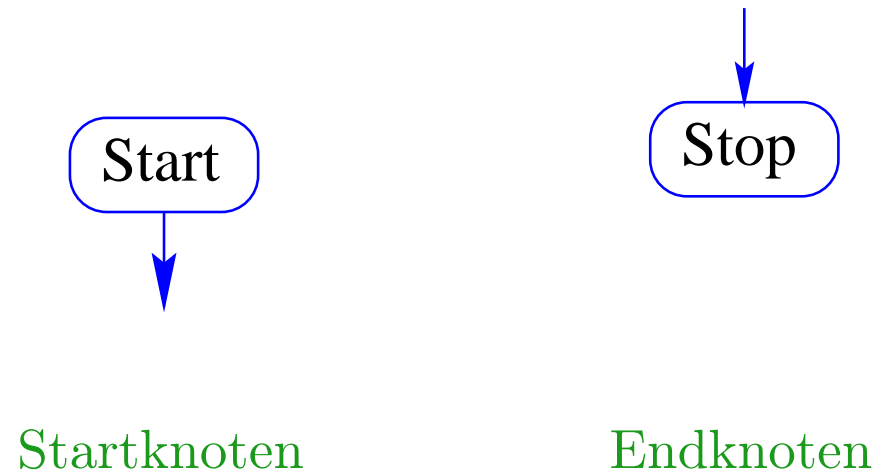
lässt sich mithilfe einer Grammatik beschreiben:

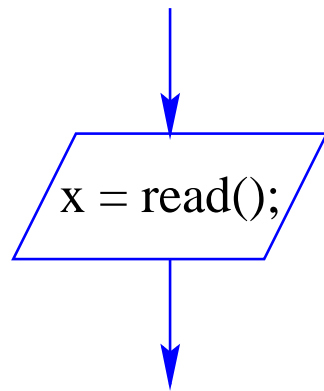
$$A ::= (a A b)?$$

4 Kontrollfluss-Diagramme

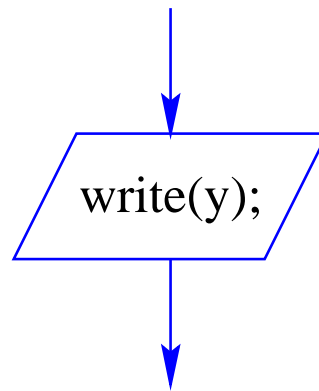
In welcher Weise die Operationen eines Programms nacheinander ausgeführt werden, lässt sich anschaulich mithilfe von [Kontrollfluss-Diagrammen](#) darstellen.

Ingredienzien:

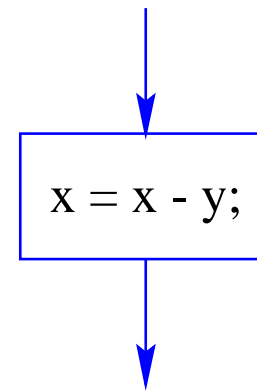




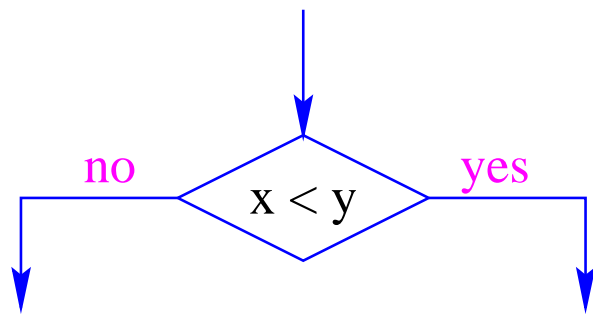
Eingabe



Ausgabe



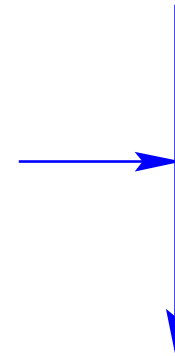
Zuweisung



bedingte Verzweigung



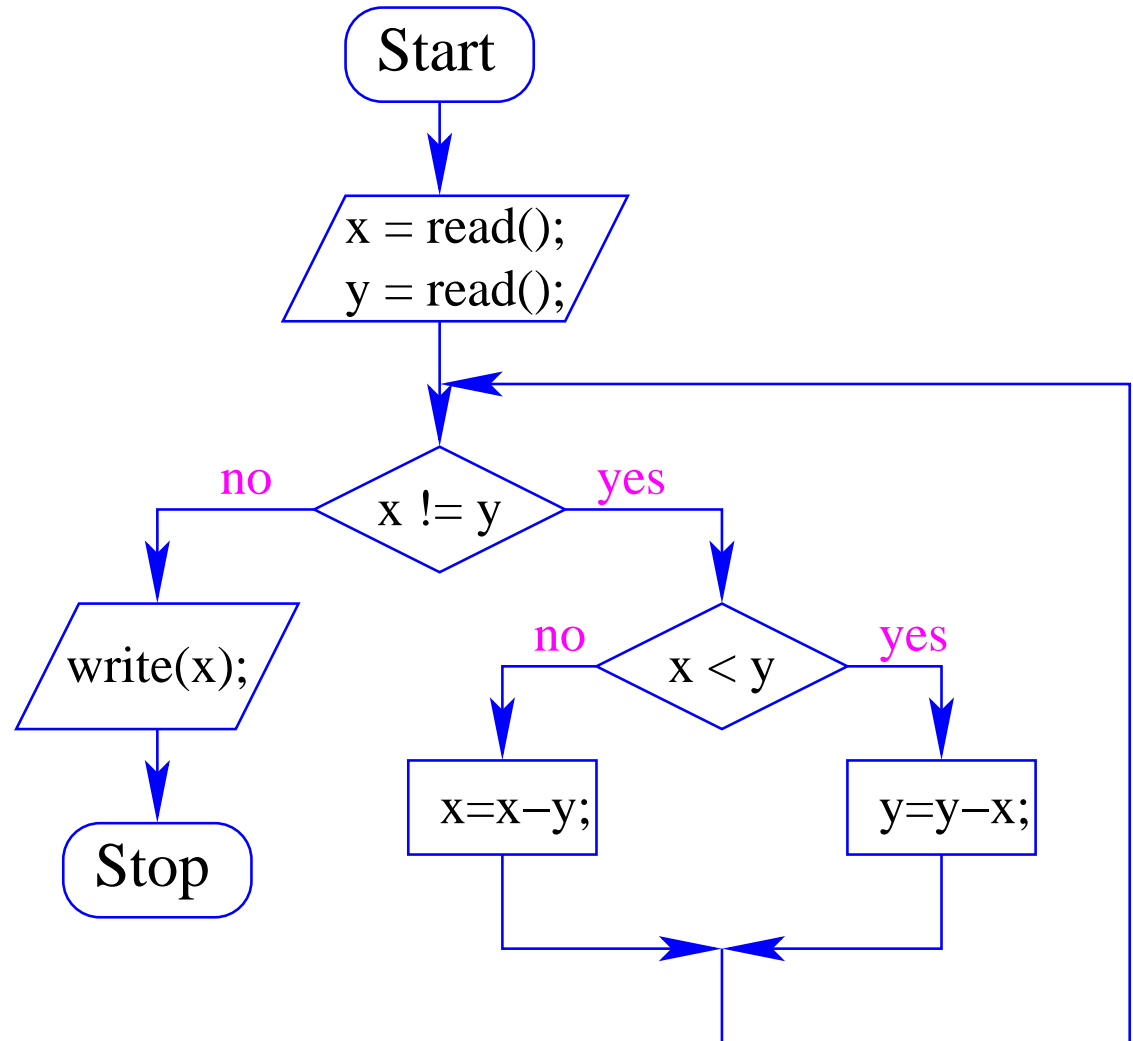
Kante



Zusammenlauf

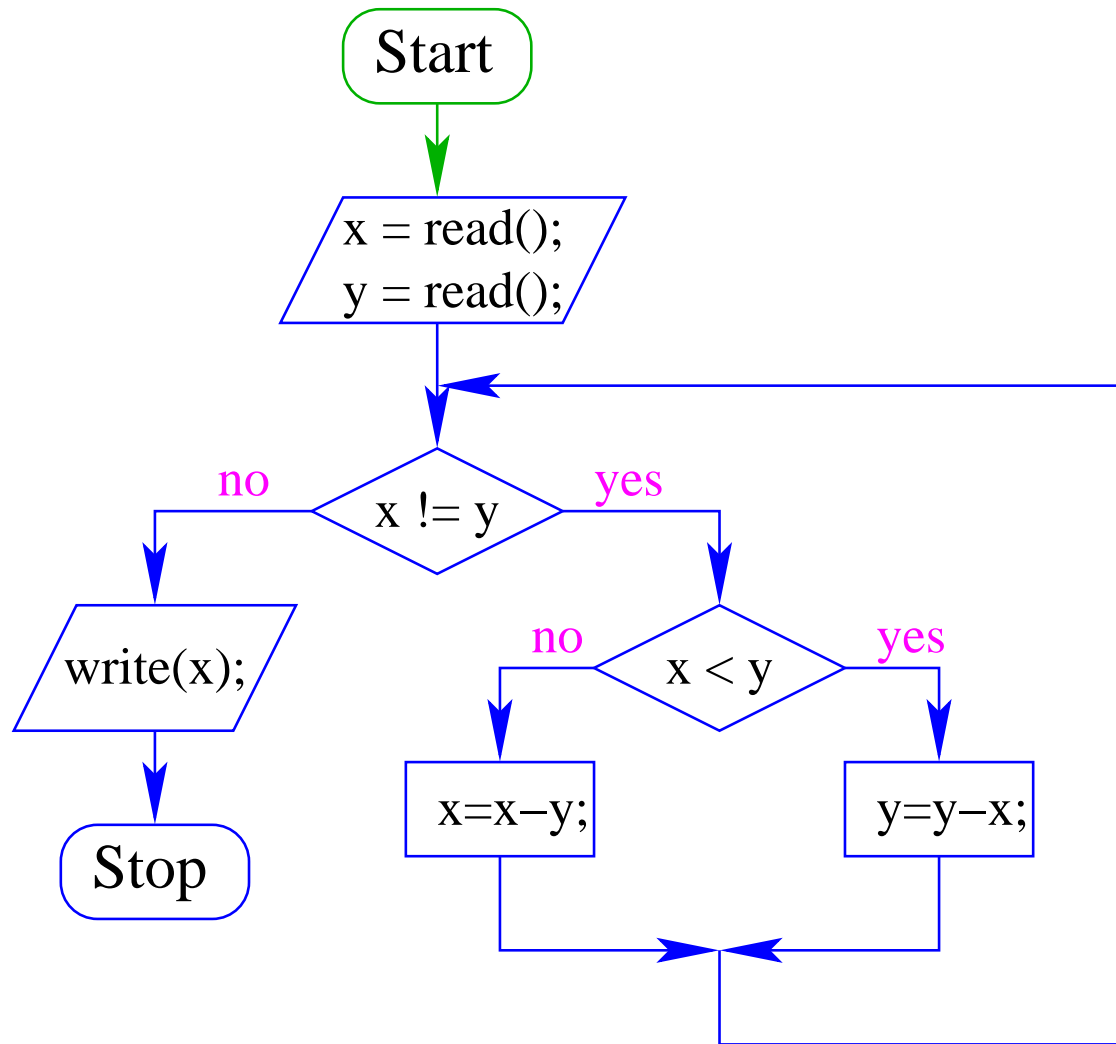
Beispiel:

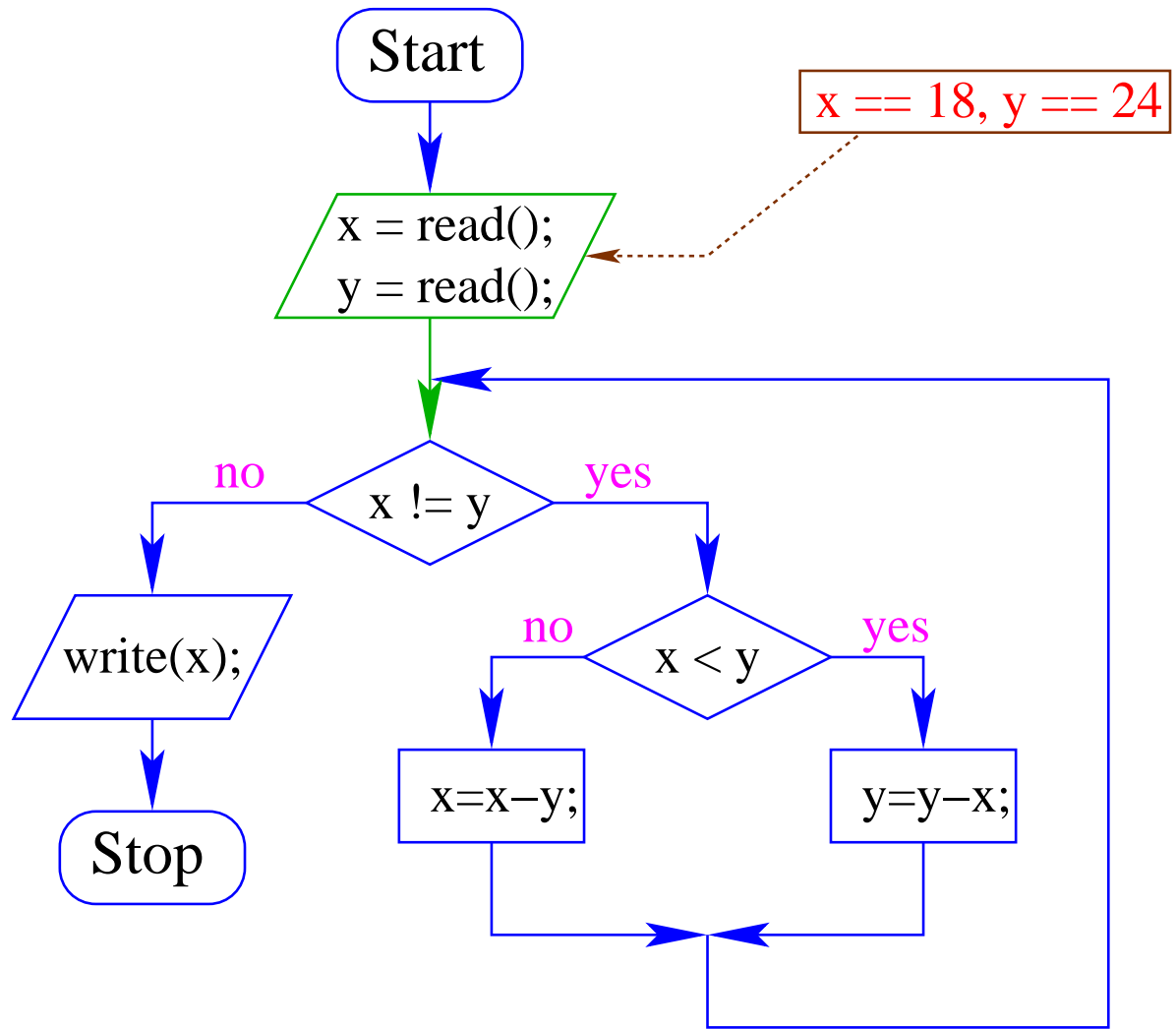
```
int x, y;  
x = read();  
y = read();  
while (x != y)  
    if (x < y)  
        y = y - x;  
    else  
        x = x - y;  
write(x);
```

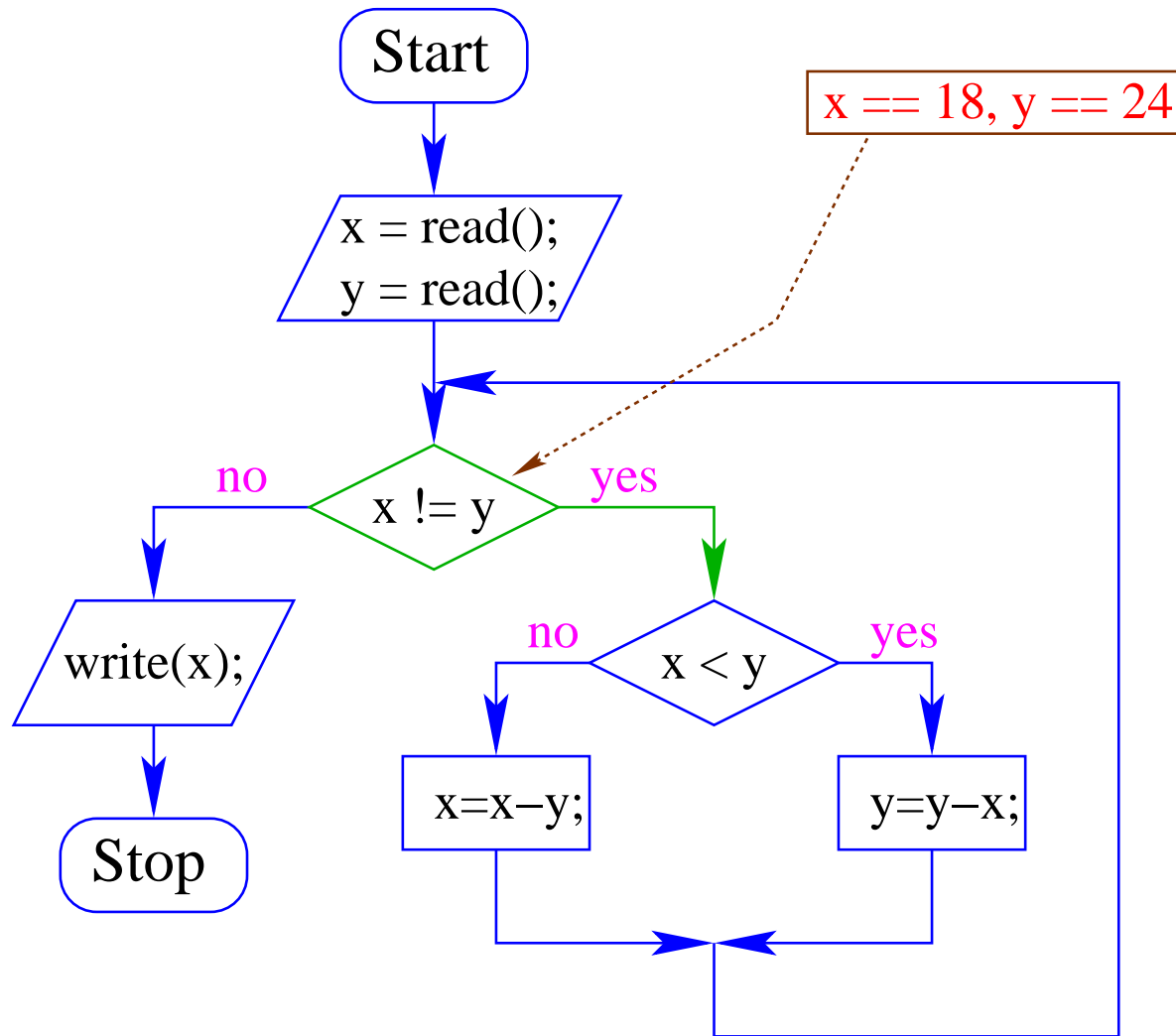


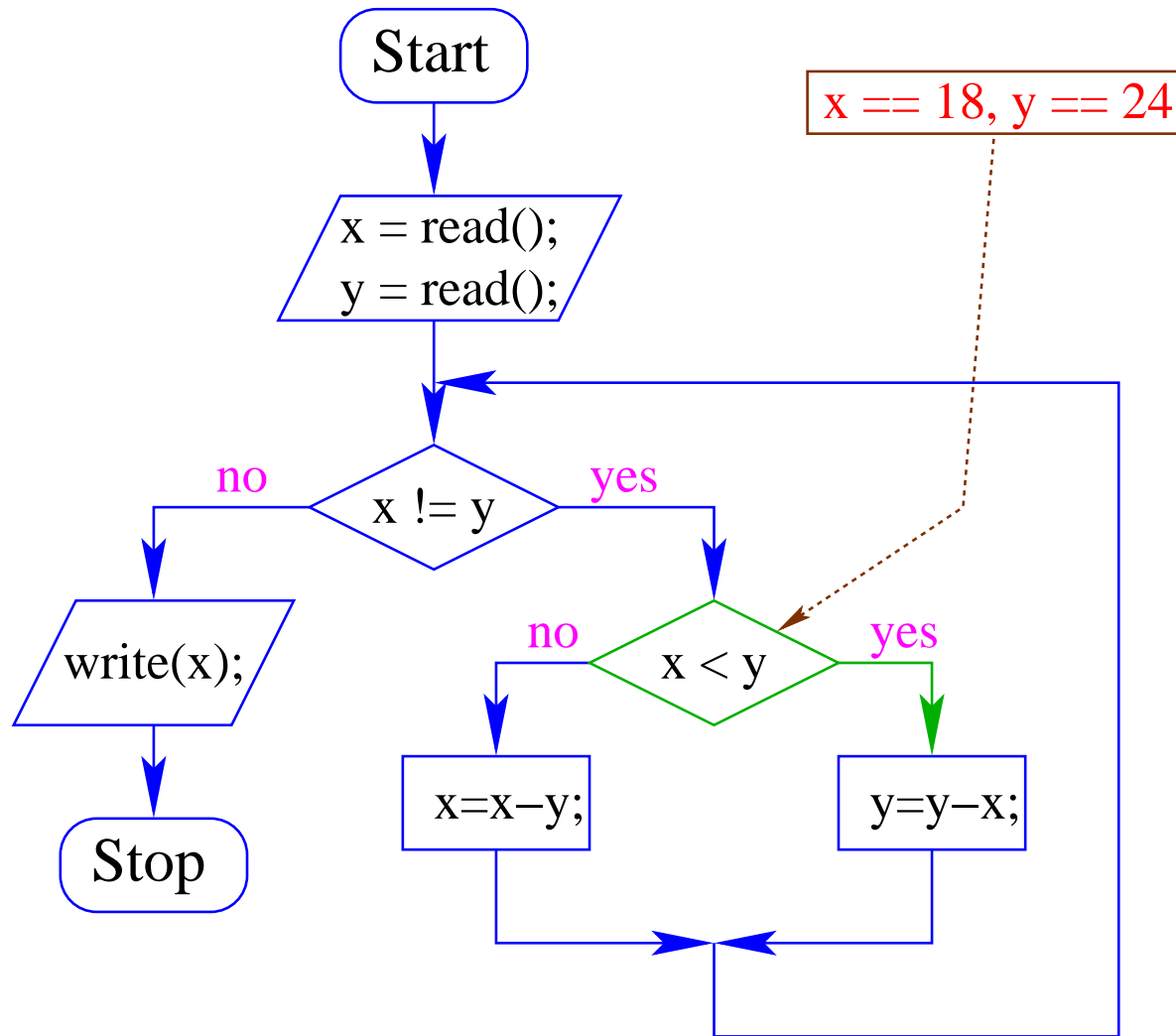
- Die Ausführung des Programms entspricht einem **Pfad** durch das Kontrollfluss-Diagramm vom Startknoten zum Endknoten.
- Die Deklarationen von Variablen muss man sich am Startknoten vorstellen.
- Die auf dem Pfad liegenden Knoten (außer dem Start- und Endknoten) sind die dabei auszuführenden Operationen bzw. auszuwertenden Bedingungen.
- Um den Nachfolger an einem Verzweigungsknoten zu bestimmen, muss die Bedingung für die aktuellen Werte der Variablen ausgewertet werden.

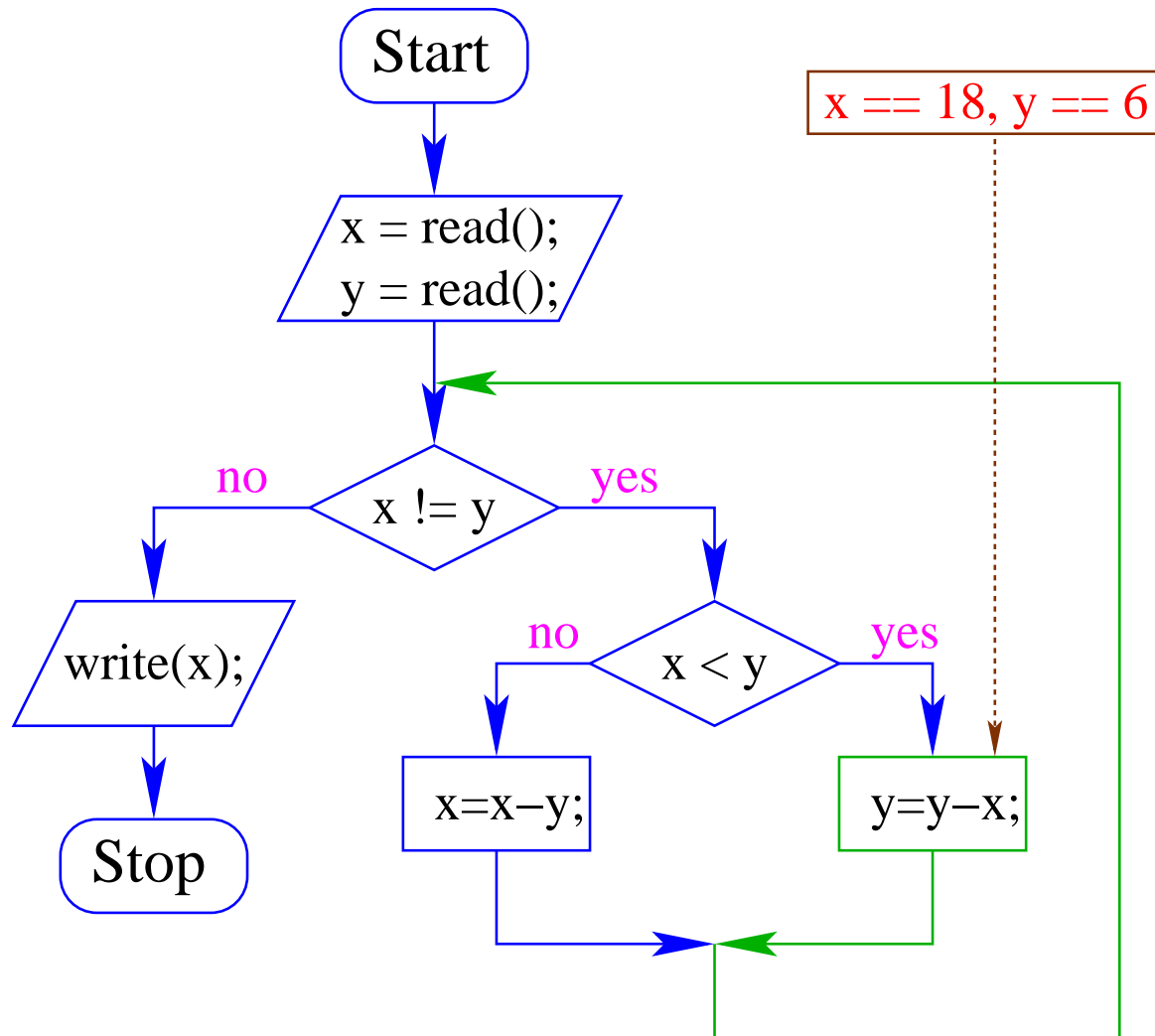
\implies operationelle Semantik

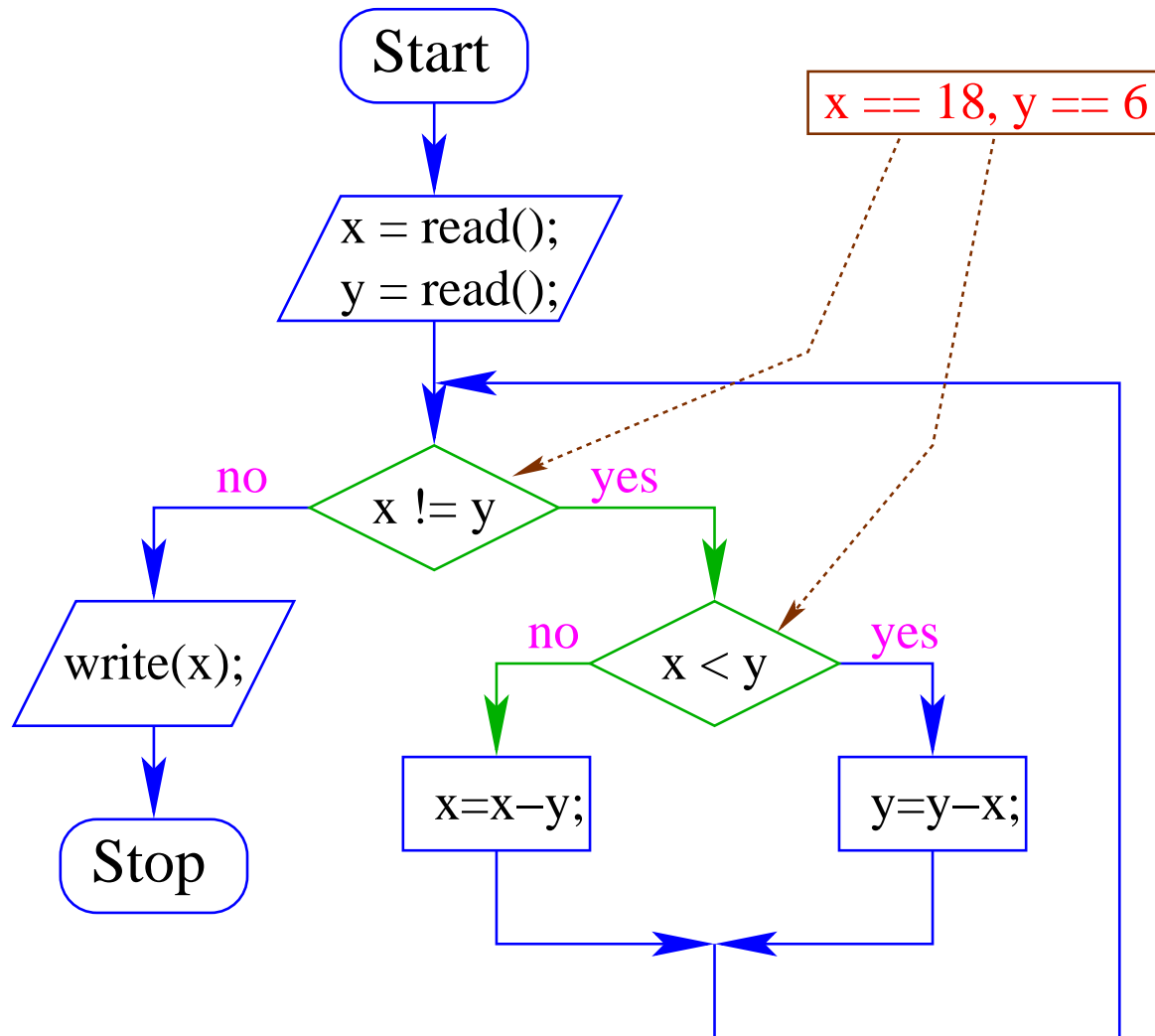


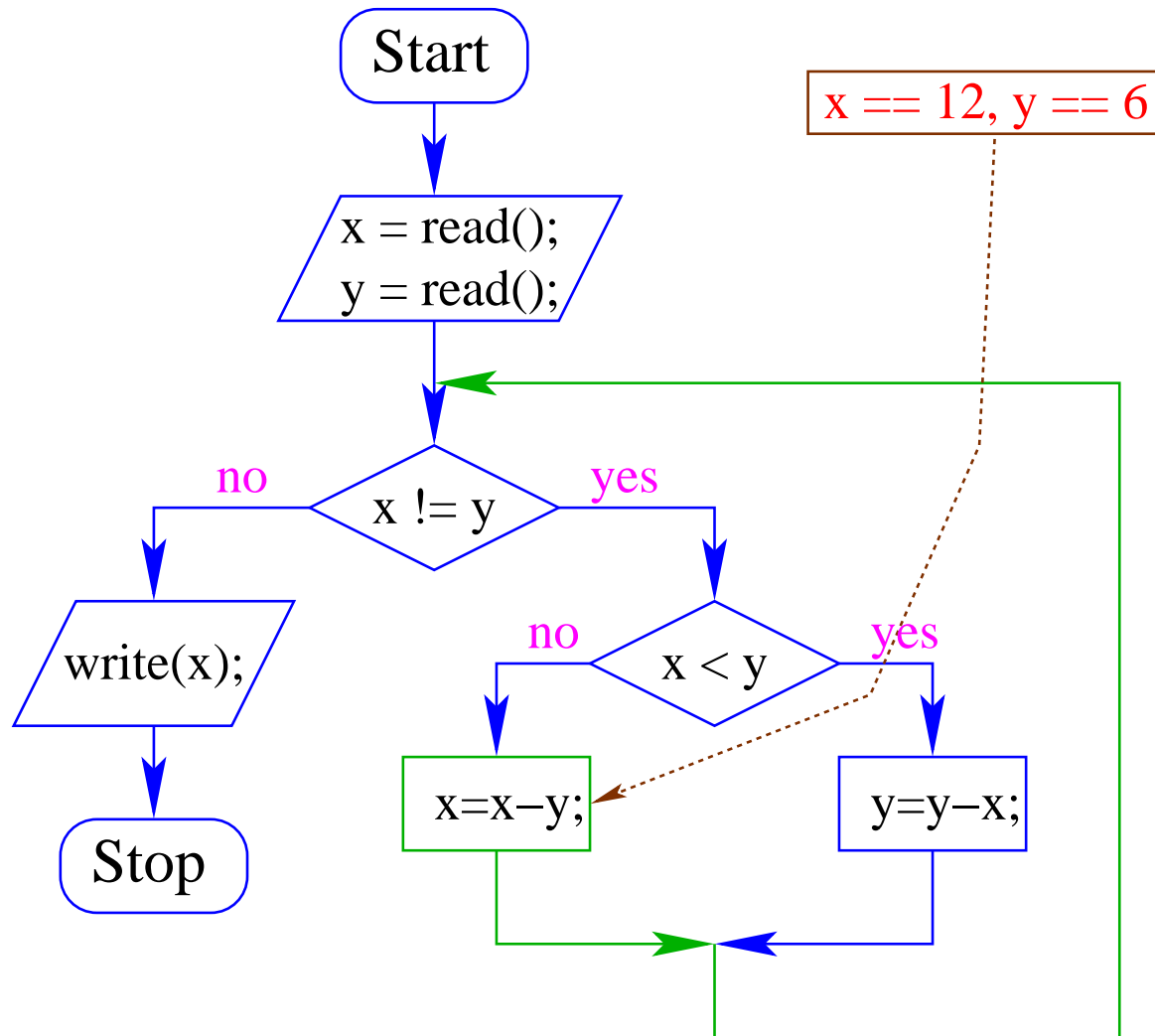


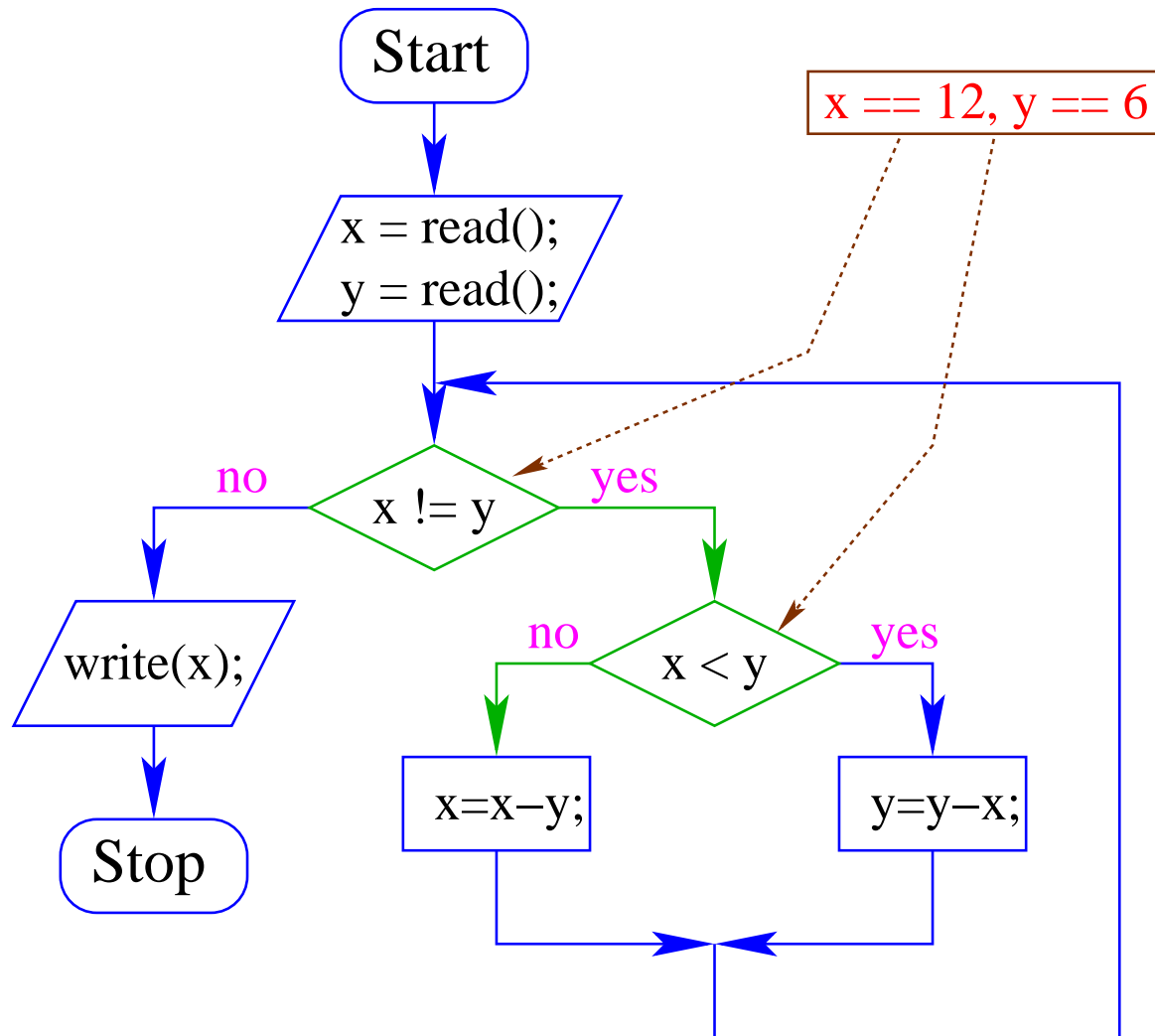


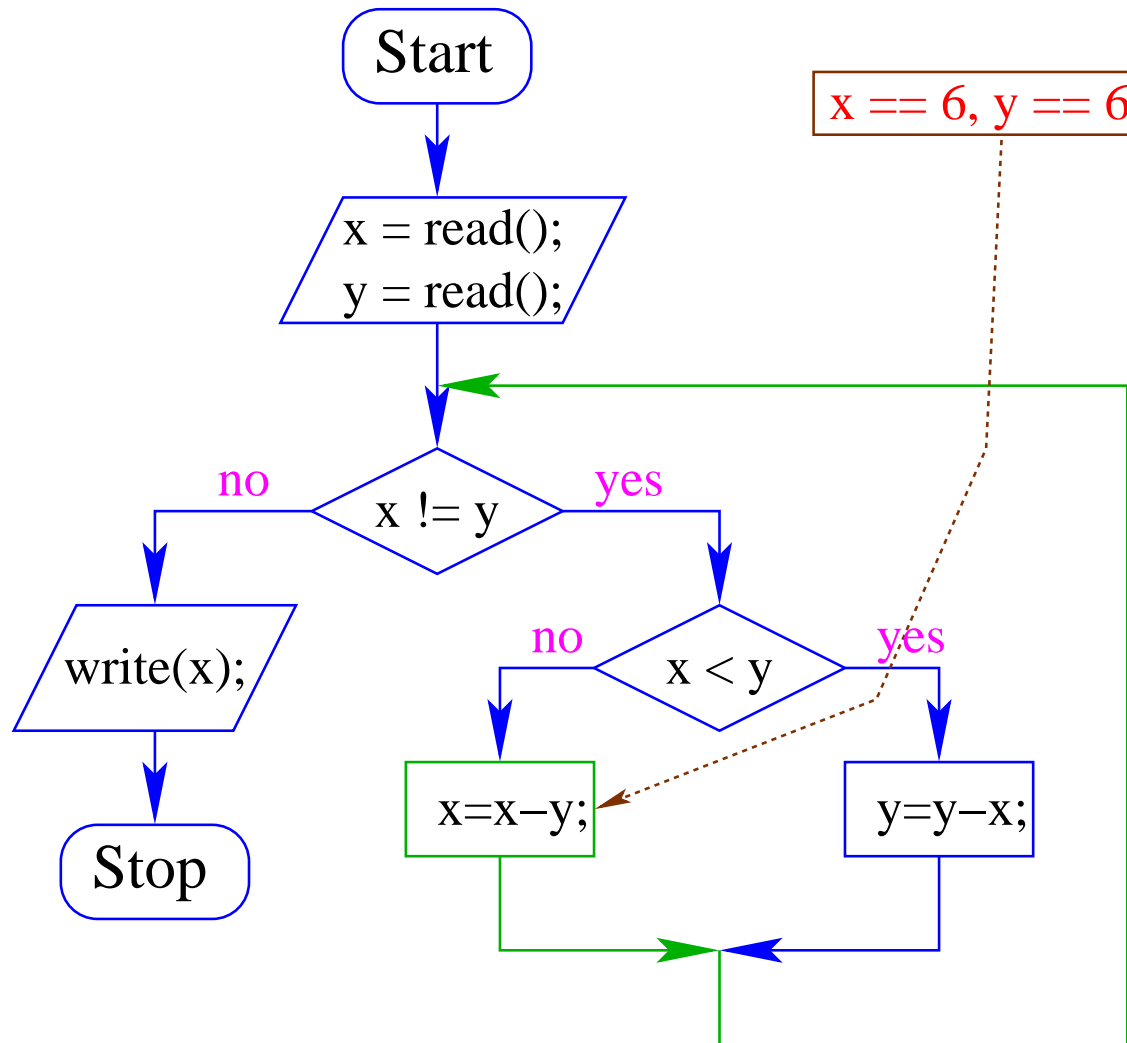


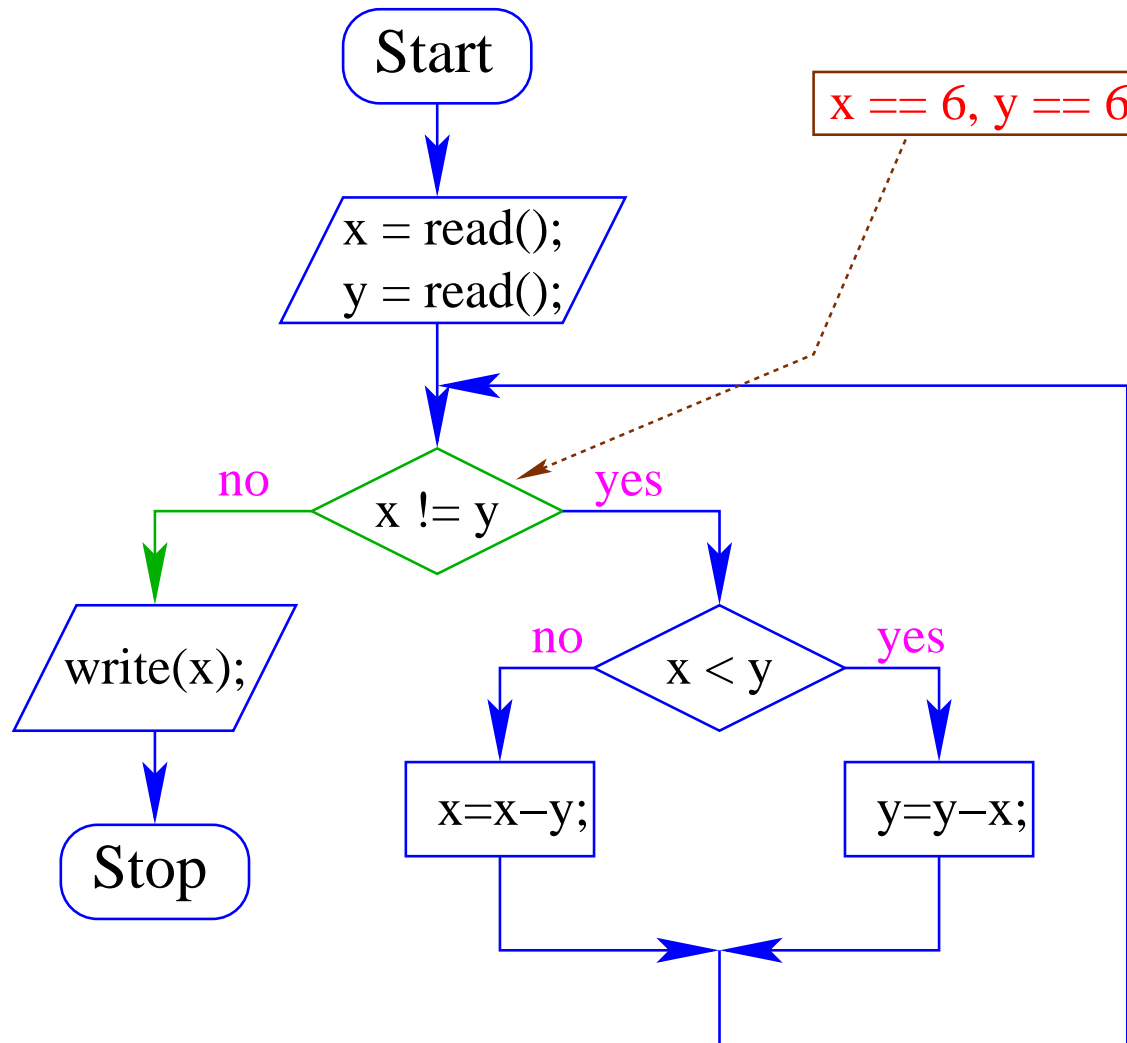


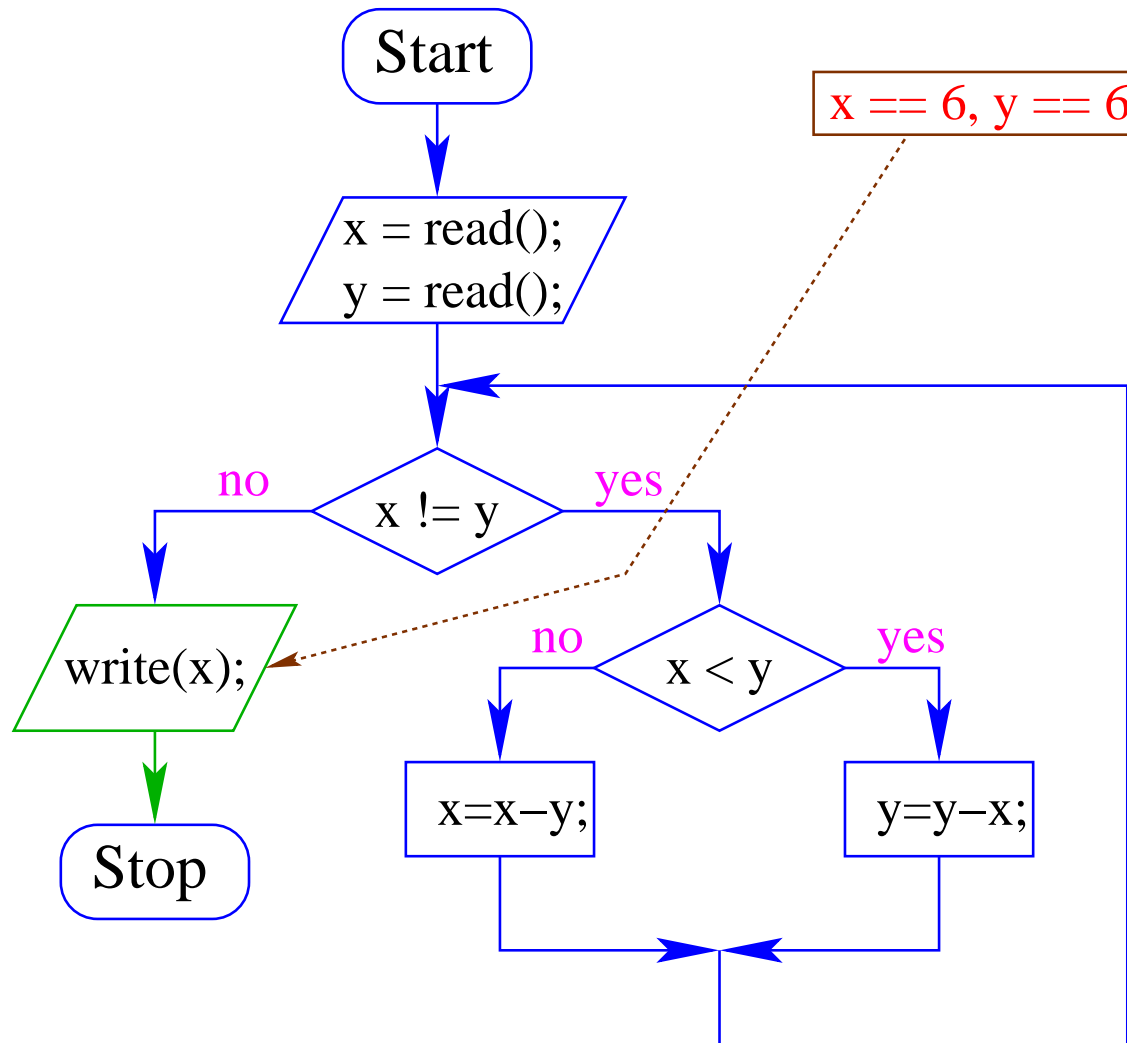


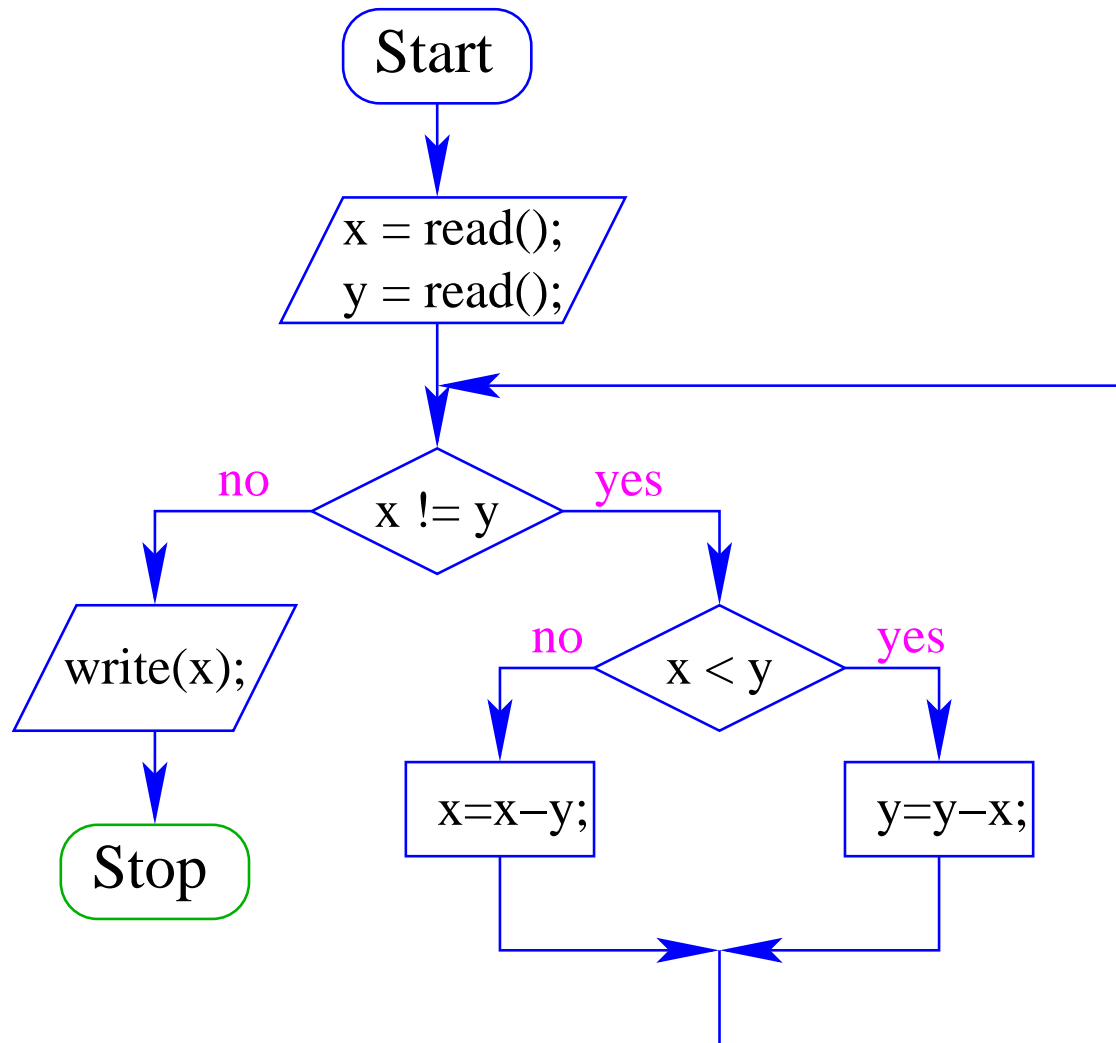








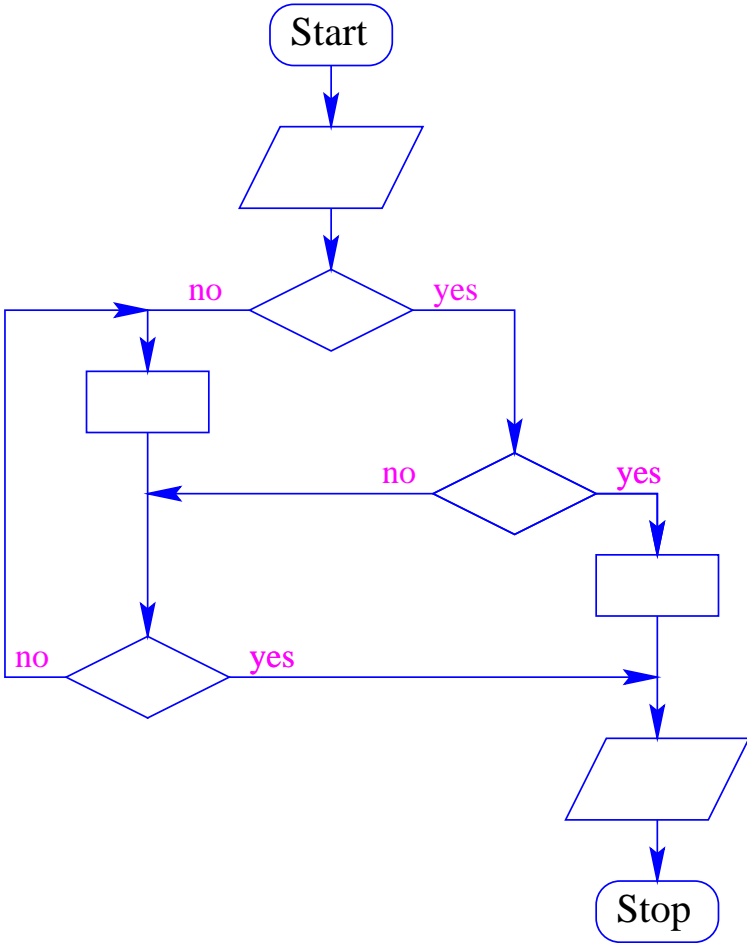




Achtung:

- Zu jedem **MiniJava**-Programm lässt sich ein Kontrollfluss-Diagramm konstruieren;
- die umgekehrte Richtung gilt zwar ebenfalls, liegt aber nicht so auf der Hand.

Beispiel:



5 Mehr Java

Um komfortabel programmieren zu können, brauchen wir

- mehr Datenstrukturen;
- mehr Kontrollstrukturen.

5.1 Mehr Basistypen

- Außer `int`, stellt `Java` weitere Basistypen zur Verfügung.
- Zu jedem Basistyp gibt es eine Menge möglicher `Werte`.
- Jeder Wert eines Basistyps benötigt die gleiche Menge `Platz`, um ihn im Rechner zu repräsentieren.
- Der Platz wird in `Bit` gemessen.

(Wie viele Werte kann man mit n Bit darstellen?)

Es gibt vier Sorten ganzer Zahlen:

Typ	Platz	kleinster Wert	größter Wert
byte	8	-128	127
short	16	-32 768	32 767
int	32	-2 147 483 648	2 147 483 647
long	64	-9 223 372 036 854 775 808	9 223 372 036 854 775 807

Die Benutzung kleinerer Typen wie `byte` oder `short` spart Platz.

Es gibt vier Sorten ganzer Zahlen:

Typ	Platz	kleinster Wert	größter Wert
byte	8	-128	127
short	16	-32 768	32 767
int	32	-2 147 483 648	2 147 483 647
long	64	-9 223 372 036 854 775 808	9 223 372 036 854 775 807

Die Benutzung kleinerer Typen wie `byte` oder `short` spart Platz.

Achtung: `Java` warnt nicht vor Überlauf/Unterlauf !!

Beispiel:

```
int x = 2147483647; // grösstes int
x = x+1;
write(x);
```

... liefert **-2147483648** ...

- In realem **Java** kann man bei der Deklaration einer Variablen ihr direkt einen ersten Wert zuweisen (**Initialisierung**).
- Man kann sie sogar (statt am Anfang des Programms) erst an der Stelle deklarieren, an der man sie das erste Mal braucht!

Es gibt **zwei** Sorten von Gleitkomma-Zahlen:

Typ	Platz	kleinster Wert	größter Wert	
float	32	ca. $-3.4e+38$	ca. $3.4e+38$	7 signifikante Stellen
double	64	ca. $-1.7e+308$	ca. $1.7e+308$	15 signifikante Stellen

- Überlauf/Unterlauf liefert die Werte `Infinity` bzw. `-Infinity`.
- Für die Auswahl des geeigneten Typs sollte die gewünschte **Genauigkeit** des Ergebnisses berücksichtigt werden.
- Gleitkomma-Konstanten im Programm werden als **double** aufgefasst.
- Zur Unterscheidung kann man an die Zahl `f` (oder `F`) bzw. `d` (oder `D`) anhängen.

... weitere Basistypen:

Typ	Platz	Werte
boolean	1	true, false
char	16	alle Unicode -Zeichen

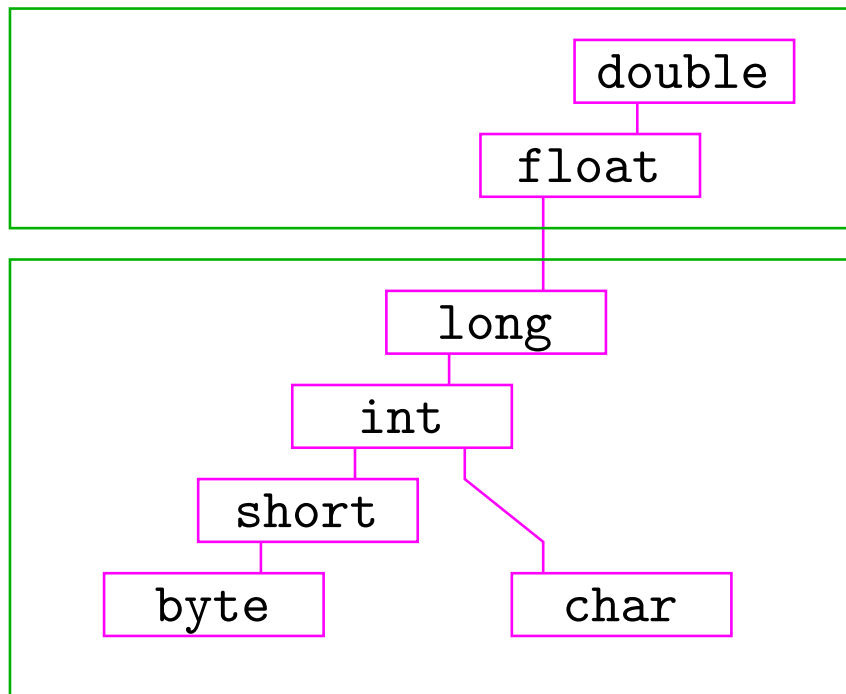
[Unicode](#) ist ein Zeichensatz, der alle irgendwo auf der Welt gängigen Alphabete umfasst, also zum Beispiel:

- die Zeichen unserer Tastatur (inklusive Umlaute);
- die chinesischen Schriftzeichen;
- die ägyptischen Hieroglyphen ...

char-Konstanten schreibt man mit Hochkommas: 'A', ';', '\n'.

5.2 Mehr über Arithmetik

- Die Operatoren +, -, *, / und % gibt es für **jeden** der aufgelisteten Zahltypen.
- Werden sie auf ein Paar von Argumenten **verschiedenen** Typs angewendet, wird automatisch vorher der speziellere in den allgemeineren umgewandelt (**impliziter Type Cast**) ...



Gleitkomma-Zahlen

ganze Zahlen

Beispiel:

```
short xs = 1;  
int x = 999999999;  
write(x + xs);
```

... liefert den int-Wert **1000000000** ...

```
float xs = 1.0f;  
int x = 999999999;  
write(x + xs);
```

... liefert den float-Wert **1.0E9** ...

Beispiel:

```
short xs = 1;  
int x = 999999999;  
write(x + xs);
```

... liefert den int-Wert **1000000000** ...

```
float xs = 1.0f;  
int x = 999999999;  
write(x + xs);
```

... liefert den float-Wert **1.0E9** ...

... vorausgesetzt, `write()` kann Gleitkomma-Zahlen ausgeben.

Achtung:

- Das Ergebnis einer Operation auf `float` kann aus dem Bereich von `float` herausführen. Dann ergibt sich der Wert `Infinity` oder `-Infinity`.

Das gleiche gilt für `double`.

- Das Ergebnis einer Operation auf Basistypen, die in `int` enthalten sind (außer `char`), liefern ein `int`.
- Wird das Ergebnis einer Variablen zugewiesen, sollte deren Typ dies zulassen.

5.3 Strings

Der Datentyp `String` für Wörter ist kein Basistyp, sondern eine **Klasse** (dazu kommen wir später)

Hier behandeln wir nur drei Eigenschaften:

- Werte vom Typ `String` haben die Form `"Hello World!"`;
- Man kann Wörter in Variablen vom Typ `String` abspeichern.
- Man kann Wörter mithilfe des Operators `“+”` **konkatenerieren**.

Beispiel:

```
String s0 = "";  
String s1 = "Hel";  
String s2 = "lo Wo";  
String s3 = "rld!";  
write(s0 + s1 + s2 + s3);
```

... schreibt **Hello World!** auf die Ausgabe.

Beachte:

- Jeder Wert in **Java** hat eine Darstellung als **String**.
- Wird der Operator “+” auf einen Wert vom Typ **String** und einen anderen Wert x angewendet, wird x automatisch in seine **String**-Darstellung konvertiert ...

⇒ ... liefert einfache Methode, um **float** oder **double** auszugeben !!!

Beispiel:

```
double x = -0.55e13;  
write("Eine Gleitkomma-Zahl: "+x);
```

... schreibt **Eine Gleitkomma-Zahl: -0.55E13** auf die Ausgabe.

5.4 Felder

Oft müssen viele Werte gleichen Typs gespeichert werden.

Idee:

- Lege sie konsekutiv ab!
- Greife auf einzelne Werte über ihren Index zu!

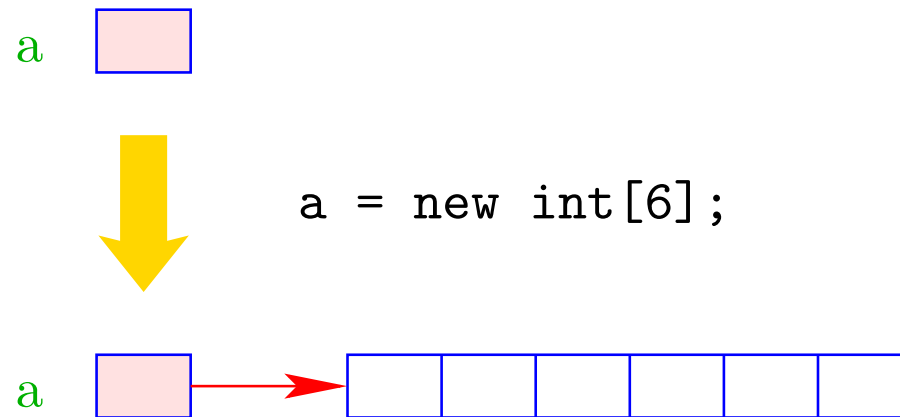
Feld:	17	3	-2	9	0	1
Index:	0	1	2	3	4	5

Beispiel: Einlesen eines Felds

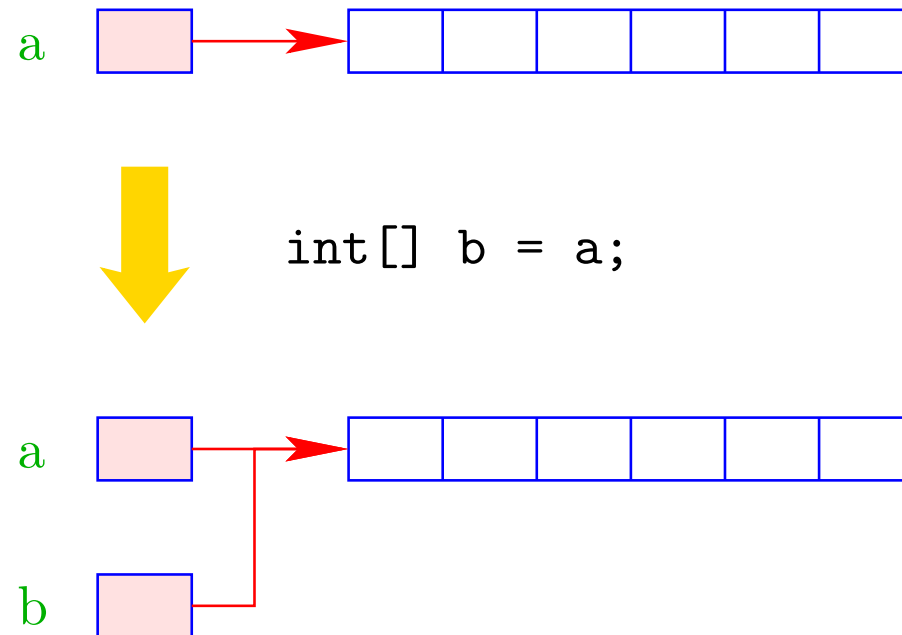
```
int[] a; // Deklaration
int n = read();

a = new int[n];
           // Anlegen des Felds
int i = 0;
while (i < n) {
    a[i] = read();
    i = i+1;
}
```

- `type [] name ;` deklariert eine Variable für ein Feld (`array`), dessen Elemente vom Typ `type` sind.
- Alternative Schreibweise:
`type name [] ;`
- Das Kommando `new` legt ein Feld einer gegebenen Größe an und liefert einen `Verweis` darauf zurück:



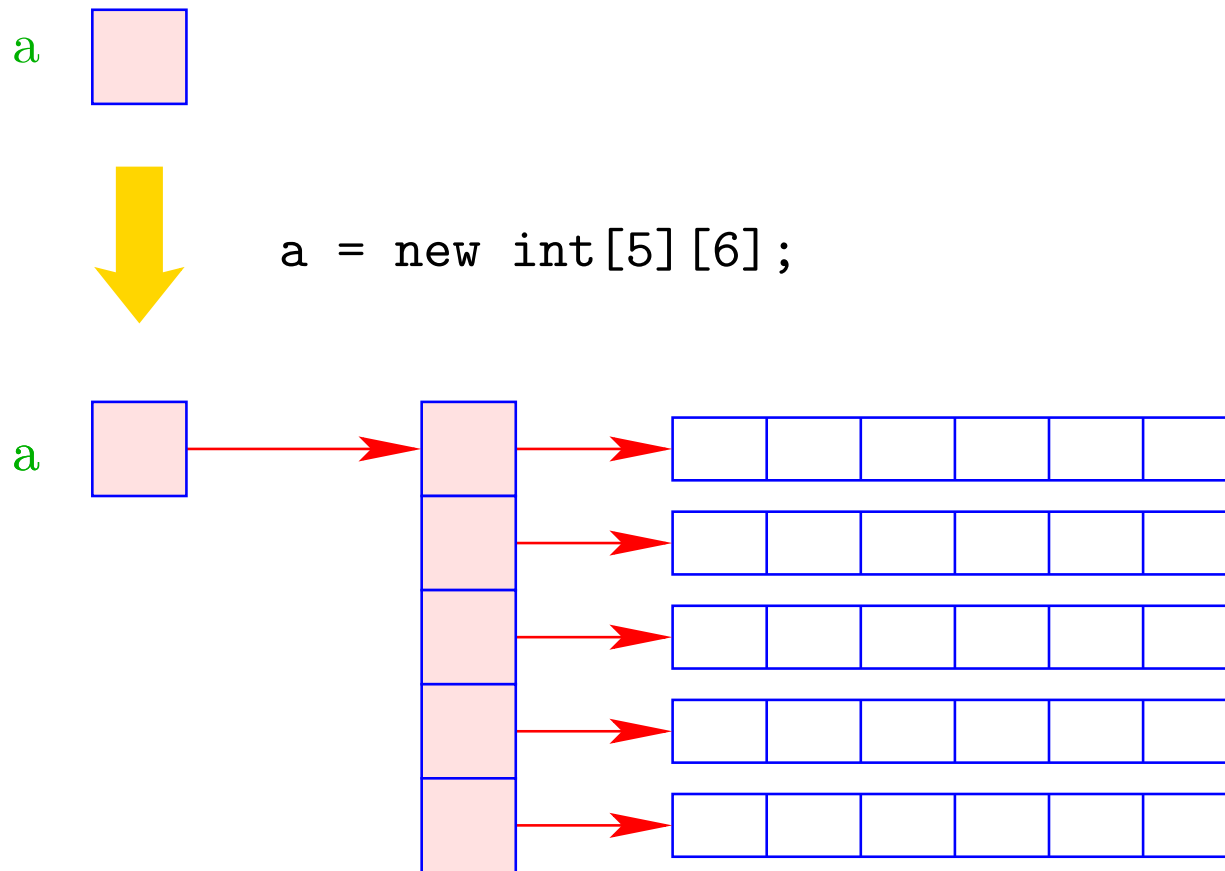
- Der Wert einer Feld-Variable ist also ein Verweis.
- `int [] b = a;` kopiert den Verweis der Variablen `a` in die Variable `b`:



- Die Elemente eines Felds sind von 0 an durchnummeriert.
- Die Anzahl der Elemente des Felds `name` ist `name.length`.
- Auf das i -te Element des Felds `name` greift man mittels `name[i]` zu.
- Bei jedem Zugriff wird überprüft, ob der Index erlaubt ist, d.h. im Intervall $\{0, \dots, \text{name.length}-1\}$ liegt.
- Liegt der Index außerhalb des Intervalls, wird die `ArrayIndexOutOfBoundsException` ausgelöst (↑`Exceptions`).

Mehrdimensionale Felder

- **Java** unterstützt direkt nur ein-dimensionale Felder.
- Ein zwei-dimensionales Feld ist ein Feld von Feldern ...



5.5 Mehr Kontrollstrukturen

Typische Form der Iteration über Felder:

- Initialisierung des Laufindex;
- `while`-Schleife mit Eintrittsbedingung für den Rumpf;
- Modifizierung des Laufindex am Ende des Rumpfs.

Beispiel (Forts.): Bestimmung des Minimums

```
int result = a[0];
int i = 1;      // Initialisierung
while (i < a.length) {
    if (a[i] < result)
        result = a[i];
    i = i+1;    // Modifizierung
}
write(result);
```

Mithilfe des `for`-Statements:

```
int result = a[0];
for (int i = 1; i < a.length; ++i)
    if (a[i] < result)
        result = a[i];
write(result);
```

Allgemein:

```
for ( init; cond; modify ) stmt
```

... entspricht:

```
{ init ; while ( cond ) { stmt modify ;} }
```

... wobei `++i` äquivalent ist zu `i = i+1` .

Warnung:

- Die Zuweisung $x = x-1$ ist in Wahrheit ein **Ausdruck**.
- Der Wert ist der Wert der rechten Seite.
- Die Modifizierung der Variable x erfolgt als **Seiteneffekt**.
- Der Semikolon “;” hinter einem Ausdruck wirft nur den Wert weg.

⇒ ... fatal für Fehler in Bedingungen ...

```
boolean x = false;
if (x = true)
    write("Sorry! This must be an error ...");
```

- Die Operatoranwendungen `++x` und `x++` inkrementieren beide den Wert der Variablen `x`.
- `++x` tut das, **bevor** der Wert des Ausdrucks ermittelt wird (**Pre-Increment**).
- `x++` tut das, **nachdem** der Wert ermittelt wurde (**Post-Increment**).
- `a[x++] = 7;` entspricht:
$$\begin{aligned} & a[x] = 7; \\ & x = x+1; \end{aligned}$$
- `a[++x] = 7;` entspricht:
$$\begin{aligned} & x = x+1; \\ & a[x] = 7; \end{aligned}$$

5.6 Funktionen und Prozeduren

Oft möchte man

- Teilprobleme **separat** lösen; und dann
- die Lösung **mehrfach** verwenden.

Beispiel: Einlesen eines Felds

```
public static int[] readArray(int number) {  
    // number = Anzahl der zu lesenden Elemente  
    int[] result = new int[number]; // Anlegen des Felds  
    for (int i = 0; i < number; ++i) {  
        result[i] = read();  
    }  
    return result;  
}
```

- Die erste Zeile ist der **Header** der Funktion.
- `public` sagt, wo die Funktion verwendet werden darf (↑kommt später)
- `static` kommt ebenfalls später.
- `int []` gibt den Typ des Rückgabe-Werts an.
- `readArray` ist der Name, mit dem die Funktion aufgerufen wird.
- Dann folgt (in runden Klammern und komma-separiert) die Liste der **formalen Parameter**, hier: `(int number)`.
- Der Rumpf der Funktion steht in geschwungenen Klammern.
- `return expr` beendet die Ausführung der Funktion und liefert den Wert von `expr` zurück.

- Die Variablen, die innerhalb eines Blocks angelegt werden, d.h. innerhalb von “{” und “}”, sind nur innerhalb dieses Blocks **sichtbar**, d.h. benutzbar (**lokale Variablen**).
- Der Rumpf einer Funktion ist ein Block.
- Die formalen Parameter können auch als lokale Variablen aufgefasst werden.
- Bei dem Aufruf `readArray(7)` erhält der formale Parameter `number` den Wert `7`.

Weiteres Beispiel: Bestimmung des Minimums

```
public static int min (int[] b) {  
    int result = b[0];  
    for (int i = 1; i < b.length; ++i) {  
        if (b[i] < result)  
            result = b[i];  
    }  
    return result;  
}
```

... daraus basteln wir das **Java**-Programm Min :

```
public class Min extends MiniJava {
    public static int[] readArray (int number) { ... }
    public static int min (int[] b) { ... }
    // Jetzt kommt das Hauptprogramm
    public static void main (String[] args) {
        int n = read();
        int[] a = readArray(n);
        int result = min(a);
        write(result);
    } // end of main()
} // end of class Min
```

- Manche Funktionen, deren Ergebnistyp `void` ist, geben gar keine Werte zurück – im Beispiel: `write()` und `main()`. Diese Funktionen heißen **Prozeduren**.
- Das Hauptprogramm hat immer als Parameter ein Feld `args` von `String`-Elementen.
- In diesem Argument-Feld werden dem Programm Kommandozeilen-Argumente verfügbar gemacht.

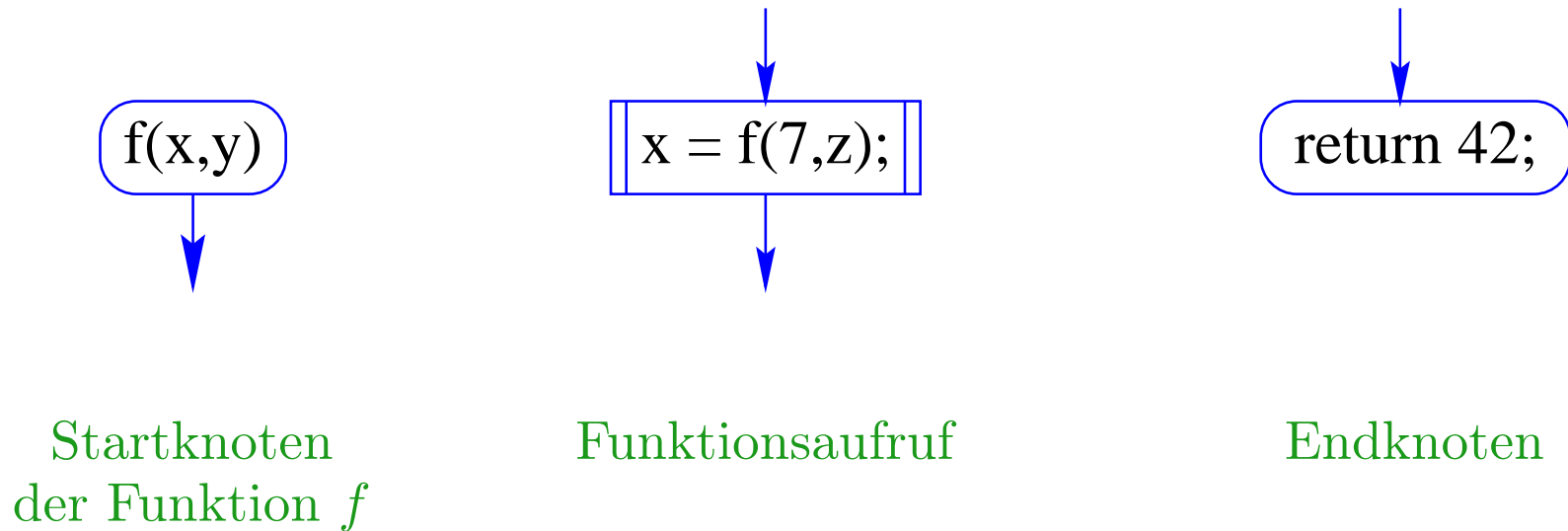
```
public class Test extends MiniJava {
    public static void main (String [] args) {
        write(args[0]+args[1]);
    }
} // end of class Test
```

Dann liefert der Aufruf:

```
java Test "Hel" "lo World!"
```

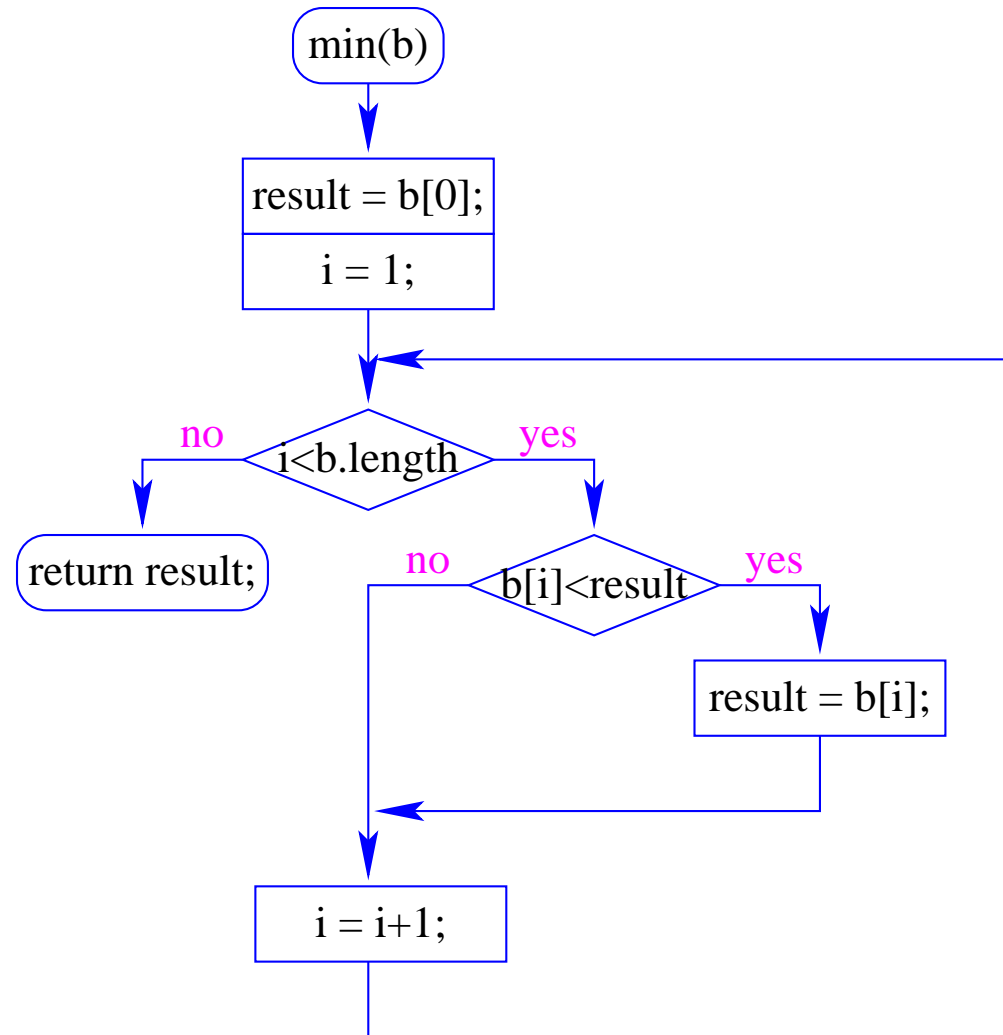
... die Ausgabe: **Hello World!**

Um die Arbeitsweise von Funktionen zu veranschaulichen, erweitern/modifizieren wir die Kontrollfluss-Diagramme:



- Für jede Funktion wird ein eigenes Teildiagramm erstellt.
- Ein Aufrufknoten repräsentiert eine Teilberechnung der aufgerufenen Funktion.

Teildiagramm für die Funktion `min()`:



Insgesamt erhalten wir:

