

# **BOB+** **Programmierhandbuch**

Version 2.0

Juli 2010

© 2010 Ralf-Erik Ebert, Berlin

Die in diesem Text verwendeten Bezeichnungen von Hard- und Software-Produkten sowie Firmennamen sind in der Regel – auch ohne besondere Kennzeichnung – eingetragene Warenzeichen und sollten als solche behandelt werden.

Der hier veröffentlichte Text wurde mit großer Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler und Irrtümer nicht ausgeschlossen werden. Für entsprechende Hinweise und Verbesserungsvorschläge ist der Autor jederzeit dankbar. Die im Text verwendeten Beispiele dienen ausschließlich der Illustration und dem leichteren Verständnis des Textes.

**Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für durch die Verwendung der Software BOB+, dieser Dokumentation und der darin enthaltenen Code-Beispiele entstehende Schäden.**

Änderungen, die der Korrektur, der Weiterentwicklung der Software BOB+ sowie der Ergänzung ihrer Dokumentation dienen, behält sich der Autor vor.

BOB+ ist FREEWARE und wird als Open Source zu den Konditionen der BSD-Lizenz zur Verfügung gestellt.

# Inhalt

<b>1</b>	<b><u>VORWORT</u></b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b><u>GRUNDLAGEN</u></b>	<b>6</b>
<b>2.1</b>	<b><u>Was ist BOB +?</u></b>	<b>6</b>
<b>2.2</b>	<b><u>Architekturübersicht</u></b>	<b>7</b>
<b>2.3</b>	<b><u>Benutzung von BOB+</u></b>	<b>7</b>
<b>2.4</b>	<b><u>Laufzeitumgebung und Compiler</u></b>	<b>10</b>
<b>3</b>	<b><u>PROGRAMMSTRUKTUR</u></b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b><u>SYNTAKTISCHE GRUNDELEMENTE</u></b>	<b>11</b>
<b>4.1</b>	<b><u>Kommentare</u></b>	<b>12</b>
<b>4.2</b>	<b><u>Bezeichner</u></b>	<b>12</b>
<b>4.3</b>	<b><u>Literale</u></b>	<b>12</b>
<b>4.4</b>	<b><u>Definitionen, Anweisungen und Blöcke</u></b>	<b>14</b>
<b>4.5</b>	<b><u>Verarbeitungsanweisungen</u></b>	<b>17</b>
<b>5</b>	<b><u>VARIABLEN UND DATENTYPEN</u></b>	<b>18</b>
<b>5.1</b>	<b><u>Variablen</u></b>	<b>19</b>
<b>5.2</b>	<b><u>Datentypen</u></b>	<b>20</b>
5.2.1	<u>Werttypen</u>	20
5.2.2	<u>Referenztypen</u>	22
<b>6</b>	<b><u>OPERATOREN</u></b>	<b>24</b>
<b>6.1</b>	<b><u>Arithmetische Operatoren</u></b>	<b>24</b>
<b>6.2</b>	<b><u>Vergleichsoperatoren</u></b>	<b>25</b>
<b>6.3</b>	<b><u>Logische Operatoren</u></b>	<b>25</b>
<b>6.4</b>	<b><u>Bitoperatoren</u></b>	<b>26</b>
<b>6.5</b>	<b><u>Zuweisungsoperatoren</u></b>	<b>27</b>
<b>6.6</b>	<b><u>Inkrement- und Dekrement-Operatoren</u></b>	<b>27</b>
<b>6.7</b>	<b><u>Sonstige Operatoren</u></b>	<b>28</b>
<b>6.8</b>	<b><u>Hierarchie der Operatoren</u></b>	<b>30</b>
<b>7</b>	<b><u>SCHLÜSSELWÖRTER UND RESERVIERTE BEZEICHNER</u></b>	<b>31</b>
<b>8</b>	<b><u>STEUERSTRUKTUREN</u></b>	<b>32</b>
<b>8.1</b>	<b><u>Bedingungen</u></b>	<b>32</b>
<b>8.2</b>	<b><u>Wiederholungen (Schleifen)</u></b>	<b>32</b>
8.2.1	<u>Die while-Anweisung</u>	32
8.2.2	<u>Die do-while-Anweisung</u>	33
8.2.3	<u>Die for-Anweisung</u>	33
8.2.4	<u>Geschachtelte Schleifen</u>	34
8.2.5	<u>break und continue</u>	34
<b>9</b>	<b><u>FUNKTIONEN</u></b>	<b>35</b>
<b>9.1</b>	<b><u>Funktionsdeklaration</u></b>	<b>35</b>
<b>9.2</b>	<b><u>Aufruf von Funktionen</u></b>	<b>36</b>
<b>9.3</b>	<b><u>Variable Parameterlisten</u></b>	<b>37</b>
<b>9.4</b>	<b><u>Funktionszeiger</u></b>	<b>37</b>
<b>9.5</b>	<b><u>Überladen von Funktionen</u></b>	<b>38</b>
<b>10</b>	<b><u>OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERUNG</u></b>	<b>38</b>
<b>10.1</b>	<b><u>Aufbau einer Klasse</u></b>	<b>39</b>
<b>10.2</b>	<b><u>Konstruktoren und Destruktoren</u></b>	<b>40</b>
<b>10.3</b>	<b><u>Zugriff auf Member-Funktionen und -Variablen innerhalb einer Klasse</u></b>	<b>42</b>

<b><u>10.4</u></b>	<b><u>Virtuelle Methoden</u></b> .....	<b>43</b>
<b><u>10.5</u></b>	<b><u>Partielle Klassen</u></b> .....	<b>44</b>
<b><u>10.6</u></b>	<b><u>Ersetzen von Member-Funktionen (Redefinition)</u></b> .....	<b>46</b>
<b><u>10.7</u></b>	<b><u>Definieren von Operatoren</u></b> .....	<b>46</b>
10.7.1	Definieren des Funktionsoperators.....	47
10.7.2	Definieren des Zugriffsooperators.....	47
10.7.3	Weitere Operatoren.....	49
<b><u>11</u></b>	<b><u>VORDEFINIERT FUNKTIONEN</u></b> .....	<b>50</b>
<b><u>11.1</u></b>	<b><u>Speicherverwaltungs- und Testfunktionen</u></b> .....	<b>50</b>
<b><u>11.2</u></b>	<b><u>Typkonvertierungen und RTTI</u></b> .....	<b>53</b>
<b><u>11.3</u></b>	<b><u>Ein-/Ausgabe</u></b> .....	<b>56</b>
<b><u>11.4</u></b>	<b><u>Zeichenkettenfunktionen</u></b> .....	<b>61</b>
<b><u>11.5</u></b>	<b><u>Datum und Uhrzeit</u></b> .....	<b>63</b>
<b><u>11.6</u></b>	<b><u>Mathematische Funktionen</u></b> .....	<b>64</b>
<b><u>11.7</u></b>	<b><u>Systemfunktionen</u></b> .....	<b>66</b>
<b><u>11.8</u></b>	<b><u>Grafikfunktionen</u></b> .....	<b>73</b>
<b><u>11.9</u></b>	<b><u>Sonstige Funktionen</u></b> .....	<b>75</b>
<b><u>12</u></b>	<b><u>ERWEITERN VON BOB+</u></b> .....	<b>79</b>
<b><u>12.1</u></b>	<b><u>Erweitern von BOB+ mit dynamischen Bibliotheken</u></b> .....	<b>79</b>
12.1.1	Dynamische Bibliotheken für Windows-Plattformen.....	79
12.1.2	Dynamische Bibliotheken für MS-DOS.....	79
<b><u>12.2</u></b>	<b><u>Verwenden dynamischer Bibliotheken</u></b> .....	<b>87</b>
<b><u>13</u></b>	<b><u>EINBETTEN VON BOB+</u></b> .....	<b>91</b>
<b><u>14</u></b>	<b><u>QUELLEN</u></b> .....	<b>91</b>

# 1 Vorwort

BOB+ hat seinen Ursprung in BOB [1], einem Ansatz für eine minimalistische objektorientierte (und C++-ähnliche) Sprache, der von David Michael Betz entwickelt und 1991 im Dr. Dobbs Journal [2] veröffentlicht wurde.

Die Version 1 von BOB+ stellte im wesentlichen eine Erweiterung von BOB dar, die in weiten Teilen auf dem Original-Code nach [1] aufbaute und das Ziel verfolgte, die Sprache für den praktischen Einsatz tauglich zu machen. Hierzu gehörten neben einer Speicherverwaltung einige Erweiterungen des Sprachumfanges selbst sowie die Bereitstellung einer Reihe elementarer vordefinierter Funktionen. Im Fokus der Entwicklung der Version 1 standen minimal ausgestattete MS-DOS-basierte Systeme. Deshalb wurde insbesondere Wert auf minimalen Platzbedarf - sowohl auf dem Datenträger als auch im Arbeitsspeicher - gelegt. Für die Verwendung auf solchen Minimalsystemen wird die 1.x-Serie noch immer weiterentwickelt<sup>1</sup>.

Die Version 2 (nachfolgend auch als BOB+2 bezeichnet) ist nicht einfach eine Weiterentwicklung der Version 1 sondern geht unter Beibehaltung der grundlegenden Eigenschaften der Sprache selbst und weitgehender Quellkompatibilität zur Vorversion von anderen Entwurfszielen aus. Einige wichtige seien hier genannt:

- Tauglichkeit zur Einbettung in Programme als Script-Sprache
- Übertragbarkeit auf verschiedene Betriebssysteme
- einfache Erweiterbarkeit durch „native“ Module<sup>2</sup>
- qualifizierter Fehlerbehandlung für stabilen Code
- einfache Möglichkeiten zur Verwendung systemspezifischer Funktionen
- weitgehend automatische Speicherverwaltung
- Möglichkeit der Integration in Entwicklungswerkzeuge

Die Erfüllung dieser Ziele machte eine völlig neue interne Architektur erforderlich, die auch eine vollständige Neuimplementierung nach sich zog.

Das hier vorliegende Handbuch beinhaltet einen Überblick über BOB+<sup>3</sup>, allgemeine Hinweise zum Einsatz, die Beschreibung der Sprache aus Anwendersicht, eine Referenz der vordefinierten Funktionen sowie Vorgehensweisen zur Erweiterung von BOB+ und zur Einbettung als Script-Sprache in andere Applikationen.

Das Handbuch ist keine allgemeine Einführung in die Programmierung. Vielmehr wird versucht, BOB+2 in übersichtlicher und knapper Form darzustellen. Dabei müssen grundlegende Programmierkenntnisse in einer anderen – vorzugsweise C-ähnlichen – Sprache sowie Grundkenntnisse der objektorientierten Programmierung vorausgesetzt werden.

---

<sup>1</sup> Eine Online-Dokumentation nebst einigen Zusätzen für den Atari-Portfolio findet man im POFO-Wiki ([www.pofowiki.de](http://www.pofowiki.de)). In dem Zusammenhang geht ein besonderer Dank an Volker Hamann, der sich der Mühe unterzogen hat, das Handbuch der Version 1 entsprechend aufzubereiten und dort verfügbar zu machen.

<sup>2</sup> Gemeint sind hier in einer anderen Sprache (z.B. C/C++ oder Pascal) implementierte Funktionen und Objektklassen für BOB+.

<sup>3</sup> Sofern nicht ausdrücklich erwähnt, ist im weiteren Text mit BOB+ stets die Version 2 gemeint.

## 2 Grundlagen

### 2.1 Was ist BOB+?

BOB+ ist eine Hybridsprache, d.h. eine ihrem Konzept nach prozedurale Sprache mit objektorientierten Erweiterungen.

BOB+ ist weder ein Compiler noch ein „echter“ Interpreter. Der Quellcode eines Programms wird zunächst in einen Bytecode übersetzt, der anschließend in einer Virtuellen Maschine interpretiert wird. Dies erlaubt eine sehr einfache Portierung von BOB+ auf unterschiedliche Zielplattformen und die Ausführung vorhandener BOB+-Programme auf jeder unterstützten Plattform<sup>4</sup>.

Syntaktisch lehnt sich BOB+ an C/C++ sowie Script-Sprachen wie JavaScript an. BOB+ ist eine von ihrem Kern her sehr kleine Sprache mit nur 20 Schlüsselwörtern (vgl. Abschnitt 7), die schnell und einfach erlernbar ist. BOB+ ist zudem eine sehr gutmütige Sprache, die keine explizite Typisierung und keinen Deklarationszwang kennt – mit allen Vor- und Nachteilen, die das mit sich bringt. Gleichzeitig ist es aber auch eine sehr mächtige und ausdrucksstarke Sprache, die moderne Programmierparadigmen wie Objektorientierung und Modularisierung ebenso unterstützt wie Zugriffe auf Systemfunktionen.

Die nachfolgende (unvollständige) Aufzählung beinhaltet einige wesentliche Sprachmerkmale von BOB+, die weiter unten noch ausführlicher dargestellt werden.

- Unterstützung von Gleitpunkt-Arithmetik (Datentypen float und double) auf allen Plattformen - wenn nötig per Emulation<sup>5</sup>.
- 32-Bit-Integer-Arithmetik
- integrierte Datentypen für Puffer, Vektoren (Arrays) und Dictionaries (assoziative Container)
- ganzzahlige numerische Literale in dezimaler, oktaler oder hexadezimaler Schreibweise
- Literaldarstellungen für Vektoren und Dictionaries
- Funktionszeiger
- variable Parameterlisten für Funktionen
- polymorphe Klassen, automatische Destruktoren und initialisierte statische Member-Variablen
- partielle Klassen
- Überladen von Operatoren für Objekte
- Typinformationen zur Laufzeit (RTTI)
- Zugriff auf systemnahe Funktionen
- integrierte Serialisierung beliebiger Daten
- Verwendung vorkompilierter Bytecode-Bibliotheken
- dynamisches Laden von Bibliotheken zur Laufzeit
- wahlweise explizite Speicherverwaltung oder automatische Speicherverwaltung mit Referenzzählung

Hinzu kommt eine Vielzahl vordefinierter Funktionen (vgl. Abschnitt 11), welche die Aufgaben einer Standardbibliothek erfüllen.

---

<sup>4</sup> Letzteres gilt zumindest, so lange keine plattformspezifischen API-Funktionen direkt aufgerufen werden.

<sup>5</sup> Dies trifft für DOS-Plattformen zu, sofern kein numerischer Koprozessor verfügbar ist.

## 2.2 Architekturübersicht

Den Kern von BOB+ bildet eine in C++ implementierte Klassenbibliothek `bpplib`<sup>6</sup>, deren Grobstruktur in Abbildung 1 dargestellt ist. Anwendungsprogramme - zu denen auch die Kommandozeilenversion von BOB+ selbst gehört - und Erweiterungen benutzen diese Bibliothek über deren C- bzw. C++-Schnittstelle.

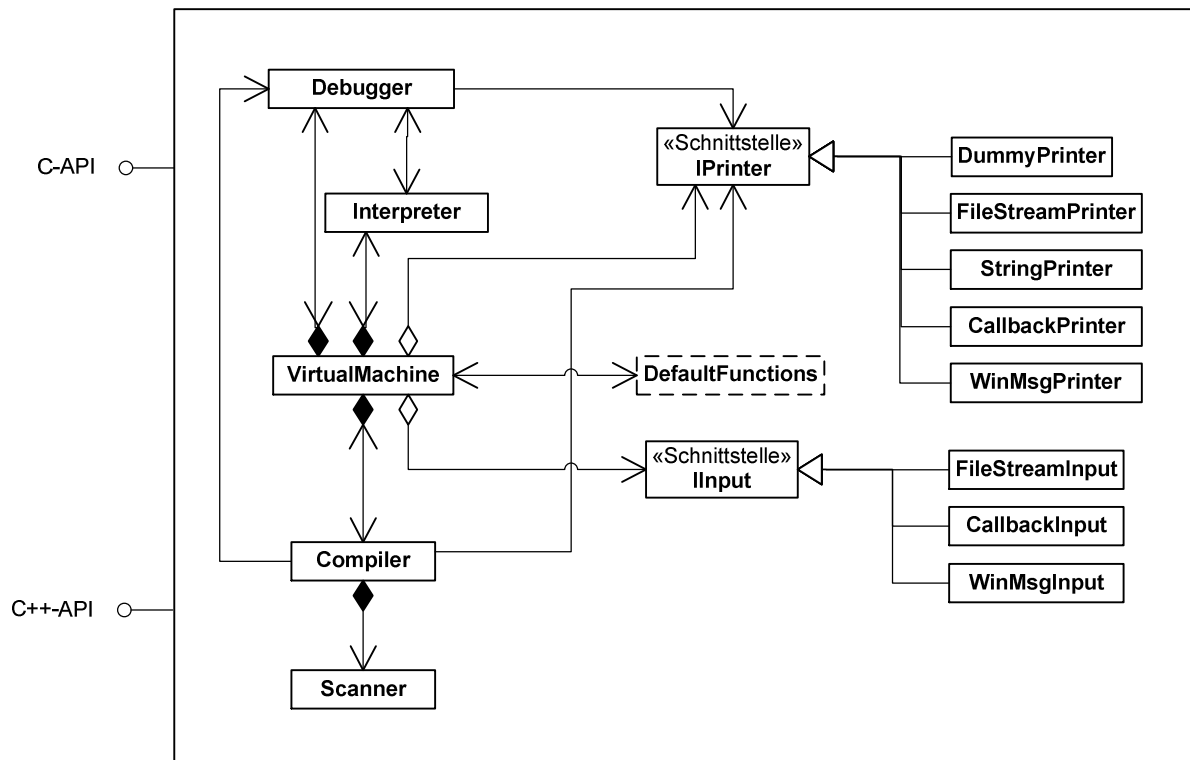


Abbildung 1 Grobstruktur von BOB+

Von zentraler Bedeutung innerhalb der Bibliothek ist die Virtuelle Maschine (Klasse `VirtualMachine`), die alle zentralen Datenstrukturen verwaltet und die Steuerung aller wesentlichen Abläufe übernimmt.

Der Compiler arbeitet im Single-Pass-Verfahren nach der Methode des rekursiven Abstiegs und erzeugt einen Bytecode. Der Bytecode-Interpreter ist als Stack-Automat realisiert.

Für die Ein- und Ausgabe von Textdaten wird mit Hilfe abstrakter Schnittstellen von den Gegebenheiten der konkreten Anwendung abstrahiert. Einige Implementierungen dieser Schnittstellen bieten häufig benötigte Standardvarianten an und sollen so insbesondere die Integration von BOB+ als Script-Sprache in Anwendungen erleichtern.

Der BOB+-Kern verwendet keine globalen Datenstrukturen. Dadurch ist es problemlos möglich, bei Bedarf auch mehrere virtuelle Maschinen gleichzeitig zu betreiben.

## 2.3 Die BOB+ Distribution

BOB+2 ist derzeit für folgende Plattformen verfügbar:

<sup>6</sup> Die Version 2 von BOB+ sollte ursprünglich BOB++ (daher das `bpp`) heißen, was aber zu Konflikten mit einer bereits existierenden gleichnamigen C++-Bibliothek (siehe <https://software.prism.uvsq.fr/bobpp/>) geführt hätte.

- MS-DOS ab Version 3.0<sup>7</sup>
- Windows-Desktop (95, 98, ME, NT, 2000, XP, Vista, Win7)
- Windows CE/Mobile ab Version 2.11 (SH3, SH4, MIPS, ARM, X86)

Zur vollständigen Distribution gehören

- ein Installer (Setup) für die Windows-Desktop-Version
- jeweils ein installierbares CAB-Archiv für jede unterstützte Prozessor-Architektur der Windows CE-Version
- ein selbstextrahierendes ZIP-Archiv sowie eine Installationsdatei (install.bat) für die DOS-Version
- ein ZIP-Archiv mit den gesamten BOB+-Quellen

Dabei beinhalten die BOB+-Quellen zusätzlich Projektdateien für Borland C++ (DOS), Visual Studio 2005 (Windows Desktop) sowie Embedded Visual Tools 3.0 (Windows CE).

Der Windows-Desktop-Version liegt außerdem eine einfache DIE bei, deren Aufgabe es ist, neben der Erleichterung des Erstellens von BOB+-Programmen zu zeigen, wie sich BOB+ in andere Applikationen einbetten lässt.

Kern aller Distributionen ist die BOB+-Bibliothek `bpplib`. Sie beinhaltet die virtuelle Maschine mit allen erforderlichen weiteren Komponenten (Compiler, Interpreter, vordefinierte Funktionen usw.). Sie liegt in den Windows-Versionen als dynamische Bibliothek (DLL) und in der DOS-Version als statische C++-Bibliothek (LIB) vor.

Daneben gibt es in allen Versionen eine Kommandozeilen-Version, die im Grunde nicht mehr ist als eine Minimalanwendung der Bibliothek mit einer Kommandozeilen-Schnittstelle. Sie erlaubt die direkte Verwendung von BOB+ von einer Konsole aus bzw. die Einbindung von BOB+-Programmen in Kommando-Scripts (Batch-Dateien).

## 2.4 Benutzung von BOB+ auf der Kommandozeile

BOB+ besteht aus einer einzigen ausführbaren Datei (BP.EXE) und wird von der Kommandozeile gestartet. Um Aufrufe von beliebiger Stelle zu vereinfachen, sollte der Pfad zu dieser Datei in die PATH-Umgebungsvariable aufgenommen werden. Für den eigentlichen Aufruf gilt dann folgende Syntax:

```
bp [-i][--d][--t][--c] [sourcefile [...]] [-r objfile [...]]
  [-o outfile] [# userarg [...]]
```

Dabei haben die einzelnen Optionen folgende Bedeutung:

- `-i` (info)           Anzeige von Copyright und Funktionsnamen<sup>8</sup>
- `-d` (debug)       Ausgabe des erzeugten Byte-Codes beim Übersetzen
- `-t` (trace)       Ablaufverfolgung des Byte-Codes bei der Ausführung
- `-c` (compile)     Die angegebenen Quellen werden nicht ausgeführt sondern nur in Byte-Code übersetzt.

<sup>7</sup> Dies schließt auch DIP-DOS des Atari Portfolio mit ein, welches zwar die Versionsnummer 2.11 meldet, jedoch in weiten Teilen DOS 3.x entspricht.

<sup>8</sup> BOB verhält sich immer so, als sei `-i` gesetzt, die Optionen `-d` und `-t` sind in BOB ebenfalls verfügbar.



- -r (read / run)      Lesen und Ausführen von vorkompilierten Byte-Code-Modulen
- -o (output)          Name der auszugebenden Byte-Code-Datei. Die Option wird nur ausgewertet, wenn auch -c gesetzt ist. Fehlt die Angabe, so wird als Standardwert „out.bpm“ verwendet.

Quelldateien und einzulesende Module können ohne Dateiendungen angegeben werden. In solchen Fällen werden implizit die Erweiterungen „bp“ bzw. „bpm“ angenommen<sup>9</sup>.

Bei Angabe mehrerer Quelldateien werden diese in der angegebenen Reihenfolge in Bytecode übersetzt, bevor die eigentliche Programmausführung beginnt. Die zu ladenden vorkompilierten Module werden *vor* dem Kompilieren der Quellen (und ebenfalls in der angegebenen Reihenfolge) gelesen.

BOB+ erlaubt zusätzlich die Angabe einer Liste von Benutzer-Argumenten, die an das auszuführende Programm weitergegeben werden. Diese Liste wird durch ein Doppelkreuz (#) eingeleitet und bildet das Ende der Kommandozeile. Innerhalb eines BOB+-Programms kann mit den vordefinierten Funktionen getargs() bzw. getusrargs() auf die gesamte bzw. die Benutzer-Argumentliste zugegriffen werden (vgl. Abschnitt 11.9).

Für den Aufruf von Funktionen und die Zwischenspeicherung von Argumenten bzw. temporären Werten verwendet BOB/BOB+ einen Stack mit einer Kapazität von 500 Einträgen. BOB+ erlaubt die Modifikation dieses Wertes mit Hilfe der Umgebungsvariablen BPSTACK. So kann z.B. mit dem Eintrag SET BPSTACK=1000 die Stack-Größe verdoppelt werden.

---

<sup>9</sup> In BOB *darf* keine Erweiterung angegeben werden und die Datei *muss* immer die Erweiterung „bob“ haben.

## 2.5 Laufzeitumgebung und Compiler

Für die Ausführung von vorkompilierten Bytecode-Modulen steht die BOB+-Laufzeitumgebung BPR.EXE zur Verfügung. Gegenüber der Vollversion von BOB+ besteht die Einschränkung, dass nur vorkompilierte Module ausgeführt – also keine Quelltexte direkt übersetzt – werden können<sup>10</sup>. Dem entsprechend werden die Optionsschalter `-c`, `-r`, `-o`, `-d` und `-t` nicht unterstützt.

Der Aufruf der Laufzeitumgebung erfolgt nach der Syntax

```
bpr [-i] [ objfile [...] ] [# userarg [...]]
```

Dabei gibt die Option `-i` einen Copyright-Hinweis und die Aufrufsyntax aus. Für die zu ladenden vorkompilierten Module und die Benutzerargumente gelten sinngemäß die Aussagen aus Abschnitt 2.2. Mindestens ein Modul muss eine `main`-Funktion als Einsprungpunkt besitzen. Wie in der Vollversion besteht die Möglichkeit, die verfügbare Stack-Größe mit der Umgebungsvariablen `BPSTACK` einzustellen.

In Version 1.1 von BOB+ existiert außerdem ein separater Bytecode-Compiler. Er kommt ohne den Bytecode-Interpreter und die interne Funktionsbibliothek aus und benötigt dadurch gegenüber der Vollversion wesentlich weniger Platz im Arbeitsspeicher und auf dem Datenträger.

Der Bytecode-Compiler wird nach der Syntax

```
bpc [-i] [-d] [sourcefile [...]] [-r objfile [...]] [-o outfile]
```

aufgerufen. Dabei entspricht die Bedeutung der einzelnen Optionen mit folgenden Ausnahmen denen der Vollversion:

- Die Option `-c` wird nicht unterstützt. Sie ist implizit immer gesetzt.
- Die Option `-r` bindet vorkompilierte Module mit ein, führt sie aber nicht aus.
- Da das Programm nicht ausgeführt sondern lediglich in Bytecode übersetzt wird, ist die Option `-t` (trace) nicht verfügbar und keine Angabe von Benutzer-Argumenten möglich.

### **Hinweis:**

*In Version 1.1 von BOB+ gibt es sowohl von der Vollversion als auch von der Laufzeitumgebung jeweils eine Variante ohne Unterstützung von Gleitpunkt-Arithmetik. Diese Varianten heißen `bpi.exe` bzw. `bpri.exe` und kommen mit etwa 20KB weniger Speicher aus. Sie sind für den Einsatz auf Systemen mit extrem knappen Ressourcen gedacht.*

## 3 Programmstruktur

Jedes BOB/BOB+-Programm besteht – wie in C – aus einer Menge von Funktionen (siehe Kapitel 9). Einsprungpunkt ist die parameterlose Funktion „`main()`“. Neben reinen Funktionen können auf der obersten Strukturebene zusätzlich Klassendeklarationen stehen (vgl. Kapitel 10). Anders als in C erfolgt die Definition von Variablen stets innerhalb einer Funktion oder einer Klasse. Dennoch können in Funktionen definierte Variablen einen globalen Gültigkeitsbereich besitzen. Wie in C und C++ ist es *nicht* möglich, Funktionen *lokal*, d.h. innerhalb anderer Funktionen zu definieren.

Das nun folgende unvermeidliche „Hello World“-Beispiel zeigt den typischen Programmaufbau:

---

<sup>10</sup> Das dynamische Einbinden von Quelltextabschnitten mit der `compile`-Funktion ist in BOB+ 1.0 möglich. Version 1.1 verzichtet darauf, um die Größe der Laufzeitumgebung zu reduzieren.

```

/* BOB+ Hello World example */

// write a string to console
printString(str; i, n)
{
    n = strlen(str);
    for (i=0; i<n; i++)
        putc(str[i], stdout);
}

main()
{
    printString(„Hello World - this is BOB+\n");
    return 0;
}

```

Wie man sieht, besteht eine große syntaktische Ähnlichkeit zu C/C++.

Zunächst ist zu sagen, dass BOB+ (wie auch BOB) formatfrei ist. Das bedeutet, dass Einrückungen, Leerzeilen, Zeilenumbrüche usw. keine syntaktische Bedeutung haben. Sie dienen lediglich der besseren Lesbarkeit des Quelltextes. Die Länge einer einzelnen Quelltextzeile darf 300 Zeichen (in BOB sind es 80) nicht überschreiten.

Zeilen 1 und 3 in obigem Beispiel enthalten Kommentare. Danach wird eine Funktion *printString* definiert (siehe Abschnitt 9), welche eine Zeichenkette im Parameter *str* übernimmt und deren Inhalt zeichenweise auf die Konsole ausgibt. Hierbei verwendet sie die vordefinierten Funktionen<sup>11</sup> *strlen* (Länge der Zeichenkette bestimmen) und *putc* (Dateiausgabe eines Zeichens) sowie die ebenfalls vordefinierte Variable *stdout*, die einen Verweis auf die Standardausgabe – üblicherweise die Konsole – darstellt.

Die im Funktionskopf hinter dem Semikolon aufgeführte Liste ( *i*, *n*) definiert lokal innerhalb der Funktion gültige Variablen.

Die Einsprungfunktion *main* ruft nun *printString* mit der auszugebenden Zeichenkette als Argument auf und gibt anschließend mit Hilfe der *return*-Anweisung den Wert 0 zurück.

In diesem Zusammenhang ist auf die besondere Bedeutung des Rückgabewertes der *main*-Funktion hinzuweisen. Da es innerhalb des Programmes keinen Aufrufer dieser Funktion gibt, wird der Wert an das Betriebssystem selbst (unter DOS als Errorlevel) zurückgegeben<sup>12</sup>. Daraus ergibt sich die Einschränkung, dass der Rückgabewert nur eine Ganzzahl sein kann. Aus diesem Grunde prüft BOB+ nach Beendigung der *main*-Funktion zunächst den Typ des Rückgabewertes<sup>13</sup>. Handelt es sich um einen Integer-Wert, so wird dieser, andernfalls 0 zurückgegeben.

## 4 Syntaktische Grundelemente

In diesem Abschnitt werden eine Reihe syntaktischer Grundelemente erklärt, die für das Schreiben von BOB+-Programmen von Bedeutung sind. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei um keine vollständige Syntaxbeschreibung handelt. Vielmehr sollen die wichtigsten Sprachelemente im Vergleich zu C/C++ dargestellt werden.

<sup>11</sup> siehe hierzu Abschnitt 11

<sup>12</sup> Das gilt nur für BOB+. In BOB ist der Rückgabewert undefiniert.

<sup>13</sup> Genau genommen wird nicht der Rückgabewert sondern der letzte auf dem internen Stack liegende Wert verwendet. Wird *main* nicht mit einer *return*-Anweisung verlassen, so ist der an das Betriebssystem übergebene Wert mehr oder weniger zufällig.

## 4.1 Kommentare

BOB+ kennt drei Arten von Kommentaren:

- Kommentare in C-Stil:  
Solche Kommentare haben die Form `/* Kommentartext */`.  
Sie können sich über mehrere Zeilen erstrecken, dürfen jedoch nicht verschachtelt werden.
- Kommentare im C++-Stil:  
Diese Kommentare werden in der Form `// Kommentartext` notiert. Sie reichen jeweils bis zum Ende der aktuellen Quelltextzeile.
- Mit @ eingeleitete Kommentare:  
Diese Form des Kommentars dient der Einbettung von BOB+-Quellen in Kommando-Scripts (Batch-Dateien) unter DOS. Für BOB+ selbst ist sie identisch mit den C++-Kommentaren. Da das Zeichen @ in Batch-Scripts aber eine gültige Kommandozeile einleitet, deren Ausgabe lediglich unterdrückt wird, lässt sich diese Art des Kommentars verwenden, um BOB+-Code in Stapeldateien einzubinden. Ein Beispiel hierzu findet sich in Abschnitt 4.5.

## 4.2 Bezeichner

Für Bezeichner gelten die gleichen Regeln wie in C bzw. C++:

Bezeichner bestehen aus einer Folge von Buchstaben (ohne Umlaute und ß) und Ziffern bzw. dem Unterstrich (\_). Sie dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen und eine Gesamtlänge von 200 Zeichen<sup>14</sup> nicht überschreiten. Die Groß- bzw. Kleinschreibung ist signifikant.

Beispiele für Bezeichner:

```
MyClass  
myValue  
_anInternalVariable  
p1
```

Generell sollten Bezeichner so gewählt werden, dass sie das spätere Lesen eines Quelltextes erleichtern. Das bedeutet insbesondere, dass Bezeichner möglichst einen direkten Schluss auf ihren Verwendungszweck zulassen sollten.

## 4.3 Literale

Literale sind direkt im Quellcode notierte Werte. BOB+ kennt hiervon vier Typen:

### Zeichenlitterale

Ein Zeichenliteral ist ein einzelnes Zeichen mit einem Zeichencode zwischen 0 und 255, das in Hochkommata geklammert ist, z.B. `'A'`, `'x'`, `'ä'`, `'7'`, `'\n'`.

Das letzte Zeichen weist dabei eine Besonderheit auf. Es repräsentiert kein druckbares Zeichen sondern ein Steuerzeichen. Die Darstellung spezieller Zeichen wird stets mit einem Backslash (\, oft auch Escape-Zeichen genannt) eingeleitet. **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** Tabelle 1 listet die von BOB+ interpretierten Escape-Codes mit ihrer Bedeutung auf.

<sup>14</sup> BOB gestattet maximal 50 Zeichen.

Escape-Code	Bedeutung	Zeichencode (Hex)
\a	Alarmton	07
\b	Backspace	08
\f	Seitenvorschub	0C
\n	Zeilenvorschub *	10
\r	Wagenrücklauf	0D
\t	Tabulator horizontal *	09
\v	Tabulator vertikal	0B
\\	Backslash *	5C
\'	Apostroph *	27
\"	Anführungszeichen *	22

**Tabelle 1 Von BOB+ unterstützte Escape-Codes<sup>15</sup>**

**Achtung:** Anders als in C/C++ interpretiert BOB+ keine hexadezimal oder oktal angegebenen Zeichencodes in Escape-Sequenzen. Ein Konstrukt wie '\0xFF' ist also nicht das Zeichen mit dem Code 255 sondern ein ungültiger Ausdruck.

Intern werden Zeichenlitterale wie Ganze Zahlen behandelt, wobei der Zeichencode dem Zahlenwert entspricht. Dem entsprechend können sie im Quelltext überall dort verwendet werden, wo auch eine Ganze Zahl stehen kann.

### Zeichenkettenlitterale

Zeichenkettenlitterale sind Folgen beliebiger druckbarer Zeichen oder Escape-Codes (vgl. Tabelle 1 **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**), die in Anführungszeichen eingeschlossen sind. Kommt das Anführungszeichen selbst in einer Zeichenkette vor, so muss es als Escape-Code angegeben werden. Implementierungsbedingt dürfen Zeichenkettenlitterale eine Länge von 200 Zeichen (bei BOB 50 Zeichen) nicht überschreiten.

Beispiele für Zeichenkettenlitterale:

```
"Hello World!"
"Er sagte \"Ich bin müde\"."
"Adresse:\n\tName:\n\tStrasse:\n\tOrt:\n"
"c:\\prog\\bobplus\\bp -c hello -o hello.bpm"
```

### Ganzzahlige Litterale:

Ganzzahlige Litterale sind Darstellungen Ganzer Zahlen in dezimaler, oktaler oder hexadezimaler Schreibweise, denen optional ein Vorzeichen (+ oder -) vorangestellt sein kann. Dabei werden Oktalzahlen – wie in C – dadurch gekennzeichnet, dass die erste Ziffer eine Null ist und die zweite Ziffer im Bereich zwischen 1 und 7 liegt. Hexadezimalzahlen beginnen mit 0x. Alle anderen Zahlen sind Dezimalzahlen. Wegen der internen Darstellung als 32-Bit-Integer<sup>16</sup> haben ganzzahlige Litterale einen Wertebereich von  $-2^{31}$  bis  $+2^{31}-1$ .

<sup>15</sup> Die mit \* gekennzeichneten Codes werden auch von BOB unterstützt.

<sup>16</sup> BOB arbeitet mit 16-Bit-Integer-Werten. Dementsprechend geht der Wertebereich von  $-2^{15}$  bis  $+2^{15}-1$ . Außerdem sind nur dezimale Zahldarstellungen zulässig.

Beispiele für ganzzahlige Literale:

```
17
-234567
0x7FFFFFFF
021
0x2dff0
```

## Fließkommalliterale

Fließkommalliterale sind Darstellungen rationaler Zahlen nach der Syntax

`[+|-] digit[.digit {digit}][e|E [+|-] digit{digit}]`.

Dabei ist *digit* eine Dezimalziffer. Die interne Darstellung erfolgt mit einfacher Genauigkeit (4 Byte, wie Typ `float` in C), wodurch die Genauigkeit auf 7 Stellen der Mantisse begrenzt ist und der Wertebereich zwischen  $-3.4E38$  und  $3.4E38$  liegt.

Beispiele für Fließkommalliterale:

```
3.141593
-123.4567E23
123e-4
-1.234567e-2
2.5E+6
3E14
```

## 4.4 Definitionen, Anweisungen und Blöcke

Wie bereits im Abschnitt 3 erwähnt, besteht ein BOB+-Programm auf der obersten Quelltextebene im wesentlichen aus Klassen- und Funktionsdefinitionen (hinzu kommen noch Verarbeitungsanweisungen – siehe 4.5).

Jede dieser Definitionen besteht aus einem *Kopf*, der u.a. den Namen der jeweiligen Codeobjekts beinhaltet sowie einem *Block*, welcher den eigentlichen Inhalt einschließt.

Ein Block ist eine Zusammenfassung von aufeinander folgenden *Anweisungen* und (optional) *Variablendeklarationen*. In BOB+ wird ein Block – wie u.a. in C/C++ - durch geschwungene Klammern ( { und } ) begrenzt.

Jede in einem Block enthaltene Anweisung oder Definition muss – ebenfalls wie in C/C++ - mit einem Semikolon (;) abgeschlossen<sup>17</sup> werden. Überall dort, wo syntaktisch eine Anweisung vorgesehen ist, kann wiederum ein Block stehen. Dies ist besonders im Zusammenhang mit den Steuerstrukturen (siehe Abschnitt 8) von Bedeutung.

Nachfolgend werden die beschriebenen Elemente anhand eines etwas ausführlicheren Beispiels veranschaulicht. Es handelt sich dabei um ein Programm, welches die zeilenweise Eingabe von Zeichenketten (z.B. Namen) erwartet, sie in einer sortierten Liste speichert und am Ende den Listeninhalt wieder ausgibt. Das Beispiel geht über das bisher Besprochene hinaus, indem von Elementen (Klassen, Funktionen, Steuerstrukturen) Gebrauch gemacht wird, deren Erläuterung Gegenstand späterer Abschnitte ist. Es ist jedoch ein „typisches“ BOB+-Programm und sollte – einige Programmierkenntnisse in anderen Sprachen vorausgesetzt – leicht nachvollziehbar sein.

---

<sup>17</sup> Das ist ein feiner aber wichtiger Unterschied zu Sprachen wie z.B. PASCAL, wo das Semikolon die Anweisungen nicht abschließt sondern *trennt*. In BOB/BOB+ muss das Semikolon auch hinter der letzten Anweisung eines Blocks oder vor einem Schlüsselwort geschrieben werden.

```

/* sorted stringlist example */

// =====
// ListEntry class declaration
class ListEntry
{
    ListEntry(str);           // constructor
    ~ListEntry();             // destructor
    getValue();               // method for reading the value
    getNext();                // get pointer to next entry
    setNext(entry);           // set pointer to next entry

    _strValue;                // value of the entry
    _next;                    // pointer to next entry
}
// =====
// Implementation of ListEntry class

// constructor
ListEntry::ListEntry(str)
{
    _strValue = str;          // initialize value
    _next = null;             // initially _next points to nothing
}

// get value method
ListEntry::getValue()
{
    return _strValue;          // simply return current value
}

// destructor
ListEntry::~~ListEntry()
{
    if (_next)
        delete _next;         // destroy next entry
}

// get next method
ListEntry::getNext() { return _next; }
// set next method
ListEntry::setNext(entry) { _next = entry; }

// =====
// Declaration of List class
class List
{
    List();                   // constructor
    ~List();                  // destructor
    addEntry(str);            // add entry to list
    printList();              // print entries to console
    _first;                   // pointer to first ListEntry object
}

// =====
// Implementation of List class

// constructor
List::List()
{
    _first = null;            // new list is empty
}

// destructor
List::~~List()
{
    if (_first)

```

```

        delete _first;                // delete contents
    }

// add new entry to sorted list
List::addEntry(str;newentry,p)        // addEntry uses local variables
                                      // newentry and p
{
    newentry = new ListEntry(str);    // create new entry
    if (!_first)                      // nothing to compare in empty list
        _first = newentry;           // single statement
    else
    {
        // statement block
        if (strcmp(_first->getValue(),str) > 0)
        {
            newentry->setNext(_first); // -> operator references a
                                      // member function
            _first = newentry;
        }
        else
        {
            // Walk through the list until correct position found.
            // Variable p is used like a pointer.
            for(p=_first;p->getNext();p=p->getNext())
            {
                if (strcmp(p->getNext()->getValue(),str) > 0)
                {
                    newentry->setNext(p->getNext());
                    break;                // insertion is done so return
                }
            }
            p->setNext(newentry);        // close chain of entries
        }
    }
}

// print sorted values to console
List::printList(;p)                  //p is a local variable
{
    p=_first;
    while ( p != null)
    {
        print(p->getValue(),"\n");

        p = p->getNext();
    }
}

// =====
// programs entry point
main(;s,nameList)
{
    nameList = new List();
    // read text lines from console until empty line was read
    while (1)        // loops forever
    {
        print("Name: ");
        s = gets();
        if (strlen(s) == 0)
            break;    // break un empty string
        nameList->addEntry(s);
    }
    print("---- sorted ----\n");
    nameList->printList();
    delete nameList    // free list
    return 0;           // return code 0 to OS
}

```



*Bitte beachten Sie, dass das Beispiel Spracherweiterungen und vordefinierte Funktionen verwendet, die in BOB nicht zur Verfügung stehen.*

## 4.5 Verarbeitungsanweisungen

Verarbeitungsanweisungen sind eine mit BOB+ eingeführte Spracherweiterung. Obgleich BOB+ keinen Präprozessor besitzt, haben sie eine gewisse Ähnlichkeit zu Präprozessorbefehlen in C/C++ und werden auch so notiert.

Verarbeitungsanweisungen werden – im Gegensatz zu allen anderen Anweisungen – vom Compiler während der Übersetzung des Quellcodes und nicht vom Bytecode-Interpreter ausgeführt. Sie sind syntaktisch außerdem nur auf der äußersten Quelltextebene – also außerhalb aller Klassen- und Funktionsdefinitionen – zugelassen und werden **nicht** mit einem Semikolon abgeschlossen.

Die aktuelle Version von BOB+ kennt folgende Verarbeitungsanweisungen:

### #use

Die #use-Anweisung bindet eine vorkompilierte Bytecode-Bibliothek in das aktuelle Programm ein. Die in der Bibliothek enthaltenen Symbole werden damit in das Programm übernommen. Das bedeutet, dass beim Übersetzen eines Programmes, welches mit #use eine Bibliothek einbindet, Bytecode entsteht, der den kompletten Inhalt der Bibliothek mit enthält.

Verwendung: #use "filename.ext"

Dem Dateinamen kann ein relativer oder absoluter Pfad vorangestellt sein. BOB+ sucht die angegebene Datei zunächst im aktuellen Verzeichnis. Hat die Suche dort keinen Erfolg, so werden zusätzlich die in der Umgebungsvariablen PATH angegebenen Verzeichnisse durchsucht.

Anwendungsbeispiel:

Eine Bibliothek soll den Namen tstfunc.bp haben und eine Funktion mit dem Namen testfunc exportieren.

```
/* using #use example - module tstfunc.bp */
testfunc(n)
{
    print("testfunc(",n,") from tstfunc.bp\n");
}
```

Die Bibliothek wird nun in Bytecode übersetzt:

```
bp -c tstfunc -o tstfunc.bpm
```

... und von nachfolgendem Programm benutzt:

```
/* using #use example - main module */

#use "tstfunc.bpm"

main()
{
    testfunc("Hello World");
}
```

### #defvar

Mit #defvar können initialisierte globale Variablen außerhalb von Funktionen definiert werden.

Verwendung: #defvar varname value

Dabei ist *varname* ein gültiger Bezeichner und *value* der zugehörige Wert. Bitte beachten Sie, dass die Initialisierung des Variablenwerts zur Übersetzungs- und nicht zur Laufzeit erfolgt. Deshalb können für *value* nur Literale angegeben werden.

Beispiele:

```
#defvar PI 3.141593
#defvar Version "2.1.0"
#defvar maxSize 2048
```

## #endsrc

Die #endsrc Anweisung kennzeichnet das (vorzeitige) Ende eines BOB+-Quelltextes, oder anders ausgedrückt, jeglicher Text hinter #endsrc wird vom Compiler ignoriert. Der Anwendungszweck besteht vor allem in der Einbindung von BOB+-Quellen in Batch-Scripts (vgl. 4.1). Auch hierzu ein Beispiel. Das folgende Programm ist ein Batch-Script mit dem Namen graph.bat, das BOB+-Quelltext enthält:

```
@bp graph.bat
@goto end

// global settings
#defvar sizeX 240
#defvar sizeY 64
#defvar graphMode 4
#defvar textMode 7

main( ;px,py,ms,x,n,x2,y2,y,r)
{
    px=sizeX;
    py=sizeY;
    setscrmode(graphMode);           // switch to graph mode
    ms = timer();
    n=0;
    for (x=0;x<px;x+=2)
    {
        n++;
        x2= px -x;
        line(x,0,x2,py-1,1);
    }
    for (y=0;y<py;y+=2)
    {
        n++;
        y2= py-1 -y;
        line(0,y,px-1,y2,2);
    }
    ms = timer() - ms;
    r = n*1000 / ms;
    gets();
    setscrmode(textMode);           // switch back to text mode
    print(r, " lines per second\n");
}
#endsrc
:end
```

Das Programm füllt den Bildschirm mit Linien und misst die dafür benötigte Zeit. Am Ende wird die Zeichengeschwindigkeit (Linien je Sekunde) ausgegeben.

Die ersten beiden Zeilen enthalten Anweisungen für den DOS-Kommandoprozessor. Das vorangestellte @-Zeichen unterdrückt unter DOS das Bildschirmecho und kennzeichnet die Zeilen unter BOB+ als Kommentare. Der BOB+-Quelltext endet mit der #endsrc Anweisung.

Die letzte Zeile gehört wieder dem Kommandoprozessor – es ist die das Programmende kennzeichnende Sprungmarke.

## 5 Variablen und Datentypen

BOB+ (und auch BOB) ist eine Sprache, die gewöhnlich als *nicht* oder *schwach* typisiert bezeichnet wird. Etwas genauer gilt folgendes:

In BOB+ haben nicht die Variablen sondern allein die Werte einen Datentyp.

## 5.1 Variablen

Variablen sind demnach einfach Ablageorte für einen beliebigen Wert. Da sie selbst über keine Typeigenschaften verfügen, ist es i.a. auch nicht erforderlich, sie explizit<sup>18</sup> zu deklarieren. Eine Variable entsteht im einfachsten Fall automatisch durch Zuweisung eines Wertes an einen frei wählbaren Bezeichner.

Der Gültigkeitsbereich einer Variablen ist – sofern keine besonderen Vorkehrungen getroffen werden – *global*, d.h. auf eine Variable kann, gleichgültig wo sie definiert wurde, von jeder Stelle des Programmes zugegriffen werden. Dies kann bei größeren Programmen zu unerwünschten Seiteneffekten führen, wenn man versehentlich an verschiedenen Stellen ein- und dieselbe Variable zu unterschiedlichen Zwecken benutzt. Hierzu ein Beispiel:

```
// calculate n!
fac(n)
{
    if (n==0)
        return 1;
    for(f=n, i=n-1; i>1; i--)
        f*=i;
    return f;
}

main()
{
    for (j=1;j<=10;j++)
        print("fac(",j,")=" ,fac(j),"\n");
}

/* Variable i in this version of main will be modified by fac.
main()
{
    for (i=1;i<=10;i++)
        print("fac(",i,")=" ,fac(i),"\n");
}
*/
```

Wenn Sie die hier auskommentierte Variante der main-Funktion aktivieren, berechnet das Programm bis in alle Ewigkeit die Fakultät von 1. Der Grund dafür ist, dass sowohl fac als auch main die globale Variable i verwenden (ohne etwas von einander zu „wissen“).

Um dieses Problem zu beheben, besteht die Möglichkeit, Variablen mit lokaler Gültigkeit bezüglich einer Funktion zu verwenden. Solche Variablen *müssen* am Ende des Funktionskopfes, durch ein Semikolon von der Parameterliste getrennt, *deklariert werden*. Nachfolgend wird obiges Beispiel entsprechend modifiziert:

---

<sup>18</sup> Etwas anders verhält es sich mit Member-Variablen von Klassen – siehe hierzu Abschnitt 10.1.

```

/* using function-level variables */
// calculate n!
fac(n;i,f,n)
{
    if (n==0)
        return 1;
    for(f=n,i=n-1; i>1; i--)
        f*=i;
    return f;
}

main(;i)
{
    for (i=1;i<=10;i++)
        print("fac(",i,")=",fac(i),"\\n");
}

```

Wie man sieht, werden hier ausschließlich lokale Variablen verwendet. Wenn Sie wiederverwendbare und gut wartbare Programme schreiben wollen, sollten Sie globale Variablen so weit wie möglich vermeiden – und wenn sie schon unbedingt notwendig sind, gut dokumentieren..

## 5.2 Datentypen

In BOB+ werden alle in einem Programm vorkommenden Werte in sogenannten Value-Objekten abgelegt. Ein solches Objekt besitzt im wesentlichen eine Typinformation sowie den jeweils *zugeordneten Wert selbst* oder eine *Referenz* darauf.. Dem entsprechend kann man zwischen Werttypen und Referenztypen unterscheiden<sup>19</sup>. Diese Unterscheidung ist für die Verwendung in zweierlei Hinsicht von Bedeutung:

- Bei der Zuweisung an Variablen werden Werttypen vollständig kopiert, bei Referenztypen dagegen nur der Verweis auf den Datenbereich. Deshalb betreffen hier Datenänderungen *alle* Variablen, die auf den jeweiligen Wert verweisen.

Ein Beispiel:

```

main(;s1,s2)
{
    s1 = "Hello";           // initialize s1 as string
    s2 = s1;                // assign variable s1 to s2
    s2[1] = 'a';            // modify second character in s2
    print(s1,"\\n");        // print value of s1
}

```

Hier wird „Hallo“ und nicht – wie man vielleicht vermuten könnte – „Hello“ ausgegeben.

- Die erwähnten Value-Objekte und mit ihnen die Daten der Werttypen werden auf dem Stack angelegt und mit demselben aufgeräumt. Anders verhält es sich mit den Referenztypen. Deren Datenbereich muß (bzw. sollte) – sofern sie zur Laufzeit des Programms erzeugt werden – vom Benutzer wieder freigegeben werden.

### 5.2.1 Werttypen

Werttypen sind in BOB+ die numerischen Typen sowie der Typ null.

**Datentyp int:**

Der Datentyp int repräsentiert eine Ganze Zahl mit 32 Bit Breite<sup>20</sup>. Daraus ergibt sich ein Wertebereich von  $-2^{31}$  bis  $+2^{31}-1$ . Werte dieses Typs werden auch zur Darstellung einzelner Zeichen und boolescher Werte verwendet.

<sup>19</sup> Technisch gesehen sind die Typen, deren Wert nicht mehr als 4 Bytes benötigt Wert-, alle anderen Referenztypen. Hier wird der eigentliche Datenbereich dynamisch erzeugt und im Value-Objekt nur ein Zeiger darauf abgelegt.

<sup>20</sup> In BOB sind int-Werte nur 16 Bit breit.

Zulässige Operationen für den Typ `int` sind:

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung in numerischen Ausdrücken
- Verwendung in string-Ausdrücken
- Bitoperationen
- numerische Vergleiche
- Verwendung als Funktionsparameter

Werte vom Typ `int` können in numerischen Ausdrücken und Vergleichen ohne explizite Typkonvertierung mit Werten des Typs `float` kombiniert werden. In diesem Fall erfolgt eine implizite Umwandlung des gesamten Ausdrucks nach `float`.

Bei Verwendung von `int`-Werten in string-Ausdrücken (Verkettung) wird der `int`-Wert als Zeichencode interpretiert.

### Datentyp `float`

Der Datentyp `float` ist nur in BOB+ (nicht in BOB) definiert. Er repräsentiert eine Rationale Zahl mit einfacher Genauigkeit (32 Bit). Der Wertebereich liegt zwischen  $-3.4E38$  und  $3.4E+38$  bei einer numerischen Genauigkeit von 7 Stellen.

Zulässige Operationen für den Typ `float` sind:

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung in numerischen Ausdrücken
- numerische Vergleiche
- Verwendung als Funktionsparameter

Werte vom Typ `float` können in numerischen Ausdrücken und Vergleichen ohne explizite Typkonvertierung mit Werten des Typs `int` kombiniert werden. In diesem Fall erfolgt eine implizite Umwandlung des gesamten Ausdrucks nach `float`.

### Datentyp `null`

Der Datentyp `null` kennzeichnet einen nicht initialisierten Wert.. Im Quelltext eines BOB+-Programmes werden Daten dieses Typs durch das Schlüsselwort **`null`**<sup>21</sup> beschrieben, das man auch als Konstante und einzigen möglichen Wert des Typs `null` auffassen kann.. Außerdem können eine Reihe vordefinierter Funktionen `null` zurückgeben.

Zulässige Operationen für den Typ `null` sind:

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung in numerischen Ausdrücken
- Verwendung in Vergleichen
- Verwendung als Funktionsparameter

---

<sup>21</sup> Zur Wahrung der Abwärtskompatibilität zu BOB existiert außerdem das Schlüsselwort **`nil`**, das gleichbedeutend mit **`null`** ist.

Werte vom Typ `null` können in Vergleichen ohne explizite Typkonvertierung mit allen anderen Typen kombiniert werden. Dabei ist der Wert **null** kleiner als jeder andere Wert.

### 5.2.2 Referenztypen

Alle Datentypen in BOB+, die keine Werttypen sind, sind Referenztypen..

#### Datentyp `string`

Der Datentyp `string` repräsentiert eine Zeichenkette. Werte dieses Typs können mit Hilfe von Zeichenkettenliteralen (vgl. 4.3) oder durch die vordefinierte Funktion *newstring* (vgl. 11.1) explizit erzeugt werden. Darüber hinaus entstehen sie bei der Anwendung des Verkettungsoperators (+) sowie als Rückgabewert einiger weiterer vordefinierter Funktionen. Bitte beachten Sie, dass alle Werte des Typs `string`, die nicht durch Literale erzeugt wurden, mit Hilfe der Funktion *free* wieder freigegeben werden sollten, sobald sie nicht mehr benötigt werden.

Zulässige Operationen für den Typ `string` sind:

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung in `string`-Ausdrücken
- Verwendung in Vergleichen
- Verwendung als Funktionsparameter
- Zugriff auf einzelne Zeichen mit Hilfe des Operators `[]`

#### Datentyp `FILE`

Der Datentyp `FILE` ist ein Verweis auf eine geöffnete Datei. Instanzen dieses Typs werden mit der vordefinierten Funktion *fopen* erzeugt und mit *fclose* wieder freigegeben. In BOB+ (und auch in BOB) existieren – wie in C – drei vordefinierte Konstanten des `FILE`-Typs, die auf die Standardein- und -ausgabedateien des Systems verweisen:

- *stdin*: Standard-Eingabe
- *stdout*: Standard-Ausgabe
- *stderr*: Standard-Fehlerausgabe

Diese Standarddateien können *nicht* mit *fopen* bzw. *fclose* geöffnet oder geschlossen werden.

Zulässige Operationen für den Datentyp `FILE` sind:

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung in Vergleichen
- Verwendung als Funktionsparameter (insbesondere bei vordefinierten I/O-Funktionen (siehe Abschnitt 11.3))

#### Datentyp `vector`

Der Datentyp `vector` repräsentiert ein Datenfeld fester (d.h. bei der Erzeugung festgelegter) Größe, dessen Elemente beliebige (auch typverschiedene) Werte sein können. Instanzen dieses Typs

werden mit den vordefinierten Funktionen *newvector* oder *Vec* bzw. *T* erzeugt und mit *free* wieder freigegeben.

Zulässige Operationen für den Datentyp *vector* sind:

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung als Funktionsparameter
- Zugriff auf einzelne Elemente mit Hilfe des Operators `[]`

### **Datentyp *function***

Der Datentyp *function* repräsentiert eine innerhalb des Programmes aufrufbare Funktion. Intern werden vordefinierte und benutzerdefinierte (d.h. selbst in BOB+ geschriebene) Funktionen nochmals unterschieden<sup>22</sup>. Aus Benutzersicht ist diese Unterscheidung nicht notwendig. Eine explizite Instanzenbildung von Funktionen ist nicht möglich. Von einer Funktion existiert stets genau eine Instanz, die für vordefinierte Funktionen bei der Initialisierung von BOB+ und für benutzerdefinierte Funktionen während der Übersetzung der Funktionsdeklaration (siehe Abschnitt 9) erzeugt wird.

Zulässige Operationen für den Datentyp *function* sind:

- Zuweisung an eine Variable (vgl. Abschnitt 9.4)
- Aufruf
- Verwendung als Funktionsparameter

### **Datentyp *class***

Der Datentyp *class* repräsentiert eine innerhalb des Programmes verfügbare Klasse (vgl. 10.1). Klassen sind Vorlagen für konkrete Objekte, Deshalb ist eine explizite Instanzenbildung von Klassen ist nicht möglich. Von einer Klasse existiert stets genau eine Instanz, die während der Übersetzung der Klassendeklaration erzeugt wird.

Zulässige Operationen für den Datentyp *class* sind:

- Aufruf in der Klasse definierter statischer Funktionen
- Verwendung als Funktionsparameter in den RTTI-Funktionen (siehe Abschnitt 11.2)
- Verwendung als Vorlage für die Bildung von Objektinstanzen mit dem Operator *new*

### **Datentyp *object***

Der Datentyp *object* repräsentiert konkrete Instanzen einer Klasse (vgl 10.2). Objekte werden mittels des Operators *new* aus Vorlagen (Typ *class*) erzeugt und müssen mit dem Operator *delete* oder der vordefinierten Funktion *free* explizit wieder freigegeben werden<sup>23</sup>.

Zulässige Operationen für den Datentyp *object* sind:

- Aufruf von Member-Funktionen

---

<sup>22</sup> Deshalb liefert die Funktion *gettypename* (siehe 11.2) auch den Typnamen „code“ für vordefinierte und „bytecode“ für benutzerdefinierte Funktionen.

<sup>23</sup> Die Möglichkeit der Freigabe besteht nur in BOB+. Bei Freigabe mit *delete* wird – im Gegensatz zu *free* – ein ggf. vorhandener Destruktor automatisch aufgerufen.

- Zuweisung an eine Variable
- Verwendung als Funktionsparameter

## 6 Operatoren

Das Konzept der Operatoren in BOB+ (und auch BOB) entspricht weitgehend dem von C. Dieser Abschnitt beschränkt sich daher auf eine kurze Referenz der in BOB+ verfügbaren Operatoren und vorhandener Unterschiede zu C. Für Klassen (bzw. Objekte) können einige der Operatoren neu- bzw. umdefiniert werden – siehe hierzu Abschnitt 10.7.

### 6.1 Arithmetische Operatoren

Die arithmetischen Operatoren realisieren in Verbindung mit numerischen Operanden (Datentypen *int* und *float*) die vier Grundrechenarten. Der Additionsoperator ist darüber hinaus auch auf Zeichenketten (Datentyp *string*) anwendbar. In diesem Fall dient er als Verkettungsoperator.

BOB+ kennt folgende arithmetische Operatoren:

Operator	Bedeutung	Beispiel
+ (unär)	positives Vorzeichen	+a
- (unär)	negatives Vorzeichen	-a
*	Multiplikation	a * b
/	Division	a / b
%	Divisionsrest (Modulo)	a % b
+	Addition	a + b
-	Subtraktion	a – b

**Tabelle 2 Arithmetische Operatoren in BOB+**

Hinweise:

- Das Verhalten des Divisionsoperators hängt von den Datentypen der Operanden ab. Haben beide Operanden den Typ *int*, so wird eine ganzzahlige Division durchgeführt, hat mindestens ein Operand den Typ *float*, eine Fließpunkt-Division.
- Der Modulo-Operator kann nur auf Operanden des Typs *int* angewendet werden.
- Ist ein Operand des Additionsoperators (+) vom Typ *string*, so wirkt der Operator als Verkettungsoperator. Der andere Operand muss dann entweder auch vom Typ *string* oder vom Typ *int* sein. Im letztgenannten Fall wird das niederwertigste Byte des *int*-Operanden als Code eines einzelnen Zeichens interpretiert.



## 6.2 Vergleichsoperatoren

Die Vergleichsoperatoren – auch als relationale Operatoren bezeichnet – dienen dem Größenvergleich ihrer (stets zwei) Operanden.

BOB+ kennt folgende Vergleichsoperatoren:

Operator	Bedeutung	Beispiel
<code>==</code>	gleich	<code>a == b</code>
<code>!=</code>	ungleich	<code>a != b</code>
<code>&gt;</code>	größer als	<code>a &gt; b</code>
<code>&gt;=</code>	größer oder gleich	<code>a &gt;= b</code>
<code>&lt;</code>	kleiner als	<code>a &lt; b</code>
<code>&lt;=</code>	kleiner oder gleich	<code>a &lt;= b</code>

**Tabelle 3 Vergleichsoperatoren in BOB+**

Hinweise:

- Ist ein Operand vom Typ *int* und der andere vom Typ *float*, so wird der *int*-Wert vor dem Vergleich implizit nach *float* konvertiert. Dies kann wegen bei der Typumwandlung auftretender numerischer Ungenauigkeiten zu Problemen, insbesondere bei den Operatoren `==` und `!=` führen.
- Ist einer der Operanden numerisch (*int* oder *float*), so muss auch der andere Operand numerisch sein.
- Zeichenketten (*string*) können mit Zeichenketten oder mit *null* verglichen werden.
- Werte aller anderen Referenztypen können mit Werten des selben Typs oder mit *null* verglichen werden. Sind beide Operanden vom Referenztyp, so werden intern die Adressen des Datenbereichs verglichen<sup>24</sup>.
- Werte des Typs *null* sind kleiner als alle anderen Werte.

## 6.3 Logische Operatoren

Die logischen Operatoren verknüpfen Wahrheitswerte miteinander. BOB+ besitzt keinen eigenen Datentyp für Wahrheitswerte, stattdessen gelten folgende Regeln:

- Werte vom Typ *null* haben den Wahrheitswert *false*.
- Numerische Werte haben den Wahrheitswert *false*, wenn ihr Betrag 0 ist, sonst *true*.
- Alle anderen Werte haben den Wahrheitswert *true*.

---

<sup>24</sup> Deshalb ist für Referenztypen i.a. nur die Verwendung der Operatoren `==` und `!=` sinnvoll.

Folgende logische Operatoren sind in BOB+ definiert:

Operator	Bedeutung	Beispiel
!	NOT	!a
&&	AND	a && b
	OR	a    b

**Tabelle 4 Logische Operatoren in BOB+**

Hinweise:

- Der Operator ! liefert als Resultat 1 für *true* und 0 für *false*.
- Ausdrücke mit den binären Operatoren && bzw. || werden von links nach rechts ausgewertet. Die Auswertung bricht ab, sobald das Ergebnis des Ausdrucks feststeht. Der Rückgabewert ist dann derjenige Operand, der zum Abbruch der Auswertung führte. Deshalb dürfen logische Werte *nicht* implizit als *Integer*-Werte angesehen werden.

## 6.4 Bitoperatoren

Die Bitoperatoren sind nur auf Operanden des Typs *int* anwendbar. Sie realisieren Operationen auf den einzelnen Bits der Operanden.

Folgende Bitoperatoren sind in BOB+ definiert:

Operator	Bedeutung	Beispiel
~	bitweises NOT	~a
&	bitweises AND	a & b
	bitweises OR	a   b
^	bitweises XOR	a ^ b
<<	bitweise Linksverschiebung	a << 3
>>	bitweise Rechtsverschiebung	a >> 3

**Tabelle 5 Bitoperatoren in BOB+**

## 6.5 Zuweisungsoperatoren

Die Zuweisungsoperatoren dienen der Zuweisung eines Wertes an eine Variable. Wie in C/C++ wird die Zuweisung mit dem Operator = realisiert, der mit einigen arithmetischen Operatoren kombiniert werden kann. Nachfolgende Tabelle zeigt die Möglichkeiten:

Operator	Bedeutung	Beispiel
=	einfache Zuweisung	a = b
+=	Zuweisung mit Addition	a += b
-=	Zuweisung mit Subtraktion	a -= b
*=	Zuweisung mit Multiplikation	a *= b
/=	Zuweisung mit Division	a /= b
%=	Zuweisung mit Divisionsrest <sup>25</sup>	a %= b

**Tabelle 6 Zuweisungsoperatoren in BOB+**

Hinweise:

- Der einfache Zuweisungsoperator ist mit allen Datentypen verwendbar. Bitte beachten Sie, dass bei der Zuweisung von Werten der Referenztypen keine Kopie des Wertes sondern lediglich ein Verweis darauf zugewiesen wird.
- Die zusammengesetzten Zuweisungsoperatoren sind Kombinationen aus dem einfachen Zuweisungsoperator und einem arithmetischen Operator (vgl. 6.1), wobei das Zuweisungsziel als linker Operand der arithmetischen Operation dient. So ist etwa der Ausdruck `a += b` identisch mit `a = a + b`.
- Für die Operanden der zusammengesetzten Zuweisungsoperatoren gelten die gleichen Regeln wie für die der entsprechenden arithmetischen Operatoren.

## 6.6 Inkrement- und Dekrement-Operatoren

Die Inkrement- und Dekrement-Operatoren sind unär. Sie erhöhen (Operator++) bzw. erniedrigen (Operator--) ihren Operanden jeweils um den Wert 1. Der Operand muss dabei eine mit dem Datentyp *int* initialisierte Variable sein.

Beide Operatoren können in Präfix- oder Postfix-Notation verwendet werden. Ein Unterschied zwischen diesen Notationen besteht bei der Verwendung innerhalb von zusammengesetzten Ausdrücken. Bei der Präfix-Notation ist der Wert des Teilausdrucks gleich dem Wert des Operanden nach dem Inkrement/Dekrement während bei der Postfix-Notation der Wert des Operanden vor dem Inkrement/Dekrement zurückgegeben wird.

Nachfolgende Tabelle soll die Varianten veranschaulichen:

Operator	Bedeutung	Beispiel	Entsprechung
++x	Inkrement (Präfix)	b = ++a	a = a+1, b = a
x++	Inkrement (Postfix)	b = a++	b = a, a = a+1
--x	Dekrement (Präfix)	b = --a * 7	a = a-1, b = a * 7
x--	Dekrement (Postfix)	b = a-- * 7	b = a * 7, a = a-1

**Tabelle 7 Inkrement und Dekrement**

<sup>25</sup> Nur in BOB+ definiert.

Hinweise:

- Die Inkrement- bzw. Dekrement-Operatoren erzeugen kürzeren und schnelleren Bytecode als ihre „ausgeschriebenen“ Entsprechungen (siehe Tabelle 7). Sie sind deshalb besonders für die Modifikation von Zählvariablen in Schleifen (vgl. Abschnitt 8) geeignet.
- In zusammengesetzten Ausdrücken sollten diese Operatoren mit Vorsicht und nur dann verwendet werden, wenn die etwas höhere Effizienz wirklich notwendig ist, da neben der schlechteren Lesbarkeit u.U. unerwünschte Seiteneffekte auftreten können. So wird beispielsweise in einem Ausdruck `c = a || (--b == 1)` die Variable `b` niemals dekrementiert, solange `a` *true* ergibt.

## 6.7 Sonstige Operatoren

### Zugriffsoperator

Der Zugriffsoperator wird durch eckige Klammern `[]` ausgedrückt. Er dient dem indexbasierten Zugriff auf einzelne Elemente eines Vektors oder einer Zeichenkette.

Beispiel:

```
/* operator [] example */
main()
{
    vec = T(1,2,3,4);           // create a vector
    vec[1] = 7;                 // assign 7 to second element of vec
    print(vec[1], "\n");        // prints 7 to console
    free(vec);
}
```

Der Operator ist in seiner vordefinierten Form nur auf Variablen der Typen *vector* und *string* anwendbar. Der Operand in der Klammer muss vom Typ *int* sein.

### Klammern

Runde Klammern zählen ebenfalls zu den Operatoren. Sie werden in zwei Zusammenhängen verwendet:

- als Begrenzung der Argumentliste von Funktionen bei der Deklaration und beim Aufruf  
`myFunc(a, b, c)`
- zur Steuerung der Auswertungsreihenfolge von Ausdrücken – „Klammern rechnen wir zuerst aus!“  
`x = (a + b) * c`

### Bedingungsoperator

Der Bedingungsoperator hat die allgemeine Form `condexpr ? expr1 : expr2`.

Dabei wird zunächst der Ausdruck *condexpr* (eine Bedingung) ausgewertet. Sein Resultat wird als Wahrheitswert interpretiert. Ist das Ergebnis *true*, so wird anschließend *expr1*, sonst *expr2* ausgewertet. Das jeweilige Resultat ist das Ergebnis des gesamten Ausdrucks.

Beispiel:

```
/* get minimum */
min(a, b)
{
    return a < b ? a : b;
}
```

Hinweis:

Der Typ des Rückgabewerts der Funktion in obigem Beispiel ist nicht unbedingt bekannt. Ist beispielsweise a vom Typ *int* und b vom Typ *float*, so wird der Bedingungsausdruck ( $a < b$ ) temporär nach *float* konvertiert. Abhängig vom Ergebnis ist der Rückgabewert der Funktion vom Typ *int* oder *float*.

### Komma-Operator

Der Komma-Operator gestattet die Verkettung von mehreren Ausdrücken zu einer Ausdrucksliste. Anders ausgedrückt: Mit Hilfe dieses Operators lassen sich mehrere Ausdrücke dort notieren, wo syntaktisch nur einer vorgesehen ist. Dabei ist das Ergebnis des Gesamtausdrucks (also der Liste) das des letzten Teilausdrucks.

Hinweis:

Der *Komma-Operator* ist nicht zu verwechseln mit dem *Trennzeichen Komma*, das in Parameter- oder Variablenlisten verwendet wird.

### Operatoren new, delete, :: und ->

Diese Operatoren haben nur im Zusammenhang mit Klassen und Objekten Bedeutung. Sie werden in den Abschnitten 10.2 bis 10.4 ausführlicher erläutert und sind in nachfolgender Tabelle nur der Vollständigkeit halber aufgeführt.

Operator	Bedeutung	Beispiel
new	Objektinstanz aus Klasse erzeugen	<code>a = new A()</code>
delete <sup>26</sup>	Löschen einer Objektinstanz	<code>delete a</code>
::	Definition von Methoden, Aufruf von Klassenmethoden	<code>A::A() { ... }</code> <code>i = A::getMaxId()</code>
->	Aufruf von Instanzmethoden	<code>name = a-&gt;getName()</code>

Tabelle 8 Objektbezogene Operatoren in BOB+

---

<sup>26</sup> nur in BOB+ verfügbar

## 6.8 Hierarchie der Operatoren

Werden mehrere Operatoren innerhalb eines Ausdrucks verwendet, so ergibt sich die Frage nach der Reihenfolge ihrer Auswertung. Um eine solche Reihenfolge festlegen zu können, wird eine Rangfolge (Hierarchie) der Operatoren definiert. BOB/BOB+ hält sich dabei weitgehend an die Regeln von C/C++. In Tabelle 9 ist die Hierarchie der Operatoren in BOB+ aufgeführt. Dabei werden Operatoren höherer Priorität vor jenen niederer Priorität ausgewertet. Bei Operatoren der gleichen Prioritätsstufe erfolgt die Auswertung von links nach rechts entsprechend der Notation.

Priorität	Operatoren
0	,
1	= += -= *= /= %=
2	? :
3	
4	&&
5	
6	^
7	&
8	= !=
9	< <= >= >
10	<< >>
11	+ -
12	* / %
13	! ~ ++x --x new delete
14	() [] x++ x- ->

**Tabelle 9 Operatorhierarchie in BOB+**

## 7 Schlüsselwörter und reservierte Bezeichner

Schlüsselwörter sind im syntaktischen Sinne Terminalsymbole. Das bedeutet, dass sie bereits bei der syntaktischen Analyse identifiziert und speziellen internen Symbolen zugeordnet werden. Innerhalb eines Programms ist den Schlüsselwörtern eine feste (zentrale) Bedeutung zugeordnet. Deshalb können keine benutzerdefinierten Bezeichner definiert werden die den Schlüsselwörtern entsprechen.

Die Schlüsselwörter in BOB/BOB+ sind im wesentlichen eine Teilmenge der aus C/C++ bekannten. Nachfolgende Tabelle gibt eine Übersicht. Die darin mit (\*) gekennzeichneten Schlüsselwörter sind nur in BOB+ definiert.

Schlüsselwort	Kategorie	Bedeutung
<b>null (*)</b>	Typkonstante	Bezeichner für den Datentyp <i>null</i> und dessen einziger Wert
<b>nil (*)</b>	Typkonstante	identisch mit <b>null</b> , zur Kompatibilität mit BOB
<b>do</b>	Steuerung	Konstruktion von Wiederholungsanweisungen
<b>while</b>	Steuerung	Konstruktion von Wiederholungsanweisungen
<b>for</b>	Steuerung	Konstruktion von Wiederholungsanweisungen
<b>break</b>	Steuerung	Abbruch einer Wiederholungsanweisung
<b>continue</b>	Steuerung	vorzeitiger Sprung zum Anfang einer Wiederholungsanweisung
<b>if</b>	Steuerung	Konstruktion bedingter Anweisungen
<b>else</b>	Steuerung	Konstruktion bedingter Anweisungen
<b>return</b>	Steuerung	(vorzeitige) Rückkehr aus einer Funktion
<b>class</b>	OOP	Beginn einer Klassendeklaration
<b>static</b>	OOP	Deklaration eines Klassen-Members
<b>new</b>	OOP	Erzeugen einer Objektinstanz
<b>delete (*)</b>	OOP	Zerstören einer Objektinstanz

**Tabelle 10 Schlüsselwörter in BOB+**

Im Zusammenhang mit der objektorientierten Programmierung kennt BOB+ noch folgende reservierte Bezeichner (mitunter auch "*magic names*" genannt):

- **this** Verweis auf das aktuelle Objekt in Member-Funktionen<sup>27</sup>
- **dtor** Alias-Bezeichner für den Destruktor einer Klasse (siehe 10.2)
- **OP\_CALL, OP\_VREF, OP\_VSET, OP\_ADD, OP\_SUB, OP\_MUL, OP\_DIV, OP\_REM, OP\_BOR, OP\_BAND, OP\_XOR, OP\_SHL, OP\_SHR**  
spezielle Funktionsnamen zur Definition von Operatoren (siehe 10.7)

Die reservierten Bezeichner sind *keine Schlüsselwörter* im oben beschriebenen Sinne. Sie besitzen jedoch implizit eine besondere Bedeutung im Programm und sollten deshalb nicht als allgemeine Bezeichner verwendet werden.

---

<sup>27</sup> auch in BOB

## 8 Steuerstrukturen

Für jedes Programm, das aus mehr als einer bloßen Aneinanderreihung von Befehlen bestehen soll, werden Möglichkeiten zur Steuerung des Programmablaufs benötigt. Grundsätzlich unterscheidet man hier zwischen *Verzweigungen des Programmablaufes auf Grund von Bedingungen* und *Wiederholungen von Programmabschnitten*.

Viele Programmiersprachen erlauben zudem noch unbedingte Sprunganweisungen. Solche Anweisungen sind in BOB/BOB+ nicht vorgesehen<sup>28</sup> und werden deshalb nicht weiter behandelt.

### 8.1 Bedingungen

Zur Steuerung der Programmabarbeitung in Abhängigkeit von einer Bedingung dient die *if-else-Anweisung*, die in Syntax und Semantik dem gleichnamigen Konstrukt in C/C++ entspricht:

```
if ( bedingung ) anweisung1 [ else anweisung2 ] .
```

Ergibt der Ausdruck *bedingung* den Wahrheitswert *true*, so wird *anweisung1*, andernfalls *anweisung2* ausgeführt. Die auszuführenden Anweisungen können einfache Anweisungen oder Anweisungsblöcke sein. Insbesondere kann hierfür die *if-else-Anweisung* selbst verwendet werden, wodurch die Formulierung geschachtelter Bedingungen bzw. Fallunterscheidungen<sup>29</sup> möglich ist.

Beispiel:

```
main( ;fp)
{
    fp = fopen("testfile.txt","rt");
    if (fp)                                // same as fp != null
    {
        // do anything
        fclose(fp);
    }
    else
        print("opening testfile.txt failed\n");
}
```

### 8.2 Wiederholungen (Schleifen)

Für die Formulierung von Wiederholungen von Codeabschnitten kennt BOB/BOB+ die Anweisungen *while*, *do-while* und *for*. Syntax und Semantik dieser Anweisungen entsprechen dabei den gleichnamigen Konstrukten in C/C++.

#### 8.2.1 Die while-Anweisung

Die *while*-Anweisung hat die allgemeine Form

```
while ( bedingung ) anweisung
```

Dabei wird *anweisung* so lange (wiederholt) ausgeführt, wie *bedingung* den Wert *true* ergibt.

<sup>28</sup> Sie sind auch in keinem BOB+-Programm zwingend erforderlich.

<sup>29</sup> BOB/BOB+ kennt im Unterschied zu C/C++ keine switch-case-Anweisung. Deshalb müssen Fallunterscheidungen mit Hilfe geschachtelter if-else-Anweisungen formuliert werden.



Beispiel:

```
/* type contents of file to console */
main(;fp,s)
{
    fp = fopen("testfile.txt","rt");
    if (fp)                                // same as fp != null
    {
        while(!feof(fp))
        {
            s = fgets(fp);
            print(s);
            free(s);
        }
        fclose(fp);
    }
    else
        print("opening testfile.txt failed\n");
}
```

## 8.2.2 Die do-while-Anweisung

Die do-while-Anweisung hat die allgemeine Form

`do anweisung while ( bedingung )`

Sie ist der while-Anweisung sehr ähnlich. Auch hier wird *anweisung* so lange ausgeführt, wie *bedingung* den Wert *true* ergibt. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass die Bedingung erst am Ende geprüft und damit *anweisung* stets mindestens einmal ausgeführt wird.

Beispiel:

```
/* prompt user for input until empty line was entered */
main(;s)
{
    s = null;
    do
    {
        if (s != null) free(s);
        print("enter line: ");
        s = gets();
        // do anything
    }
    while (strlen(s) > 0);
    free(s);
}
```

## 8.2.3 Die for-Anweisung

Die for-Anweisung ist die mächtigste Form der Formulierung einer Wiederholung. Wie in C/C++ (und im Gegensatz zu Sprachen wie BASIC oder PASCAL) dient sie nicht zwingend der Abarbeitung einer festgelegten Anzahl von Schleifendurchläufen sondern ist eher eine Verallgemeinerung bzw. Erweiterung der *while*-Anweisung. Die for-Anweisung hat die allgemeine Form

`for ( init ; bedingung ; reinit ) anweisung`

Vor dem Beginn der Abarbeitung einer for-Schleife wird zunächst einmalig die Initialisierungsanweisung *init*<sup>30</sup> ausgeführt. Vor jedem Schleifendurchlauf wird der Ausdruck *bedingung* ausgewertet. Ergibt er *true*, so wird *anweisung* ausgeführt, andernfalls ist die Schleife

---

<sup>30</sup> Bitte beachten Sie, dass auch hier an Stelle einer einzelnen Anweisung eine kommaseparierte Anweisungsliste oder ein Anweisungsblock stehen kann.

beendet. Die Anweisung *reinit* wird am Ende jedes Schleifendurchlaufs (d.h. nach Ausführung von *anweisung*) ausgeführt.

Beispiel:

```
/* list all arguments of commandline to console */
main(;argvec,n,i)
{
    argvec = getargs();           // get argument vector
    n = vecsize(argvec);          // get number of elements
    for(i=0; i<n; i++)             // print each element to console
        print(argvec[i],"\n");
    free(argvec);                 // free allocated memory of argvec
}
```

## 8.2.4 Geschachtelte Schleifen

Schleifen können ineinander geschachtelt werden. Ein typischer Fall für die Anwendung geschachtelter Schleifen ist das Füllen eines mehrdimensionalen Feldes, wie in nachfolgendem

Beispiel gezeigt:

```
/* create and fill a 2-dim array */
main()
{
    rows = 8;
    cols = 8;
    /* create a table */
    array = newvector(rows);
    for (i=0; i<rows; i++) array[i] = newvector(cols);
    /* initialize table */
    for (i=0; i<rows; i++)
        for (j=0; j<cols; j++)
            array[i][j] = rows * i + j;
    // do anything
    // ...
    /* free array */
    for (i=0; i<rows; i++) free(array[i]);
    free(array);
}
```

Die maximale Schachtelungstiefe ist dabei in BOB+ auf 20, in BOB auf 10 Ebenen begrenzt.

## 8.2.5 break und continue

Die Anweisungen *break* und *continue* können innerhalb von Schleifen (und nur dort) als zusätzliche Hilfsmittel zur Ablaufsteuerung eingesetzt werden. Mit *break* kann eine Schleife vorzeitig (d.h. unabhängig von der eigentlichen Abbruchbedingung) abgebrochen werden. Mit *continue* wird der Rest des aktuellen Anweisungsblocks einer Schleife übersprungen und (sofern die Abbruchbedingung nicht erfüllt ist) direkt zum nächsten Schleifendurchlauf übergegangen.

Beispiel:

```
/* write all printable characters of testfile.txt to console */
main()
{
    fp = fopen("testfile.txt","rt");
    if (!fp)
    {
        print("error opening file\n");
        return 1;
    }
    while(1)                // loops forever
    {
        if (feof(fp))
            break;          // abort loop if end of file reached
        c = getc(fp);
        if ((c < ' ') && (c != '\n'))
            continue;       // ignore control characters other than EOL
        putc(c,stdout);     // write character to console
    }
    fclose(fp);
    return 0;
}
```

## 9 Funktionen

Wie bereits in Abschnitt 3 angedeutet, sind Funktionen die zentralen Strukturierungselemente eines jeden BOB+-Programmes. Grundsätzlich ist dabei zwischen zwei Typen von Funktionen, den *vordefinierten* und den *benutzerdefinierten* zu unterscheiden. Vordefinierte Funktionen (siehe Abschnitt 11) sind fester Bestandteil des BOB/BOB+-Laufzeitsystems. Sie sind in jedem Programm verfügbar und können vom Benutzer (d.h. Programmierer) normalerweise<sup>31</sup> nicht geändert werden.

Das eigentliche Verhalten eines Programms wird mit Hilfe der benutzerdefinierten Funktionen festgelegt (der Einsprungpunkt *main* – siehe Abschnitt 3 – ist selbst eine solche Funktion).

### 9.1 Funktionsdeklaration

Eine benutzerdefinierte Funktion hat die allgemeine Form

*funcname* ( *parameterlist* ; *localvarlist* ) *body*

Dabei ist *funcname* der Funktionsname, der ein gültiger Bezeichner (siehe 4.2) sein muss. *parameterlist* ist eine kommaseparierte Liste benannter Funktionsparameter und *localvarlist* definiert die Namen der innerhalb der Funktion gültigen weiteren lokalen Variablen (ebenfalls als kommaseparierte Liste). *body* schließlich ist ein Anweisungsblock, der den Funktionsrumpf enthält. Sowohl *parameterlist* als auch *localvarlist* sind optional. Fehlt *localvarlist*, so kann auch das als Trennzeichen zwischen den Listen verwendete Semikolon entfallen.

Benannte Parameter werden innerhalb des Funktionsrumpfes wie lokale Variablen behandelt. Alle Variablen, die innerhalb des Funktionsrumpfes verwendet werden und nicht in *parameterlist* oder *localvarlist* enthalten sind, haben – auch wenn sie nicht außerhalb der Funktion explizit deklariert wurden – globale Gültigkeit.

Anders als in C/C++ geben Funktionen in BOB/BOB+ *immer* einen Funktionswert zurück. Wird eine Funktion mit *return*, gefolgt von einem Argument, verlassen, so ist der Wert dieses Arguments der Funktionswert. Ansonsten ist der Wert undefiniert – genau genommen der Wert, der gerade zuoberst auf dem Stack liegt.

---

<sup>31</sup> Prinzipiell ist es möglich, vordefinierte Funktionen durch benutzerdefinierte zu ersetzen und unter Nutzung von Funktionszeigern (siehe Abschnitt 9.4) sogar zu erweitern.

### Beispiele für Funktionsdeklarationen:

```
/* parameterless function without defined return value */
sayHello()
{
    print("Text from function body\n");
}

/* named parameter, local variables and return value */
factorial(n; i, result)
{
    for(result=1, i=n; i>1; i++)
        result *= i;
    return result;
}

/* no named parameters but local variable and return value */
queryName(;name)
{
    name = "";
    while (strlen(name) == 0)
    {
        print("Tell me your name: ");
        name = fgets(stdin);
    }
    return name;
}
```

## 9.2 Aufruf von Funktionen

Der Aufruf einer Funktion erfolgt durch Nennung des Funktionsnamens, gefolgt von einer geklammerten kommaseparierten Liste der Parameter. Syntaktisch kann ein Funktionsaufruf als einzelne Anweisung oder an Stelle eines Wertes stehen.

### Beispiel:

```
main()
{
    sayHello();           // simple statement - return value is ignored
    f = factorial(17);    // assign return value to variable
    g = sqrt(2.0) * 0.5;  // use function in expression
    print(queryName());   // use function as parameter of another one
}
```

### Hinweis:

Beim Aufruf einer Funktion müssen *mindestens* so viele Parameter angegeben werden, wie in der Funktionsdeklaration angegeben. Werden mehr Parameter angegeben, so werden den benannten Parameternamen die *letzten* (d.h. am weitesten rechts stehenden) Parameterwerte zugewiesen.

Wie C/C++ unterstützt BOB/BOB++ den rekursiven Aufruf von Funktionen.

### Beispiel:

```
factorial(n)           // recursive version of factorial function
{
    if (n > 1)
        return n * factorial(n-1);
    return 1;
}
```

Die mögliche Rekursionstiefe wird dabei durch die Größe des Stacks begrenzt. Für einen Funktionsaufruf werden mindestens vier Stack-Einträge benötigt. Hinzu kommt jeweils ein Eintrag für jeden übergebenen Parameter und jede lokale Variable. Demnach berechnet sich die maximale Rekursionstiefe (Rmax) wie folgt:

$$R_{\max} = \text{Stackgröße} / (\text{Parameterzahl} + \text{Anzahl lokaler Variablen} + 4)$$

In BOB+ (nicht in BOB) besteht die Möglichkeit, die Größe des Stacks (und damit die mögliche Rekursionstiefe) mit Hilfe der Umgebungsvariablen BPSTACK zu beeinflussen (vgl. 2.2).

### 9.3 Variable Parameterlisten

Wie im vorigen Abschnitt erwähnt, ist es möglich, einer Funktion beim Aufruf mehr Parameter zu übergeben als in der Deklaration angegeben. BOB+ erlaubt unter Ausnutzung dieser Eigenschaft die Konstruktion von Funktionen mit einer beliebigen Anzahl von Parametern. Für den Zugriff auf die übergebenen Parameter wird dann an Stelle von Parameternamen die vordefinierte Funktion *arg* verwendet. Die Bestimmung der Parameteranzahl erfolgt mit *argcnt* (siehe 11.9).

Beispiel:

```
sum(i,result)
{
    result = 0;
    for (i=0; i<argcnt(); i++)
        result += arg(i);
    return result;
}

main()
{
    print(sum(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9), "\n");
}
```

### 9.4 Funktionszeiger

In Abschnitt 5.2.2 wurde der Datentyp *function* erklärt, der einem Wert vom Funktionstyp zugeordnet ist. Tatsächlich lässt sich eine Funktion in gewissen Grenzen wie ein „normaler“ Wert behandeln, d.h. insbesondere an eine Variable zuweisen oder anderen Funktionen als Parameter übergeben. Da Werte vom Funktionstyp nichts anderes als einen Zeiger auf den ausführbaren Code der jeweiligen Funktion speichern, sind sie mit den Funktionszeigern in C/C++ vergleichbar und können in analoger Weise verwendet werden.

Beispiel:

```
myFunc()
{
    print("myFunc called\n");
}

main(f)
{
    f = myFunc;           // assign myFunc to variable f
    f();                  // call function
}
```

*Hinweis:*

In BOB+ haben Funktionszeiger neben der Verwendbarkeit als Argumente anderer Funktionen oder Funktionsvariablen ein weiteres Einsatzgebiet: Sie können helfen, die Ausführungsgeschwindigkeit eines Programmes zu steigern und/oder die Größe des vom Compiler generierten Bytecodes zu verringern. Der Grund dafür ist die interne Organisation der BOB+-Laufzeitumgebung. Hier werden Funktionen (ebenso wie Klassen und globale Variablen) in Dictionaries verwaltet, die als lineare Listen aus Name-Wert-Paaren implementiert sind. Dementsprechend erfolgt der Zugriff auf Funktionen normalerweise namensbasiert. Das bedeutet, dass bei jedem Funktionsaufruf eine Suche im Funktionsverzeichnis durchgeführt wird. Außerdem steht der jeweilige Funktionsname für jeden Aufruf als Zeichenkette im Bytecode. Daraus resultiert sowohl ein gewisser Zeitaufwand als auch – zumindest bei vielen Funktionsaufrufen – einer Vergrößerung des Bytecodes und damit des Speicherbedarfs.

Lokale Variablen einer Funktion werden dagegen in einem per Index adressieren Datenfeld verwaltet<sup>32</sup>. Deshalb ist es zweckmäßig, häufig verwendete Funktionen zunächst einer lokalen Variablen zuzuweisen und sie dann über diese Variable aufzurufen.

## 9.5 Überladen von Funktionen

BOB/BOB+ identifiziert eine Funktion ausschließlich anhand ihres Namens und nicht (wie z.B. C++) anhand der vollständigen Signatur. Damit ist ein Überladen (d.h. die Definition mehrerer Funktionen gleichen Namens) im eigentlichen Sinne nicht möglich. Die Neudefinition einer bereits vorhandenen Funktion führt zwar nicht zu einem Fehler, ersetzt die vorher definierte gleichnamige Funktion aber vollständig.

Unter Ausnutzung der in den vorangegangenen Abschnitten beschriebenen variablen Parameterlisten und Funktionszeiger ist in BOB+ jedoch ein Pseudo-Überladen möglich. Betrachten wir dazu folgendes Beispiel:

```
myFunc(i)
{
    print("myFunc(i) called\n");
}

myFunc2()
{
    if (argcnt() != 2)
        myFunc1(arg(0));
    else
        print("myFunc(i,j) called\n");
}

main()
{
    myFunc1 = myFunc;
    myFunc = myFunc2;
    myFunc(1,2);
    myFunc(1);
}
```

Ziel ist es hier, zwei Funktionen zu definieren, die beide über den Namen myFunc aufrufbar sind, wobei die eine einen Parameter und die andere zwei Parameter verarbeitet.

Zuerst wird unter dem Namen myFunc die Variante mit einem Parameter definiert. Die Variante für zwei Parameter erhält zunächst einen anderen Namen (myFunc2) und wird so implementiert, dass sie eine variable Anzahl von Parametern verarbeiten kann. Ist die Anzahl der übergebenen Parameter nicht zwei, so ruft sie eine Funktion myFunc1 auf, andernfalls wird der eigene Code ausgeführt.

Die Funktion main weist nun der (globalen) Variablen myFunc1 den Code von myFunc und myFunc den Code von myFunc2 zu.

## 10 Objektorientierte Programmierung

Das Konzept der Objektorientierung in BOB/BOB++ ist trotz syntaktischer Ähnlichkeit wesentlich einfacher als das von C++. Dennoch werden die grundlegenden Paradigmen objektorientierter Programmierung – Datenkapselung (zumindest ansatzweise), Vererbung und Polymorphie – berücksichtigt. Darüber hinaus bestehen zusätzliche Möglichkeiten, wie die Konstruktion partieller Klassen, nachträgliche Redefinition von Member-Funktionen sowie (in gewissen Grenzen und nur bei BOB+) die Definition von Operatoren für Objekte. In den nachfolgenden Abschnitten werden die Prinzipien und Möglichkeiten beschrieben.

---

<sup>32</sup> Dies gilt auch für Member-Variablen einer Klasse.

## 10.1 Aufbau einer Klasse

Zur Erläuterung des Aufbaus einer Klasse in BOB/BOB+ soll nachfolgendes Beispiel dienen. Es stellt den Anfang einer fiktiven Klassenbibliothek mit der Wurzel MyBaseClass und einer davon abgeleiteten Klasse MyDerivedClass dar. Alle Objektinstanzen dieser Bibliothek sollen einen eindeutigen Identifikator (\_ID) haben, dessen Vergabe die einzige Aufgabe der Basisklasse ist.

```
// declaration of MyBaseClass
class MyBaseClass
{
    MyBaseClass();
    getID();
    _ID;
    static createID();
    static _maxID = 0;    // initialization works only for BOB+
}

// implementation of MyBaseClass
MyBaseClass::MyBaseClass() { _ID = createID; }
MyBaseClass::getID() { return _ID; }
MyBaseClass::createID() { return ++_maxID; }

// declaration of MyDerivedClass
class MyDerivedClass : MyBaseClass
{
    MyDerivedClass(name, value);
    getName();
    setName(name);
    getValue();
    setValue(value);
    _name, _value;
}

// implementation of MyDerivedClass
MyDerivedClass::MyDerivedClass(name, value)
{
    MyBaseClass();
    _name = name;
    _value = value;
    // following line is needed for BOB (but not BOB+)
    // return this;
}
MyDerivedClass::getName() { return _name; }
MyDerivedClass::setName(name) { _name = name; }
MyDerivedClass::getValue() { return _value; }
MyDerivedClass::setValue() { _value = value; }
```

Die Klassendeklarationen wie auch die Implementierungen ähneln auf den ersten Blick dem von C++ gewohnten. Allerdings gibt es eine Reihe von wichtigen Unterschieden:

### Keine Zugriffsspezifizierer

In BOB/BOB+ sind Member- und Klassenfunktionen sowie Klassenvariablen (static) implizit öffentlich (public im Sinne von C++).

Member-Variablen sind implizit geschützt (protected im Sinne von C++), also nur in der deklarierenden Klasse und ihren Ableitungen sichtbar. Für den Zugriff von außen müssen entsprechende Zugriffsmethoden implementiert werden.

### Keine Mehrfachvererbung

Anders als in C++ hat eine BOB/BOB+-Klasse höchstens eine Basisklasse. Auch ein Interface-Konzept (wie etwa von Java oder C# bekannt) gibt es nicht. Die Vererbung selbst ist immer öffentlich, d.h. alle öffentlichen Elemente der Basisklasse werden auch öffentliche Elemente der abgeleiteten Klassen.

## Deklaration von Variablen und Methoden

In BOB/BOB+-Klassen ist die Nennung von Member-Funktionen in der Klassendeklaration optional. Etwa hätte man `MyDerivedClass` in obigem Beispiel auch so deklarieren können<sup>33</sup>:

```
MyDerivedClass : MyBaseClass
{
    _name, _value;
}
```

Diese Eigenschaft erlaubt es, Klassen bei Bedarf nachträglich um Methoden zu ergänzen (siehe hierzu auch 10.6).

Member-Variablen und alle statischen Elemente *müssen* deklariert werden.

Steht der `static`-Modifizierer vor einer kommaseparierten Variablenliste, so gilt er für alle ihre Elemente.

## Eingeschränkte Initialisierung von Klassenvariablen

In BOB können Klassenvariablen nicht explizit initialisiert werden<sup>34</sup>. In BOB+ ist dies möglich, jedoch erfolgt die Initialisierung bereits zur Kompilier- und nicht erst zur Laufzeit. Deshalb sind zur Initialisierung nur Literale (und keine Funktionsaufrufe) verwendbar. Die Initialisierung muss stets innerhalb der Klassendeklaration notiert werden (siehe `_maxID` in `MyBaseClass`).

## Objekte werden immer dynamisch erzeugt

Alle Instanzen von Klassen (Objekte) haben den internen Typ *object* und sind damit Referenztypen (siehe 5.2.2). Der einzige Weg, sie zu erzeugen, führt über den Operator *new*:

```
myObj = new MyDerivedClass( "anumber", 1000 );
```

Deshalb ist es nicht möglich, wie in C++ direkt im Anschluss an eine Klassendeklaration Variablen dieses Typs anzulegen, was auch erklärt, weshalb hinter der schließenden Klammer der Klassendeklaration kein Semikolon steht.

## 10.2 Konstruktoren und Destruktoren

Ein *Konstruktor* ist eine spezielle Member-Funktion eines Objekts, deren Aufgabe hauptsächlich darin besteht, bei der Objekterzeugung die Member-Variablen mit geeigneten Anfangswerten zu initialisieren.

In BOB/BOB+ hat ein Konstruktor – wie in C++ – den selben Namen wie die jeweilige Klasse. Da ein Überladen von Funktionen im eigentlichen Sinne nicht möglich ist (siehe 9.5), kann eine Klasse nur einen Konstruktor besitzen. Dieser Konstruktor muss einen Verweis auf das erzeugte Objekt als Funktionswert zurückgeben. In BOB bedeutet dies, dass ein Konstruktor stets mit der Anweisung

```
return this;
```

verlassen werden muss. Der Compiler von BOB+ fügt den entsprechenden Bytecode automatisch an das Ende jeder Konstruktorfunktion an, so dass die Anweisung hier nur dann notiert werden muss, wenn die Funktion vorzeitig (auf Grund einer Abbruchbedingung) verlassen wird. Anders als z.B. in C++ ruft ein Konstruktor in BOB/BOB++ nicht automatisch auch den Konstruktor einer ggf. vorhandenen Basisklasse auf. Ein solcher Aufruf muss explizit kodiert werden. Ein Beispiel zur Verdeutlichung:

<sup>33</sup> Normalerweise ist von dieser Kurzform eher abzuraten, da sie die Lesbarkeit des Quelltextes sicher nicht verbessert.

<sup>34</sup> Sie erhalten hier implizit den Wert `nil`.



```

class Base
{
    Base();
}

Base::Base()
{
    print("ctor of Base called\n");
    // return this;    // uncomment when using BOB
}

class Derived : Base
{
    Derived();
}

Derived::Derived
{
    Base();
    print("ctor of Derived called\n");
    // return this;    // uncomment when using BOB
}

main()
{
    obj = new Derived();
    // do anything
    obj = delete obj;  // comment out when using BOB
}

```

#### Anmerkungen:

- Ein Konstruktor lässt sich in BOB/BOB+ bei Bedarf auch wie eine „normale“ Member-Funktion aufrufen.
- Von einer Klasse, die keinen eigenen Konstruktor besitzt, können keine Instanzen erzeugt werden. Diese Eigenschaft lässt sich zur Definition *abstrakter Klassen* nutzen.

Ein *Destruktor* ist gewissermaßen das Gegenstück zum Konstruktor. Er dient dazu, beim Zerstören eines Objekts ggf. von ihm belegte externe Ressourcen (zusätzlicher Speicher, offene Dateien etc.) wieder freizugeben.

BOB hat keine Möglichkeit, ein erzeugtes Objekt vor dem Programmende explizit freizugeben, womit sich hier die Frage nach einem Destruktor erübrigt. BOB+ implementiert eine Objektfreigabe mit Hilfe des Operators *delete*<sup>35</sup> und übernimmt im wesentlichen das Konzept der Destrukturen aus C++. Konkret heißt dies:

- Ein Destruktor wird als parameterlose Member-Funktion deklariert, die den Klassennamen mit vorangestellter Tilde (~) trägt.
- Der Destruktor wird unmittelbar vor der Zerstörung des Objekts automatisch aufgerufen, d.h. innerhalb des Destruktors sind alle Elemente (einschließlich des *this*-Verweises) noch gültig.
- Am Ende der Destruktorfunktion werden rekursiv auch die Destrukturen aller Basisklassen aufgerufen, d.h. der Destruktorcode der abgeleiteten Klasse wird immer vor dem der Basisklasse ausgeführt. Klassen ohne Destruktor werden dabei innerhalb der Klassenhierarchie übersprungen.

---

<sup>35</sup> Die Objektfreigabe ist prinzipiell auch mit der vordefinierten Funktion *free* möglich, dann erfolgt aber kein Destruktoraufruf.

Zur Verdeutlichung erweitern wir obiges Beispiel:

```
class Base
{
    Base();
    ~Base();
    getClassName();
}

Base::Base()
{
    print("ctor of Base called\n");
}

Base::~~Base()
{
    print("dtor of Base called\n");
}

Base::getClassName() { return "Base"; }

class Derived : Base
{
    Derived();
    ~Derived();
    getClassName();
}

Derived::Derived
{
    Base();
    print("ctor of Derived called\n");
}

Derived::~~Derived
{
    print("dtor of Derived called\n");
}

Derived::getClassName() { return "Derived"; }

main()
{
    obj = new Derived();
    // do anything
    obj = delete obj;
}
```

Anmerkungen:

- Der Operator *delete* gibt in BOB+ immer **null** zurück. Er kann deshalb – wie hier in der Funktion *main* – als rechter Ausdruck einer Zuweisung verwendet werden, um die freigegebene Variable als ungültig zu markieren.
- Implementierungsbedingt bildet BOB+ den Destruktor auf eine Member-Funktion mit dem reservierten Bezeichner **dtor** ab. Dieser Bezeichner kann alternativ zur C++-konformen Schreibweise auch für die Deklaration/Definition des Destruktors verwendet werden. Außerdem lässt sich der Destruktor über diesen Namen wie eine normale Member-Funktion aufrufen<sup>36</sup>.

### 10.3 Zugriff auf Member-Funktionen und -Variablen innerhalb einer Klasse

Enthält die Implementierung einer Memberfunktion Funktionsaufrufe oder Variablenzugriffe, so wird zunächst in der aktuellen Klasse und ggf. deren Basisklassen nach einem passenden Member gesucht. Verläuft die Suche ergebnislos, so wird der jeweilige Funktions- oder Variablenbezeichner

---

<sup>36</sup> Vorsicht: Auch hier werden die Destruktoren der Basisklassen mit aufgerufen!

als globaler Bezeichner angenommen. Wird vor dem Bezeichner das Schlüsselwort **this** mit nachfolgendem Dereferenzierungsoperator (->) angegeben, so wird der Bezeichner nur im jeweiligen Objekt gesucht.

Für statische Member ist das Verhalten ähnlich, jedoch wird hier zur Spezifikation einer konkreten Klasse vor dem eigentlichen Bezeichner der Klassenname und der Bereichsauflösungsoperator (::) angegeben.

In diesem Zusammenhang entsteht das Problem, dass unter Umständen in der Implementierung einer Member-Funktion auf ein globales Symbol (Variable oder Funktion) zugegriffen werden muss, dass namensgleich mit einem Element der aktuellen Klasse ist. BOB bietet dafür keine Lösung, d.h., der Programmierer muss dafür sorgen, dass solche Situationen nicht entstehen. In BOB+ kann – wie in C++ – der Zugriff auf die globalen Symbole mit Hilfe des Bereichsauflösungsoperators erzwungen werden.

Beispiel:

```
// globally defined function
message() { print("global function message called\n") };

class MyClass
{
    MyClass();
    message();    // member-function message
    doAction();
}

MyClass() {}
MyClass::message() { print("function MyClass::message\n");}
MyClass::doAction(:obj)
{
    message();           // callinternal message method
    this->message();      // callinternal message method,
                          // search only in current class
    ::message()          // call global function message
}
```

## 10.4 Virtuelle Methoden

Da in BOB/BOB+ nicht die Variablen sondern lediglich die Werte einen Typ besitzen, gibt es keine „frühe Bindung“. Das bedeutet, dass alle Methoden einer Klasse – auch die statischen – *virtuell* sind. Betrachten wir dazu nochmals das Destruktor-Beispiel aus Abschnitt 10.2 und ändern dessen *main*-Funktion wie folgt:

```
main()
{
    obj = new Base();
    print(obj->getClassName(), "\n");
    obj = delete obj;
    obj = new Derived();
    print(obj->getClassName(), "\n");
    obj = delete obj;
}
```

Hier werden ein- und derselben Variablen (obj) nacheinander Instanzen der Klassen Base bzw. Derived zugewiesen und jeweils deren getClassName()-Methoden aufgerufen. Dabei wird beim ersten Aufruf die ursprüngliche Version aus Base und beim zweiten die *überschriebene* aus Derived aktiviert.

Häufig kommt es vor, dass eine abgeleitete Klasse eine Methode ihrer Basisklasse mit dem Ziel überschreibt, deren Funktionalität zu erweitern, sie aber nicht vollständig zu ersetzen. Dann ist es wünschenswert, den Inhalt der geerbten Methode einfach aufzurufen, anstatt ihn vollständig neu zu

implementieren. In BOB ist eine solche Möglichkeit nicht vorgesehen. BOB+ erlaubt dagegen den Aufruf der überschriebenen Methode, benutzt hierfür aber eine besondere syntaktische Konstruktion:

*Um innerhalb der Implementierung einer überschreibenden Methode die geerbte Vorfahrsmethode aufzurufen, wird dem Funktionsnamen das Präfix **BC\_** (für BaseClass) vorangestellt.*

Beispiel:

```
class MyBaseClass
{
    MyBaseClass();
    writeInfo();
}

MyBaseClass::MyBaseClass() {} // ctor does nothing
MyBaseClass::writeInfo() { print("MyBaseClass::writeInfo() called\n"); }

MyDerivedClass : MyBaseClass
{
    MyDerivedClass();
    writeInfo();
}

MyDerivedClass::MyDerivedClass() {} // ctor does nothing
MyDerivedClass::writeInfo()
{
    print("MyDerivedClass::writeInfo() called\n");
    BC_writeInfo(); // call inherited writeInfo method
}

main(;obj)
{
    obj = new MyDerivedClass();
    obj->writeInfo();
    delete obj;
    return 0;
}
```

## 10.5 Partielle Klassen

BOB/BOB+ unterstützt partielle Klassen in ähnlicher Form wie C# 2.0. Dabei meint **Partielle Klasse** eine Klasse, deren Definition auf mehrere Blöcke (die ggf. auch in unterschiedlichen Quelldateien stehen können) verteilt ist. Dies eröffnet mehrere Möglichkeiten:

- Verteilen umfangreicher Klassen auf mehrere Dateien
- Behandlung inhaltlich verschiedener Aspekte einer Klasse in getrennten Abschnitten
- Klasseninhalte lassen sich variabel gestalten, d.h. in Abhängigkeit vom jeweiligen Kontext kann eine konkrete Klasse aus unterschiedlichen Teilen zusammengesetzt werden.
- Nutzung zur Vorwärtsdeklaration von zur Kompilierzeit eines Moduls unbekannten Klassen
- Bestehende Klassen können „nachträglich“ erweitert werden.

Für das folgende Beispiel nehmen wir an, dass ein Programm eine Klasse `Class1` verwendet, von der es eine Instanz bildet und darauf eine Methode `doAction` aktiviert. Die Klasse `Class1` selbst wird in einem anderen Modul abschließend definiert und implementiert, welches beim Aufruf mit dem Hauptprogramm kombiniert wird. Zunächst das Hauptprogramm:

```

/* doAction example - main module action.bp */

class Class1          // class prototype
{
    doAction();
}

main(;obj)
{
    obj = new Class1();
    obj->doAction();
    delete obj;
}

```

Class1 wird hier nur als leerer Prototyp definiert<sup>37</sup> – den fordert der Compiler. Eine erste Version der vollständigen Definition und Implementierung erfolgt in einem Modul actcll\_1:

```

/* first version of Class1 module - actcll_1.bp */

class Class1
{
    Class1();                // ctor
    ~Class1();               // dtor
    doAction();
    _callCnt;                // counter for calls of doAction
}
// implementation

Class1::Class1() { _callCnt = 0; }
Class1::~~Class1() {}        // dtor does nothing
Class1::doAction()
{
    print(++_callCnt, ". call of doAction in module actcll_1\n");
}

```

Nun können Hauptprogramm und Modul jeweils in Bytecode übersetzt und anschließend das Hauptprogramm unter Nutzung des Bibliotheksmoduls Bibliothek gestartet werden:

```

bp -c action -o action.bpm
bp -c actcll_1 -o actcll_1.bpm
bp -r action actcll_1

```

Ohne Änderung am Hauptprogramm können wir jetzt die Klasse Class1 in einem anderen Modul erneut implementieren und alternativ zur obigen Variante verwenden:

```

/* second version of Class1 module - actcll_2.bp */

class Class1
{
    Class1();                // ctor
    ~Class1();               // dtor
    doAction();
}
// implementation

Class1::Class1() {}          // ctor does nothing
Class1::~~Class1() {}        // dtor does nothing
Class1::doAction()
{
    print("doAction in module actcll_2 activated\n");
}

```

Übersetzung und Aufruf erfolgen analog:

```

bp -c actcll_2 -o actcll_2.bpm
bp -r action actcll_2

```

<sup>37</sup> Die Deklaration von doAction hätte man auch weglassen können.

Hinweis:

Um das Beispiel mit BOB benutzen zu können, müssen die Konstruktor-Implementierungen um die Anweisung `return this;` ergänzt und die `delete`-Anweisung aus dem Hauptprogramm entfernt werden. Ein Vorkompilieren ist hier nicht möglich.

## 10.6 Ersetzen von Member-Funktionen (Redefinition)

So, wie man bestehende „normale“ Funktionen durch einfache Neudefinition ersetzen kann (siehe 9.5), ist dies auch für Funktionen möglich, die Bestandteil einer Klasse sind. Die neu definierte Variante ersetzt die alte vollständig. Diese Eigenschaft lässt sich zur nachträglichen Änderung des Verhaltens einer Klasse nutzen. Betrachten wir dazu wieder das Beispiel aus dem vorangegangenen Abschnitt. Jetzt wird jedoch die Klasse `Class1` sofort implementiert.

```
/* doAction example - main module action.bp */

class Class1
{
    Class1();
    doAction();
}

Class1::Class1() {}
Class1::doAction()
{
    print("Class1::doAction called\n");
}

main(;obj)
{
    obj = new Class1();
    obj->doAction();
    delete obj;
}
```

Das Beispiel sollte in BOB+ direkt lauffähig sein.

Nun wollen wir ein Patch-Modul schreiben, das das Verhalten der `doAction`-Methode aus `Class1` ändert:

```
/* module patch.bp replaces doAction method of Class1 */
Class1::doAction()
{
    print("patched version of CtClass::doAction called\n");
}
```

Bitte beachten Sie, dass unser Patch-Modul nicht separat übersetzbar ist, da es keine Deklaration von `Class1` enthält, folgender Aufruf ist aber möglich:

```
bp action patch
```

Hier wird der Patch nach dem ursprünglichen Programm übersetzt, so dass `Class1` bereits vorhanden und der Compiler zufrieden ist.

## 10.7 Definieren von Operatoren

In BOB+ (nicht in BOB) ist es möglich, einige Operatoren für Objekte (oder genauer: deren Klassen) umzudefinieren bzw. überhaupt zu definieren. Die Möglichkeiten sind in dieser Hinsicht nicht so umfangreich wie bei C++, sollten in vielen Fällen aber dennoch ausreichend sein.

Generell wird ein Operator indirekt definiert, indem eine Klasse eine Memberfunktion definiert, deren Namen einem der reservierten Bezeichner der Form `OP_XXX` (siehe Abschnitt 7) entspricht.

### 10.7.1 Definieren des Funktionsoperators

Wenn eine Klasse den Funktionsoperator () umdefiniert, werden ihre Instanzen zu Funktionsobjekten (mitunter auch als *Funktoren* bezeichnet). Solche Objekte können innerhalb des Programms wie Funktionen gebraucht werden.

Die Definition des Operators erfolgt mit Hilfe einer Member-Funktion mit dem Namen OP\_CALL .

Beispiel:

```
/* operator () example */
class StringWriter
{
    StringWriter(file);
    ~StringWriter();
    OP_CALL();
    _fp;
}

StringWriter::StringWriter(file)
{
    _fp = fopen(file,"wt"); // open textfile for write
}

StringWriter::~~StringWriter()
{
    fclose(_fp);
}

StringWriter::OP_CALL(;n,i)
{
    n = argcnt();
    for (i=0;i<n; i++)
        fputs(arg(i),_fp);
    return n;
}

main()
{
    writer = new StringWriter("txtfile.txt");
    writer("Hello","World");
    delete writer;
}
```

### 10.7.2 Definieren des Zugriffsoperators

Der Zugriffsoperator [] dient normalerweise dem indizierten Zugriff auf einzelne Elemente einer Zeichenkette oder eines Vektors. Wird der Operator für Objekte definiert, so sind hierfür zwei Member-Funktionen – eine für den Lesezugriff (OP\_VREF) und eine für den Schreibzugriff (OP\_VSET) – zu definieren<sup>38</sup>. Im Gegensatz zur Standardvariante für Strings und Vektoren muss das Index-Argument nicht zwingend eine Ganzzahl sein.

Als Beispiel soll ein Fragment einer Klasse Point dienen, die einen n-dimensionalen Punkt repräsentiert. Die Koordinaten sollen mit Hilfe des Zugriffsoperators gelesen und geschrieben werden können.

---

<sup>38</sup> Wird nur eine der Funktionen implementiert, funktioniert der Operator nur in einer Richtung.

```

class Point()
{
    Point(dim);
    ~Point();
    OP_VSET(index,value);
    OP_VREF(index);
    _coords;           // vector of coordinates
}

Point::Point(dim;i)
{
    _coords = newvector(dim);
    for (i=0;i<dim;i++) _coords[i] = 0;
}
Point::~~Point() { free(_coords); }

Point::OP_VSET(index value) { _coords[index] = value; }

Point::OP_VREF(index) { return _coords[index]; }

main(;point)
{
    point = new Point(2);
    point[0] = 12;           // set x-coordinate
    point[1] = 4.7;         // set y-coordinate;
    print("x=",point[0]," y=",point[1],"\\n");
    delete point;
}

```



### 10.7.3 Weitere Operatoren

Neben dem Funktions- und dem Zugriffsoperator können folgende weitere Operatoren umdefiniert werden:

Operator	Funktionsname
<b>Arithmetische Operatoren</b>	
+	OP_ADD
-	OP_SUB
*	OP_MUL
/	OP_DIV
%	OP_REM
<b>Bitweise Operatoren</b>	
	OP_BOR
&	OP_BAND
^	OP_XOR
<b>Verschiebeoperatoren</b>	
<<	OP_SHL
>>	OP_SHR

**Tabelle 11 Weitere umdefinierbare Operatoren in BOB+**

Das Prinzip ist für alle diese Operatoren gleich und soll hier am Beispiel des Additionsoperators gezeigt werden. Dazu erweitern wir die Klasse Point aus 10.7.2 (siehe auch 10.5) und definieren den Operator + so, dass mit seiner Hilfe ein neuer Punkt erzeugt wird, dessen Koordinaten als Summe der Koordinaten der Operanden gebildet werden.

```
class Point
{
    Point(dim);           // replaced ctor
    OP_ADD(otherPoint);   // operator function
    getDim();             // get dimension
    _dim;                 // saved dim value
}

Point::Point()
{
    _dim = dim;
    _coords = newvector(dim);
    for (i=0;i<dim;i++) _coords[i] = 0;
}

Point::getDim() { return _dim; }

Point::OP_ADD(otherPoint;n,i)
{
    n = otherPoint->getDim();
    if (n > _dim) n = _dim;
    result = new Point(n);
    for (i=0;i<n;i++)
        result[i] = _coords[i] + otherPoint[i];
    return result;
}
```

```

main(;p1,p2,pt)
{
    p1 = new Point(2);
    p1[0] = 12;           // set x-coordinate
    p1[1] = 4.7;          // set y-coordinate;
    p2 = new Point(2);
    p2[0] = 24;           // set x-coordinate
    p2[1] = 14.7;         // set y-coordinate;
    pt = p1 + p2;
    print("x=",pt[0]," y=",pt[1],"\n");
    delete p1;
    delete p2;
    delete pt;
}

```

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass der Additionsoperator in diesem Beispiel ein neues Objekt erzeugt, das explizit wieder freigegeben werden sollte.

## 11 Vordefinierte Funktionen

Nachfolgend werden die verfügbaren vordefinierten Funktionen im Sinne einer Referenz beschrieben. Die Typen der Parameter und Rückgabewerte werden in den jeweiligen Signaturen mit angegeben.

### 11.1 Speicherverwaltungs- und Testfunktionen

Die mit (\*) gekennzeichneten Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung.

**Funktion free (\*):**

**null** free(variable)

Die Funktion gibt den Speicherplatz einer Variablen des Typs String, Vektor oder Objekt frei.

Parameter:

- variable: freizugebende Variable

Rückgabewert:

Die Funktion gibt stets den Wert **null** zurück.

Hinweise:

Die Funktion dient der Freigabe des Speicherplatzes von nicht mehr benötigten Variablen der Typen String, Vektor und Objekt. Wird sie auf andere („einfache“) Datentypen angewendet, bleibt sie wirkungslos.

Achtung: Die versehentliche mehrmalige Anwendung auf ein- und dieselbe Variable kann zum Programmabsturz führen. Deshalb sollte einer freigegebenen Variablen stets explizit der Wert **null** zugewiesen werden (als Funktionsergebnis von *free* oder *null*).

### Beispiel:

```
/* example for using free-function */
main(;text)
{
    text = "This Text ";
    text += "should be disposed after using.\n";
    print(text);
    /* free memory and set variable to null */
    text = free(text);
    print(text); /* writes "null" to stdout */
}
```

### Funktion memsize (\*):

```
int memsize([int farmem = 0])
```

Die Funktion prüft die Größe des noch verfügbaren freien Speichers.

Parameter<sup>39</sup>:

- *farmem* : legt fest, ob die Größe des freien lokalen (0) oder globalen (!= 0) Speichers bestimmt werden soll

Rückgabewert:

Größe des verfügbaren freien Speichers in Bytes

Hinweis:

In Version 1.1 von BOB+ kann mit dem optionalen Parameter *farmem* festgelegt werden, ob die Größe des für das aktuelle Programm verfügbaren Speichers oder die außerhalb des lokalen Heaps verfügbare Speichergröße bestimmt werden soll. Da BOB+ im Small-Modell übersetzt wurde, sind für den lokalen Heap stets weniger als 64KB verfügbar. Der global verfügbare Speicherplatz ist z.B. vor dem Laden dynamischer Bibliotheken interessant.

### Funktion newstring:

```
string newstring(int size)
```

Die Funktion erzeugt einen neuen String aus *size* Zeichen. Alle Elemente werden mit 0x00 initialisiert

Parameter:

- *size*: Anzahl der Elemente

Rückgabewert:

neu erzeugter String

Hinweise:

Genau genommen erzeugt die Funktion einen Zeichenpuffer (Zeichen-Array) der angegebenen Größe. Die Größe des Puffers ist fest, d.h. es gibt keine Möglichkeit einer dynamischen Größenänderung. Der Zugriff auf die einzelnen Elemente erfolgt über den Zugriffsoperator [].

Ein mit dieser Funktion angelegter Puffer sollte, sobald er nicht mehr benötigt wird, mit *free* wieder freigegeben werden.

---

<sup>39</sup> nur in BOB+ 1.1

### Funktion newvector:

```
vector newvector(int size)
```

Die Funktion erzeugt einen neuen Vektor aus *size* Elementen. Alle Elemente werden mit **null** initialisiert

Parameter:

- size: Anzahl der Elemente

Rückgabewert:

neu erzeugter Vektor

Hinweise:

Ein mit dieser Funktion angelegter Vektor sollte, sobald er nicht mehr benötigt wird, mit *free* wieder freigegeben werden.

Die Größe des so angelegten Vektors ist fest, d.h. es gibt keine Möglichkeit einer dynamischen Größenänderung.

Die Elemente eines Vektors können beliebigen Typs sein. Insbesondere können sie auch selbst Vektoren sein, was den Aufbau mehrdimensionaler Strukturen erlaubt. Der Zugriff auf die einzelnen Elemente erfolgt über den Zugriffsoperator [].

### Funktion T oder Vec (\*):

```
vector T(... ) oder
```

```
vector Vec(... )
```

Beide Funktionen sind synonym verwendbar. Sie konstruieren einen neuen Vektor, dessen Elemente die übergebenen Argumente in der angegebenen Reihenfolge sind.

Parameter:

- kommaseparierte Liste beliebiger Werte

Rückgabewert:

neu erzeugter Vektor

Hinweis:

Ein mit dieser Funktion angelegter Vektor sollte, sobald er nicht mehr benötigt wird, mit *free* wieder freigegeben werden.

**Achtung:** Argumente, die als Literale oder Variablen übergeben werden, werden von der Funktion nicht kopiert. Deshalb ist darauf zu achten, dass sie nicht mehrfach freigegeben werden dürfen.

Beispiel:

```

/* T() example */
main(;vec,i)
{
    /* make a vector using strsplit-function */
    vec = strsplit("This is a text.", " ");
    for(i=0;i<vecsize(vec);i++)
        print(vec[i], "\n");
    /* make new vector using T-Function
       Note that element at index 3 is the vector constructed above. */
    vec = T(1,2,vecsize(vec),vec,"TEST");
    for(i=0;i<vecsize(vec);i++)
        print(vec[i], "\n");
    /* free inner vector */
    free(vec[3]);
    /* free outer vector */
    free(vec);
}

```

### Funktion `vecsize (*)`:

```
int vecsize(vector v)
```

Die Funktion liefert die Anzahl der Elemente von *v*

Parameter:

- *v*: Vektor

Rückgabewert:

Anzahl der Elemente von *v*

## 11.2 Typkonvertierungen und RTTI

BOB/BOB+ kennt keine impliziten Typumwandlungen und keinen cast-Operator. Deshalb sind Werte verschiedener Typen innerhalb eines Ausdrucks im allgemeinen inkompatibel<sup>40</sup>. Zur Lösung dieses Problems wurden Funktionen für die explizite Umwandlung einfacher Datentypen (int, float, string) eingeführt.

Alle Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung.

### Funktion `dynamic_cast`:

```
object dynamic_cast(class dest, expr)
```

Die Funktion verhält sich ähnlich dem `dynamic_cast`-Operator in C++. Zunächst wird der Ausdruck *expr* ausgewertet. Ist das Ergebnis ein Objekt der Klasse *dest* oder einer ihrer Ableitungen, so wird dieses Ergebnis, in allen anderen Fällen **null** zurückgegeben.

Parameter:

- *dest*: Klasse, zu der die Zugehörigkeit von *expr* geprüft werden soll
- *expr*: Ausdruck beliebigen Typs

Rückgabewert:

Ergebnis von *expr* bei erfolgreichem Test, sonst **null**

<sup>40</sup> BOB+ erlaubt das Mischen von int und float bei Operanden von arithmetischen und Vergleichsoperatoren. Dabei wird implizit eine Konvertierung nach float durchgeführt.

Hinweis:

Im Gegensatz zu C++ wird kein Laufzeitfehler erzeugt, wenn *expr* kein Objekt ist.

Beispiel:

```
/* dynamic_cast example */
class Base
{
    Base();
}
Base::Base() { }

class Derived : Base
{
    Derived();
}
Derived::Derived() { }

main()
{
    obj1 = new Base();
    obj2 = new Derived();
    o = dynamic_cast(Base, obj1);    // returns obj1
    o = dynamic_cast(Base, obj2);    // returns obj2
    o = dynamic_cast(Derived, obj1); // returns null
    o = dynamic_cast(Derived, obj2); // returns obj2
    i = dynamic_cast(Base, 17);      // returns null
}
```

### Funktion float:

float float(*expr*)

Die Funktion konvertiert einen Ausdruck der Typen int, float oder string in einen float-Wert.

Parameter:

- *expr*: Ausdruck des Typs int, float oder string

Rückgabewert:

float-Wert von *expr*

Hinweis:

Bei der Umwandlung aus einer Ganzzahl können bis zu vier Stellen Genauigkeit verloren gehen. Bei der Umwandlung aus einem String wird das Ergebnis des entsprechenden Aufrufs der C-Funktion `sscanf` zurückgegeben.

### Funktion getclassname:

string getclassname(*expr*)

Die Funktion wertet den Ausdruck *expr* aus und gibt den Klassennamen des Resultats zurück, falls *expr* ein Objekt oder eine Klasse ergibt.

Parameter:

- *expr*: Ausdruck des Typs class oder object

Rückgabewert:

Klassename von *expr* bei Erfolg, sonst **null**

Hinweis:

Das Ergebnis wird dynamisch erzeugt und sollte mittels *free* explizit wieder freigegeben werden.

### **Funktion `gettype`:**

```
int getType (expr)
```

Die Funktion wertet den Ausdruck *expr* aus und gibt dessen Typ zurück.

Parameter:

- *expr*: beliebiger Ausdruck

Rückgabewert:

Datentyp-ID von *expr*

Hinweise:

Das Ergebnis kann mit *gettypename* in eine lesbare Darstellung umgewandelt werden.

Die ermittelte ID ist zum Typvergleich mit anderen Ausdrücken verwendbar.

### **Funktion `gettypename`:**

```
string gettypename(int typeid)
```

Die Funktion ermittelt den Namen des durch *typeid* spezifizierten Typs.

Parameter:

- *typeid*: ID des Datentyps, dessen Name ermittelt werden soll.

Rückgabewert:

Typname von *typeid*

Hinweise:

Das Ergebnis wird dynamisch erzeugt und sollte mittels *free* explizit wieder freigegeben werden.

Die ID eines Datentyps kann mit *getType* ermittelt werden.

### **Funktion `int`:**

```
int int(expr)
```

Die Funktion konvertiert einen Ausdruck der Typen *int*, *float* oder *string* in einen *int*-Wert.

Parameter:

- *expr*: Ausdruck des Typs *int*, *float* oder *string*

Rückgabewert:

*int*-Wert von *expr*

Hinweis:

Bei der Umwandlung aus *float* kann ein Überlauf des Zahlbereichs eintreten. Bei der Umwandlung aus einem *String* wird das Ergebnis des entsprechenden Aufrufs der C-Funktion *sscanf* zurückgegeben.

### Funktion string:

```
string string(expr[,string format])
```

Die Funktion konvertiert einen Ausdruck der Typen int, float oder string in einen string-Wert. Optional kann in BOB+ 1.1 als zweiter Parameter eine Format-Spezifikation nach den Regeln der C-Funktion `sprintf` angegeben werden, um die konkrete Form der Darstellung festzulegen.

Parameter:

- `expr`: Ausdruck des Typs int, float oder string
- `format`: Format-String nach den Regeln der C-Funktion `sprintf`

Rückgabewert:

string-Wert von *expr*

Hinweise:

Die Implementierung von BOB+ 1.0 begrenzt die Länge des zurückgegebenen Strings auf maximal 199 Zeichen, in Version 1.1 besteht diese Beschränkung nicht mehr.

Das Ergebnis wird dynamisch erzeugt und sollte mittels *free* explizit wieder freigegeben werden.

Die optionale Formatangabe muss – wenn verwendet – *genau eine Variable* enthalten, die zum Typ des Wertes von *expr* passt. Die Funktion verwendet intern die C-Funktion `sprintf` und gibt den Format-String ungeprüft an diese weiter! Das bedeutet, dass eine fehlerhafte Formatangabe schlimmstenfalls zum Programmabsturz führen kann!

## 11.3 Ein-/Ausgabe

Die mit (\*) gekennzeichneten Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung.

### Funktion fclose:

```
int fclose(FILE fp)
```

Die Funktion schließt eine vorher mit *fopen* geöffnete Datei.

Parameter:

- `fp`: Handle der zu schließenden Datei

Rückgabewert:

Bei Erfolg 0, sonst Wert ungleich 0

Hinweis:

Die Funktion darf nicht mit den Standard-Streams `stdin`, `stdout` und `stderr` verwendet werden.

### Funktion feof (\*):

```
int feof(FILE fp)
```

Die Funktion testet, ob das Ende der angegebenen Datei erreicht ist..

Parameter:

- `fp`: Handle der zu überprüfenden Datei



Rückgabewert:

Wert ungleich 0, wenn Dateiende erreicht, sonst 0

### **Funktion fgets (\*):**

```
string fgets(FILE fp)
```

Die Funktion liest eine Zeichenkette bzw. Zeile aus der in *fp* angegebenen geöffneten Textdatei. Das Lesen endet, wenn ein Zeilenumbruch oder das Dateiende erreicht bzw. die interne Puffergröße von 200 Zeichen ausgeschöpft ist.

Parameter:

- *fp*: Handle der Datei

Rückgabewert:

Bei Erfolg wird die gelesene Zeile als Zeichenkette zurückgegeben. Bei Fehler oder erreichtem Dateiende ist das Ergebnis eine leere Zeichenkette.

Hinweise:

Das Erreichen des Dateiendes sollte mit der Funktion *feof* geprüft werden.

Ein ggf. aus der Datei gelesener Zeilenumbruch ('\n') bleibt im Ergebnis erhalten.

Da für das Funktionsergebnis dynamisch Speicher belegt wird, sollte dieser mit Hilfe von *free* wieder freigegeben werden.

### **Funktion fopen:**

```
FILE fopen(string filename, string mode)
```

Die Funktion versucht, eine Datei mit dem in *filename* angegebenen Namen im durch *mode* spezifizierten Modus zu öffnen. Sie entspricht in ihrem Verhalten der gleichnamigen C-Funktion.

Parameter:

- *filename*: Name der zu öffnenden Datei. Hier ist die Angabe eines einfachen Dateinamens oder eines Dateipfades (absolut oder relativ) im DOS-Stil möglich.
- *mode*: Der Parameter beschreibt den Öffnungsmodus der Datei. Dabei sind folgenden Modi möglich:
  - *r*: Öffnen einer existierenden Datei zum Lesen.
  - *w*: Anlegen einer Datei und Öffnen zum Schreiben. Existiert die angegebene Datei bereits, so wird sie überschrieben.
  - *a*: Öffnen einer Datei zum Schreiben ab dem aktuellen Dateiende (anhängen von Daten). Ist die Datei noch nicht vorhanden, so wird sie neu angelegt.
  - *r+*: Öffnen einer vorhandenen Datei zum Lesen und Schreiben.
  - *w+*: Anlegen einer Datei und Öffnen zum Lesen und Schreiben. Existiert die angegebene Datei bereits, so wird sie überschrieben.
  - *t*: Öffnen der Datei im Textmodus (kombinierbar mit *a*, *r*, *r+*, *w* und *w+*).
  - *b*: Öffnen der Datei im binären Modus (kombinierbar mit *a*, *r*, *r+*, *w* und *w+*).

Rückgabewert:

FILE-Handle bei Erfolg, sonst NULL

Hinweis:

Mit dieser Funktion geöffnete Dateien sollten stets mit ***fclose*** geschlossen werden.

### **Funktion fputs (\*):**

```
int fputs(string text, FILE fp)
```

Die Funktion schreibt die Zeichenkette in *text* in die durch *fp* angegebene geöffnete Textdatei..

Parameter:

- text: zu schreibende Zeichenkette
- fp: Handle der Datei

Rückgabewert:

Bei Erfolg der Zeichencode des zuletzt geschriebenen Zeichens, andernfalls der Code von EOF (-1) zurückgegeben.

### **Funktion freadval (\*):**

```
var freadval(FILE fp)
```

Die Funktion liest einen (beliebigen) Wert aus einer Binärdatei und gibt ihn als Ergebnis zurück. Das Format der Datei muss dem von der Funktion *fwriteval* erzeugten entsprechen.

Parameter:

- fp: Handle einer geöffneten Binär-Datei

Rückgabewert:

Bei Erfolg wird der gelesene Wert, andernfalls ***null*** zurückgegeben..

Hinweis:

Der Rückgabewert sollte i.a. einer Variablen zugewiesen und mit free wieder freigegeben werden, sobald er nicht mehr benötigt wird.

### **Funktion fwriteval (\*):**

```
int fwriteval(value, FILE fp)
```

Die Funktion schreibt einen (beliebigen) Wert in eine geöffnete Binärdatei .

Parameter:

- value: beliebiger Wert
- fp: Handle einer geöffneten Binär-Datei

Rückgabewert:

Bei Erfolg 1, sonst 0

Hinweis:

Mit Hilfe der Funktionen `fwriteval` und `freadval` lassen sich komplexe Datenstrukturen – insbesondere auch Objekthierarchien – serialisieren und deserialisieren. Dabei werden bei der Deserialisierung Querverweise zwischen Objekten automatisch wieder hergestellt.

Beispiel:

```
/* Serialization example using fwriteval and freadval */
/* first we define a class */
class ListEntry
{
    static _maxID;
    _a;
    _b;
    _ID;
    _next;
}

ListEntry::ListEntry(a,b)
{
    if (!_maxID)
        _maxID = 0;
    _ID = ++_maxID;
    _a=a;
    _b=b;
    _next = null;
}

ListEntry::getA() { return _a; }

ListEntry::pr()
{
    print("ID: ",_ID," ",getA(), " ",_b,"\n");
}

ListEntry::getNext() { return _next; }

ListEntry::setNext(next) { _next = next; }

ListEntry::append(var)
{
    if (_next)
        _next->append(var);
    else
    {
        _next = var;
    }
}

ListEntry::~~ListEntry()
{
    if (_next)
        _next = delete _next;
    print("delete ",_ID,"\n");
}

main()
{
    lst = new ListEntry(-1,0);
    for(i=0;i<9;i++)                // append more objects to lst
    {
        lst->append(new ListEntry(i,i+1));
    }
    for(p = lst;p=p->getNext())    // print contents
        p->pr();
    fp=fopen("obj.dat","wb");      // open file for write
    fwriteval(lst,fp);             // write entire list to file
    fclose(fp);
    lst = delete lst;              // free list
    print(lst,"\n");               // should print „null“
}
```

```

fp=fopen("obj.dat","rb");      // open file for read
lst=freadval(fp);              // read contents and assign to lst
fclose(fp);
for(p = lst;p;p=p->getNext())  // print contents
    p->pr();
lst = delete lst;              // free list
}

```

### Funktion **getc**:

```
int getc(FILE* fp)
```

Die Funktion liest ein einzelnes Zeichen aus der durch *fp* spezifizierten Datei.

Parameter:

- *fp*: Handle der Datei

Rückgabewert:

Zeichencode des gelesenen Zeichens. . Bei Fehler oder Dateiende wird EOF zurückgegeben

### Funktion **gets (\*)**:

```
string gets()
```

Die Funktion liest eine Zeichenkette von maximal 199 Zeichen von der Standardeingabe. Das Lesen endet bei Eingabe eines Zeilenwechsels.

Rückgabewert:

Bei Erfolg wird die gelesene Zeile als Zeichenkette andernfalls eine leere Zeichenkette.

Hinweise:

Der abschließende Zeilenumbruch (`'\n'`) ist nicht im Ergebnis enthalten.

Da für das Funktionsergebnis dynamisch Speicher belegt wird, sollte dieser mit Hilfe von *free* wieder freigegeben werden.

### Funktion **print**:

```
void print(...)
```

Die Funktion schreibt die Werte der übergebenen Argumente auf die Standardausgabe.

Parameter:

Kommaseparierte Liste von Argumenten beliebigen Typs. Die Argumente werden in der angegebenen Reihenfolge in die Standardausgabe geschrieben. Dabei werden für primitive Typen die jeweiligen Werte implizit in Zeichenketten konvertiert. Für alle anderen Typen (File, Vektor, Klasse, Objekt, Funktion) wird der jeweilige Typ mit der zugehörigen Adresse ausgegeben.

Hinweis:

Im Gegensatz zu *printf* aus der C-Standardbibliothek kennt *print* keine Format-Spezifikation.

### Funktion **putc**:

```
int putc(int c, FILE* fp)
```

Die Funktion schreibt ein einzelnes Zeichen in die durch *fp* spezifizierte Datei.

Parameter:

- *c*: Zeichencode des zu schreibenden Zeichens
- *fp*: Handle der Datei

Rückgabewert:

Zeichencode des geschriebenen Zeichens. Bei Fehler wird EOF zurückgegeben

## 11.4 Zeichenkettenfunktionen

Alle Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung.

### Funktion strcmp:

```
int strcmp(string s1, string s2)
```

Die Funktion vergleicht die Zeichenketten *s1* und *s2* zeichenweise, wobei zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird. Sie verhält sich wie die gleichnamige Standard-C-Funktion.

Parameter:

- *s1*: erster Operand
- *s2*: zweiter Operand

Rückgabewert:

< 0, falls *s1* < *s2*  
0, falls *s1* == *s2*  
> 0, falls *s1* > *s2*

### Funktion stricmp:

```
int stricmp(string s1, string s2)
```

Die Funktion vergleicht die Zeichenketten *s1* und *s2* zeichenweise, wobei zwischen Groß- und Kleinschreibung *nicht* unterschieden wird. Sie verhält sich wie die gleichnamige Standard-C-Funktion.

Parameter:

- *s1*: erster Operand
- *s2*: zweiter Operand

Rückgabewert:

< 0, falls *s1* < *s2*  
0, falls *s1* == *s2*  
> 0, falls *s1* > *s2*

Hinweis:

Die Funktion arbeitet nur fehlerfrei, wenn in *s1* und *s2* keine Zeichen mit einem ASCII-Code > 128 (z.B. Umlaute) vorkommen.

**Funktion strlen:**

```
int strlen(string s)
```

Die Funktion liefert die Länge der Zeichenkette *s*. Sie verhält sich wie die gleichnamige Standard-C-Funktion.

Parameter:

- *s*: Zeichenkette

Rückgabewert:

Anzahl der Zeichen in *s*

**Funktion strsize:**

```
int strsize(string s)
```

Die Funktion existiert nur in BOB+ 1.1. Sie liefert die maximal mögliche Länge der Zeichenkette *s*.

Parameter:

- *s*: Zeichenkette

Rückgabewert:

Maximale Anzahl der Zeichen in *s*

**Funktion strsplit:**

```
vector strsplit(string source, string delimiter)
```

Die Funktion zerlegt die in *source* übergebene Zeichenkette in Teilketten entsprechend der in *delimiter* angegebenen Trennzeichen. Sie verwendet intern die Standard-C-Funktion *strtok*.

Parameter:

- *source*: zu zerlegende Zeichenkette
- *delimiter*: Zeichenkette mit einem oder mehreren Trennzeichen

Rückgabewert:

Die Funktion gibt einen Vektor zurück, dessen Elemente vom Typ `string` sind und die einzelnen Teilketten enthalten.

Hinweis:

Sowohl der zurückgegebene Vektor als auch dessen Elemente werden dynamisch erzeugt. Sie sollten deshalb mit ***free*** wieder freigegeben werden.

Beispiel:

```
/* strsplit example */
main(;text,result,cnt,i)
{
    text = "This text will be splitted.";
    result = strsplit(text, " .");
    cnt = vecsize(result);
    /* print result */
    for (i=0;i<cnt;i++)
        print(result[i],"\n");
    /* free allocated memory */
    for (i=0; i<cnt; i++)
        free(result[i]);
    result = free(result);
}
```

```
text = free(text);  
}
```

## 11.5 Datum und Uhrzeit

Alle Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung

### Funktion **ctime**:

```
string ctime(int t)
```

Die Funktion erzeugt aus der numerischen Datums- und Zeitangabe in *t* eine druckbare Zeichenkette. Sie verhält sich wie die gleichnamige C-Funktion.

Parameter:

- *t*: numerischer Datums- und Zeitwert (wie *time\_t* in C)

Rückgabewert:

Zeichenkettendarstellung von *t* in der Form  
*Wed Aug 10 21:52:54 2005*

Hinweis:

Die zurückgelieferte Zeichenkette sollte mit *free* explizit freigegeben werden.

### Funktion **localtime**:

```
vector localtime(int t)
```

Die Funktion erzeugt aus der numerischen Datums- und Zeitangabe in *t* einen Vektor mit den Bestandteilen der lokalisierten Zeitangabe.

Parameter:

- *t*: numerischer Datums- und Zeitwert (wie *time\_t* in C)

Rückgabewert:

Vektor aus neun ganzzahligen Elementen entsprechend der *tm*-Struktur aus C mit folgender Bedeutung:

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Wert	sec	min	hour	mday	mon	year	wday	yday	isdst

Dabei erfolgt die Jahresangabe (*year*) relativ zum Jahr 1900. Das Feld *isdst* hat den Wert 1, wenn sich die Zeitangabe auf Sommerzeit bezieht, sonst 0.

Hinweis:

Der zurückgelieferte Vektor sollte mit *free* explizit freigegeben werden.

### Funktion **time**:

```
int time()
```

Die Funktion liefert die aktuelle Zeit in Sekunden seit dem 1. Januar 1970 0:00 Uhr GMT. Sie verhält sich wie die gleichnamige C-Funktion.

Rückgabewert:

Vergangene Sekunden seit dem 1. Januar 1970 0:00 Uhr GMT

**Funktion timer:**

```
int timer()
```

Die Funktion liefert die verstrichene Zeit seit dem Programmstart in Millisekunden.

Rückgabewert:

Vergangene Zeit seit dem Programmstart in ms.

Hinweis:

Die Funktion verwendet clock()-Funktion aus C. Deshalb ist die tatsächliche Auflösung geringer als 1 ms. Unter MS-DOS liegt sie bei etwa 55 ms.

## **11.6 Mathematische Funktionen**

Alle Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung. Wenn nicht gesondert ausgewiesen, akzeptieren die Funktionen statt eines float-Arguments auch ein Argument von Typ int.

**Funktion abs:**

```
int abs(int x) oder
```

```
float abs(float x)
```

Die Funktion berechnet den Absolutbetrag des als Argument übergebenen Wertes.

Parameter:

- x: numerischer Wert vom Typ int oder float

Rückgabewert:

Betrag von x. Der Typ des Rückgabewertes entspricht dem des Arguments.

**Funktion atan:**

```
float atan(float x)
```

Die Funktion berechnet den Arcus-Tangens des als Argument übergebenen Wertes.

Parameter:

- x: Argument

Rückgabewert:

Winkel im Bogenmaß im Bereich  $(-\pi/2, +\pi/2)$



**Funktion cos:**

```
float cos(float rad)
```

Die Funktion berechnet den Kosinus des als Argument übergebenen Winkels.

Parameter:

- rad: Winkelangabe im Bogenmaß

Rückgabewert:

Kosinus von  $rad$

**Funktion exp:**

```
float exp(float x)
```

Die Funktion berechnet Wert der Exponentialfunktion  $e^x$ .

Parameter:

- x: Exponent

Rückgabewert:

Wert von  $e^x$

**Funktion log:**

```
float log(float x)
```

Die Funktion berechnet natürlichen Logarithmus  $\ln(x)$ .

Parameter:

- x: Argument

Rückgabewert:

Wert von  $\ln(x)$

**Funktion pow:**

```
float pow(float x, float y)
```

Die Funktion berechnet Wert der Exponentialfunktion  $x^y$ .

Parameter:

- x: Basis
- y: Exponent

Rückgabewert:

Wert von  $x^y$

**Funktion sin:**

```
float sin(float rad)
```

Die Funktion berechnet den Sinus des als Argument übergebenen Winkels.

Parameter:

- rad: Winkelangabe im Bogenmaß

Rückgabewert:

Sinus von *rad*

**Funktion sqrt:**

```
float sqrt(float x)
```

Die Funktion berechnet die Quadratwurzel von *x*.

Parameter:

- x: Argument

Rückgabewert:

Quadratwurzel von *x*

**Funktion tan:**

```
float tan(float rad)
```

Die Funktion berechnet den Tangens des als Argument übergebenen Winkels.

Parameter:

- rad: Winkelangabe im Bogenmaß

Rückgabewert:

Tangens von *rad*

## 11.7 Systemfunktionen

Die Funktionen dieses Abschnitts ermöglichen es, Systemaufrufe durchzuführen. Sie sind nur in BOB+ verfügbar. Die mit (\*) gekennzeichneten Funktionen existieren nur in der Version 1.1 von BOB+.

**Funktion addr:**

```
int addr(var)
```

Die Funktion liefert die Adresse der Variablen *var*. Sie wird u.a. für Interrupt-Aufrufe benötigt, die Adressen als Eingabeparameter benötigen.

Parameter:

- var: Variablenbezeichner

Rückgabewert:

Adresse der angegebenen Variablen.

Hinweise:

**Das Verhalten der Funktion unterscheidet sich in BOB+ 1.1 von dem der Version 1.0!**

Für Version 1.0 gilt:

- Die Funktion liefert nicht die vollständige Adresse sondern nur deren Offset-Anteil. Da BOB im Small-Modell übersetzt ist, sind alle internen Adressen Near-Zeiger. Die Segment-Adresse entspricht immer dem Wert des Registers DS.
- Der zurückgelieferte Wert ist für Variablen vom Typ String der Offset des Anfangs der tatsächlichen Zeichenkette, für alle anderen Typen der des jeweiligen Datenobjekts selbst.

Für Version 1.1 gilt:

- Die Funktion liefert eine vollständige Adresse. Dabei steht der Offset-Teil der Adresse im niederwertigen und der Segment-Teil im höherwertigen (16-Bit) Wort des Resultats. Damit ist das Funktionsergebnis sowohl als NEAR- als auch als FAR-Zeiger verwendbar. Der Zweck der Änderung besteht darin, Zeiger auf BOB+-Daten an Funktionen in Dynamischen Bibliotheken (DLLs – vgl Abschnitt 12) weitergeben zu können.
- Der zurückgelieferte Wert hängt von Datentyp der als Argument übergebenen Variablen ab, wobei folgendes gilt:
  - Für den Typ String ist der Rückgabewert die Adresse des Anfangs der Zeichenkette innerhalb des String-Objekts. Dies ermöglicht die Verwendung eines Strings als Zeichenpuffer.
  - Für die numerischen Typen (int, float) wird die Adresse des Wertes zurückgegeben. Damit können Referenzen auf numerische Werte als Argumente von Funktionen in DLLs verwendet werden.
  - Für alle anderen Typen ist das Ergebnis der Wert selbst (als Zeiger zu interpretieren). Damit ist auch der Zugriff auf Referenztypen in DLL-Funktionen möglich.

**Funktion CallLibFunc (\*):**

```
int CallLibFunc(int proc, ...)
```

Die Funktion ruft die durch *proc* spezifizierte Funktion in einer dynamischen Bibliothek auf.

Parameter:

- *proc*: Zeiger auf die Funktion. Als Wert ist das Resultat eines vorangegangenen Aufrufs der Funktion GetProcAddress zu übergeben.
- Weitere Argumente werden in der Reihenfolge ihrer Angabe an die aufgerufene Funktion weitergeleitet. Ihre Art und Anzahl hängt von den Erfordernissen der jeweiligen Funktion ab.

Rückgabewert:

Der Rückgabewert und die Art seiner Interpretation hängt von der Implementierung der aufgerufenen Funktion ab.

Hinweise:

- BOB+ weiß nichts darüber, wie eine bestimmte Funktion in einer DLL aufgerufen werden muss und kann deshalb selbst keinerlei Überprüfungen vornehmen. Die Bereitstellung der korrekten Parameter liegt allein in der Verantwortung des Benutzers, der also ggf. die Dokumentation der DLL und der von ihr exportierten Funktionen zu Rate ziehen sollte.
- Die aufgerufene Funktion muss eine nach C-Konventionen implementierte FAR-Funktion sein, deren Parameter und Rückgabewert jeweils 32 Bit breit sind. Aus Sicht des aufrufenden BOB+-Programms können die übergebenen Werte Zeiger oder Zahlen (int bzw. float) repräsentieren. Um Referenztypen (insbesondere Zeichenketten) als Zeiger zu übergeben, sollte das aufrufende Programm die Funktion `addr` zur Konvertierung verwenden.

Beispiel:

Zur Veranschaulichung wollen wir annehmen, dass eine dynamische Bibliothek für den Zugriff auf eine Datenbank existiert, die „database.dll“ heißt und eine Anmeldefunktion mit der C-Signatur

```
int login(const char* userName, const char* passwd)
```

unter dem Namen „login“ exportiert. Diese Funktion erwartet also als Argumente einen Benutzernamen und ein Passwort (beides Zeichenketten). Sie soll bei erfolgreicher Anmeldung eine 1, sonst eine 0 zurückgeben.

Nachfolgender Code-Ausschnitt zeigt alle zum Aufruf der Funktion nötigen Schritte:

```
// Example for DLL function call
main( ;hdl1,proc,name,pwd)
{
    // first load dynamic library
    hdl1 = LoadLibrary("database.dll");
    // get address of exported function
    proc = GetProcAddress(hdl1,"login");
    // now ask user for her/his name and password
    print("Enter your name: ");
    name = gets();
    print("Enter your password: ");
    pwd = gets();
    // try to login
    // don't forget to pass addresses of strings
    if (CallLibFunc(proc,addr(name),addr(pwd)))
    {
        // do anything
    }
    else
        print("Database access denied!\n");
    // release strings
    free(name);
    free(pwd);
    // release library
    FreeLibrary(hdl1);
}
```

### **Funktion FreeLibrary (\*):**

```
int FreeLibrary(int hdl1)
```

Die Funktion gibt eine mit LoadLibrary geladene dynamische Bibliothek wieder frei.

Parameter:

- hdl1: Handle der freizugebenden Bibliothek

Rückgabewert:

1 bei Erfolg, sonst (d.h. wenn hdl1 ungültig war) 0

**Funktion GetProcAddress (\*):**

```
int GetProcAddress(int hDll, string funcname)
```

Die Funktion liefert die Adresse der unter dem Namen *funcname* aus der durch *hDll* spezifizierten DLL exportierten Funktion.

Parameter:

- *hDll*: Handle der DLL, die die Funktion exportiert
- *funcname*: Bezeichnung der exportierten Funktion in der Exporttabelle der DLL

Rückgabewert:

Adresse (FAR Pointer) der exportierten DLL-Funktion. Der Rückgabewert wird als Argument für den Aufruf der Funktion *CallLibFunc* benötigt.

Hinweise:

Existiert die angegebene Funktion nicht, so wird das aktuelle Programm unter Ausgabe einer entsprechenden Fehlermeldung abgebrochen.

Exportiert die Bibliothek unter dem angegebenen Namen keine Funktion sondern einen Datenbereich, so ist der Rückgabewert ein Zeiger auf diesen Datenbereich.

**Funktion getreg:**

```
int getreg(string regname)
```

Die Funktion liest den aktuellen Wert der angegebenen Register-Variablen.

Parameter:

- *regname*: Name eines Prozessorregisters, möglich sind:  
ax, bx, cx, dx, di, si, al, ah, bl, bh, cl, ch, dl, dh, cflag, flags, ds, es, ss, cs.  
Die Groß- und Kleinschreibung wird bei der Angabe der Registernamen ignoriert.

Rückgabewert:

aktueller Wert der angegebenen Register-Variablen

Hinweis:

Die Funktion liest nicht die tatsächlichen aktuellen Werte der Prozessorregister aus sondern greift auf eine interne Datenstruktur zu, die vorher innerhalb des Programms explizit (mit *setreg* bzw. *segrad*) oder implizit (in Folge eines *int86*- oder *int86x*-Aufrufs) initialisiert wurde.

**Funktion inport:**

```
int inport(int portid)
```

Die Funktion liest ein Wort (16 Bit) ab Portadresse *portid*. Dabei wird das Low-Byte direkt von *portid* und das High-Byte von *portid+1* gelesen.

Parameter:

- *portid*: Port-Nummer

Rückgabewert

gelesenes Wort

Hinweis:

Die Funktion benutzt intern die gleichnamige Turbo-C-Funktion und verhält sich entsprechend..

### **Funktion inportb:**

```
int inportb(int portid)
```

Die Funktion liest ein einzelnes Byte von Portadresse *portid*.

Parameter:

- portid: Port-Nummer

Rückgabewert:

gelesenes Byte

Hinweis:

Die Funktion benutzt intern die gleichnamige Turbo-C-Funktion und verhält sich entsprechend..

### **Funktion int86:**

```
int int86(int intnr)
```

Die Funktion löst einen Aufruf des durch *intnr* spezifizierten x86-Interrupts aus. Vor dem Aufruf werden die Prozessorregister AX, BX, CX, DX, DI, SI, FLAGS mit den Inhalten der entsprechenden internen Registervariablen geladen. Nach dem Aufruf werden die Registerwerte in die internen Variablen übernommen und die ursprünglichen Registerinhalte wieder hergestellt.

Parameter:

- intnr: Nummer des aufzurufenden Interrupts

Rückgabewert:

Wert des Registers AX nach dem Interrupt-Aufruf

### **Funktion int86x:**

```
int int86x(int intnr)
```

Die Funktion löst einen Aufruf des durch *intnr* spezifizierten x86-Interrupts aus. Vor dem Aufruf werden die Prozessorregister AX, BX, CX, DX, DI, SI, FLAGS, DS und ES mit den Inhalten der entsprechenden internen Registervariablen geladen. Nach dem Aufruf werden die Registerwerte in die internen Variablen übernommen und die ursprünglichen Registerinhalte wieder hergestellt.

Parameter:

- intrnr: Nummer des aufzurufenden Interrupts

Rückgabewert:

Wert des Registers AX nach dem Interrupt-Aufruf

Hinweis:

Vor Benutzung der Funktion sollten die internen Variablen der Segmentregister mit Hilfe der Funktion *segread* auf die tatsächlichen Werte gesetzt werden.

Beispiel:

```
/* interrupt call example - prints current directory path */
main()
{
    buf = newstring(200); /* buffer for result */
    segread();           /* init variables for seg-registers */
    setreg("ah",0x47);   /* dosfunc nr. */
    setreg("dl",0);      /* get path for current drive */
    setreg("si",addr(buf)); /* load buffer adress to si */
    int86x(0x21);        /* call DOS-Interrupt */
    print(buf,"\n");
    free(buf);
}
```

**Funktion LoadLibrary (\*):**

int LoadLibrary(string name)

Die Funktion lädt die dynamische Bibliothek *name* in den aktuellen Prozessraum und liefert ein Handle auf die Bibliothek.

Parameter:

- name: Dateiname der Bibliothek. Der Name muss mit Erweiterung angegeben werden und kann außerdem eine absolute oder relative Pfadangabe enthalten. Die Suche nach der Datei erfolgt zuerst ausgehend vom aktuellen Verzeichnis und dann entlang der in der Umgebungsvariablen PATH angegebenen Pfade.

Rückgabewert:

Handle auf die Bibliothek

Hinweise:

Das zurückgegebene Handle wird als Argument für Aufrufe der Funktionen GetProcAddress und FreeLibrary benötigt.

Kann die angegebene Bibliothek nicht geladen werden, wird das aktuelle Programm unter Ausgabe einer entsprechenden Fehlermeldung abgebrochen.

Eine mit LoadLibrary geladene Bibliothek sollte, sobald sie nicht mehr benötigt wird, mit Hilfe der Funktion FreeLibrary wieder freigegeben werden.

**Funktion outportb:**

```
void outportb(int portid, int value)
```

Die Funktion schreibt ein Wort (16 Bit) nach Portadresse *portid*. Dabei wird das Low-Byte direkt nach *portid* und das High-Byte nach *portid*+1 ausgegeben.

Parameter:

- portid: Port-Nummer
- value: auszugebender Wert

Hinweis:

Die Funktion benutzt intern die gleichnamige Turbo-C-Funktion und verhält sich entsprechend. Es wird das niederwertige Wort von *value* berücksichtigt.

**Funktion outportb:**

```
void outportb(int portid, int value)
```

Die Funktion schreibt ein einzelnes Byte nach Portadresse *portid*.

Parameter:

- portid: Port-Nummer
- value: auszugebender Wert

Rückgabewert:

gelesenes Byte

Hinweis:

Die Funktion benutzt intern die gleichnamige Turbo-C-Funktion und verhält sich entsprechend. Es wird das niederwertigste Byte von *value* berücksichtigt.

**Funktion segread:**

```
void segread()
```

Die Funktion lädt die aktuellen Werte der Segmentregister des Prozessors (DS, ES, SS, CS) in die entsprechenden internen Variablen.

**Funktion setreg:**

```
void setreg(string regname, int value)
```

Die Funktion setzt den Wert der angegebenen internen Register-Variablen.

Parameter:

- regname: Name eines Prozessorregisters, möglich sind:  
ax, bx, cx, dx, di, si, al, ah, bl, bh, cl, ch, dl, dh, cflag, flags, ds, es, ss, cs.  
Die Groß- und Kleinschreibung wird bei der Angabe der Registernamen ignoriert.
- value: neuer Wert



Hinweis:

Die Werte der internen Register-Variablen werden beim Aufruf der Funktionen `int86` bzw. `int86x` in die entsprechenden Prozessorregister übernommen.

## 11.8 Grafikfunktionen

Die Grafikfunktionen ermöglichen elementare Ausgaben im Grafikmodus. Intern werden BIOS-Aufrufe verwendet.

Alle Funktionen dieses Abschnitts stehen nur in BOB+ zur Verfügung.

### Funktion `setscrmode`:

```
void setscrmode(int mode)
```

Die Funktion löscht den Bildschirm und schaltet die Anzeige in den angegebenen Modus um.

Parameter:

- `mode`: neuer Bildschirmmodus

Hinweis:

Die konkrete Bedeutung von *mode* hängt vom verwendeten Grafik-Adapter bzw. dessen BIOS ab. Allgemein steht der Wert 7 für den MDA-Modus (monochromer Textmodus)<sup>41</sup>.

### Funktion `setpixel`:

```
void setpixel(int x, int y, int color)
```

Die Funktion setzt einen einzelnen Bildschirmpunkt auf den mit *color* spezifizierten Farbwert..

Parameter:

- `x`: x-Koordinate
- `y`: y-Koordinate
- `color`: Farbwert

Hinweise:

Die Funktion ist nur bei eingeschaltetem Grafikmodus sinnvoll verwendbar.

Die Werte für die Koordinaten sollten stets nichtnegativ sein und werden nach oben durch die jeweilige Bildschirmauflösung begrenzt. Der Punkt (0,0) bezeichnet die linke obere Bildschirmecke.

Beim in *color* angegebenen Wert sind nur die niederwertigsten 8 Bit signifikant. Die konkrete Bedeutung hängt vom Bildschirmmodus ab<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> Auf dem Atari-Portfolio hängt die Zeilen- und Spaltenzahl im Textmodus von der eingestellten Bildschirm-Betriebsart ab. Der Grafikmodus hat dort immer eine Auflösung von 240 x 64 Pixeln und lässt sich mit den Werten 4 oder 10 aufrufen.

<sup>42</sup> Beim Atari-Portfolio steht der Wert 0 für einen nicht gesetzten, alle anderen Werte für einen gesetzten Punkt.

**Funktion line:**

```
void line(int x1, int y1, x2, y2, int color)
```

Die Funktion zeichnet eine Linie in der mit *color* spezifizierten Farbe vom Punkt (*x1,y1*) nach Punkt (*x2,y2*).

Parameter:

- x1: x-Koordinate des Anfangspunktes
- y1: y-Koordinate des Anfangspunktes
- x2: x-Koordinate des Endpunktes
- y2: y-Koordinate des Endpunktes
- color: Farbwert

Hinweise:

Die Funktion ist nur bei eingeschaltetem Grafikmodus sinnvoll verwendbar.

Die Werte für die Koordinaten sollten stets nichtnegativ sein und werden nach oben durch die jeweilige Bildschirmauflösung begrenzt. Der Punkt (0,0) bezeichnet die linke obere Bildschirmecke.

Beim in *color* angegebenen Wert sind nur die niederwertigsten 8 Bit signifikant. Die konkrete Bedeutung hängt vom Bildschirmmodus ab.

Beispiel:

```
/* Portfolio-example for using graphic functions */
main()
{
    /* resolution */
    px=240;
    py=64;
    /* switch to graphic mode */
    setscrmode(4);
    /* get current time */
    ms = timer();
    n=0;
    /* draw some lines */
    for (x=0;x<px;x+=2)
    {
        n++;
        x2= px -x;
        line(x,0,x2,py-1,1);
    }
    for (y=0;y<py;y+=2)
    {
        n++;
        y2= py-1 -y;
        line(0,y,px-1,y2,2);
    }
    /* get elapsed time */
    ms = timer() - ms;
    r = n*1000 / ms;
    gets();
    /* switch to text mode */
    setscrmode(7);
    print(r, " lines per second\n");
}
```

## 11.9 Sonstige Funktionen

In diesem Abschnitt werden einige Funktionen beschrieben, die sich keiner der obigen Kategorien zuordnen lassen. Alle diese Funktionen sind nur in BOB+ verfügbar.

### Funktion `argcnt`:

```
int argcnt()
```

Die Funktion liefert die Anzahl der Argumente, die der aufrufenden Funktion übergeben wurden.

Rückgabewert:

Anzahl der Argumente der aufrufenden Funktion

### Funktion `arg`:

```
var arg(int idx)
```

Die Funktion liefert das Argument mit dem Index `idx` der aufrufenden Funktion. Sie kann in Verbindung mit der Funktion `argcnt` zur Konstruktion von Funktionen mit variablen Argumentlisten verwendet werden..

Parameter:

- `idx`: Index eines Arguments der aufrufenden Funktion

Rückgabewert:

Argument mit dem Index `idx`

Hinweis:

Die Funktion prüft die Gültigkeit des in `idx` übergebenen Wertes.

Beispiel:

```
/* using functions argcnt() and arg(idx) */

f(x;i,n)          // only first argument has a name
{
    n = argcnt();
    print("\n",n," arguments:\n");
    for (i=0;i<n;i++)
        print("\t",arg(i));
    print("\n---\n");
    return x;
}

main()
{
    print(f(1,3,"test"));
    /* should print
       3 arguments :
           1       3       test
       ---
           1
    */
}
```

### Funktion `getargs`:

`vector getargs()`

Die Funktion liefert einen Vektor mit allen beim Aufruf von BOB+ übergebenen Kommandozeilenargumenten zurück. Dabei ist das Element mit dem Index 0 der Name des ausgeführten Programms (i.a. also BP.EXE oder BPR.EXE).

Rückgabewert:

Vektor mit allen Kommandozeilenargumenten

Hinweis:

Der zurückgelieferte Vektor sollte mit *free* explizit freigegeben werden.

### **Funktion getusrargs:**

`vector getusrargs()`

Die Funktion liefert einen Vektor mit allen beim Aufruf übergebenen Benutzer-Argumenten zurück. Dabei ist das Element mit dem Index 0 das erste Kommandozeilenargument, das hinter dem Kennzeichen # angegeben wurde.

Rückgabewert:

Vektor mit allen Benutzer-Argumenten

Hinweis:

Der zurückgelieferte Vektor sollte mit *free* explizit freigegeben werden. Er kann leer sein, wenn keine benutzerdefinierten Argumente angegeben wurden.

Beispiel:

```
/* using functions getargs() and getusrargs() */
main(;vec1,vec2,n,i)
{
    vec1 = getargs();
    vec2 = getusrargs();
    print("args:\n");
    n = vecsize(vec1);
    for (i=0;i<n;i++)
        print(vec1[i],"\n");
    print("usrargs:\n");
    n = vecsize(vec2);
    for (i=0;i<n;i++)
        print(vec2[i],"\n");
    free(vec1);
    free(vec2);
}
```

### **Funktion rand:**

`int rand()`

Die Funktion berechnet eine Pseudo-Zufallszahl. Sie verhält sich wie die gleichnamige C-Funktion.

Rückgabewert:

Zufallszahl zwischen 0 und 0x7FFF

Hinweis:

Bei mehreren Aufrufen der Funktion ergibt sich eine annähernd gleichverteilte Zufallsfolge, die vom Initialwert des Zufallsgenerators abhängt. Ohne explizite

Initialisierung des Zufallsgenerators (vgl. Funktion `srand`) wird nach dem Programmstart immer die gleiche Folge generiert.

### Funktion `srand`:

```
void srand(int seed)
```

Die Funktion initialisiert den internen Zufallsgenerator mit dem Wert *seed*. Sie verhält sich wie die gleichnamige C-Funktion.

Parameter:

- `seed`: Initialwert für den Zufallsgenerator

Hiweis:

Beim Programmstart wird der Zufallsgenerator implizit mit dem Wert 1 initialisiert. Um tatsächlich „zufällige Zufallsfolgen“ zu erhalten, ist eine Initialisierung mit einem zeitabhängigen Wert üblich.

Beispiel:

```
/* random number generator example */
main()
{
    for(l=0;l<5;l++)
    {
        seed = timer();
        srand(seed);
        print("initial value: ",seed,"\n");
        for (i=0;i<10;i++)
        {
            for (j=0;j<10;j++)
                print(rand()," ");
            print("\n");
        }
    }
}
```

### Funktion `compile`:

```
int compile(string filename)
```

Die Funktion bindet zur Laufzeit Quellcode in das aktuelle Programm ein. Die durch *filename* spezifizierete Datei wird gelesen und in Bytecode übersetzt.

Rückgabewert:

1 bei Erfolg, sonst 0

Dabei bedeutet „Erfolg“ das erfolgreiche Übersetzen der Quelle in Bytecode.

Hinweise:

Die Funktion unterscheidet sich grundsätzlich von `include`-Anweisungen anderer Programmiersprachen. Der in *filename* enthaltene Code wird nicht zur Übersetzungs- sondern zur Laufzeit eingebunden.

Der Aufruf von ***compile*** kann an jeder beliebigen Stelle erfolgen, an der ein Funktionsaufruf möglich ist. Die Einbindung der übersetzten Quellcodes erfolgt immer in den globalen Kontext des Programms. Bereits vorhandene gleichnamige Symbole (Bezeichner) werden dabei durch die neuen ersetzt. Diese Eigenschaft lässt sich verwenden, um z.B. abhängig von Bedingungen bestimmte Funktionen zur Laufzeit auszutauschen, ohne den sie verwendenden Clientcode ändern zu müssen.

Achtung: Diese Funktion ist in den Laufzeitumgebungen der Version 1.1 nicht verfügbar!

Beispiel:

```
/* using compile() example - main module */
testfunc(n)
{
    print("testfunc(",n,") from main module\n");
}
```

```
main()
{
    testfunc("Hello World");
    if (compile("tstfunc.bp"))
        testfunc("Hello World");
}
```

```
/* using compile() example - module tstfunc.bp */
testfunc(n)
{
    print("testfunc(",n,") from tstfunc.bp\n");
}
```

### Funktion loadmodule:

```
int loadmodule(string filename)
```

Die Funktion bindet zur Laufzeit einen bereits vorkompilierten Bytecode-Modul in das aktuelle Programm ein.

Rückgabewert:

1 bei Erfolg, sonst 0

Dabei bedeutet „Erfolg“ das erfolgreiche Lesen des Bytecodes.

Hinweise:

Die Funktion unterscheidet sich von der Verarbeitungsanweisung `#use` insofern, als der in *filename* enthaltene Bytecode nicht zur Übersetzungs- sondern zur Laufzeit eingebunden wird.

Der Aufruf von **loadmodule** kann an jeder beliebigen Stelle erfolgen, an der ein Funktionsaufruf möglich ist. Die Einbindung des geladenen Bytecodes erfolgt immer in den globalen Kontext des Programms. Bereits vorhandene gleichnamige Symbole (Bezeichner) werden dabei durch die neuen ersetzt. Diese Eigenschaft lässt sich verwenden, um z.B. abhängig von Bedingungen bestimmte Funktionen zur Laufzeit auszutauschen, ohne den sie verwendenden Clientcode ändern zu müssen.

## 12 Erweitern von BOB+

### 12.1 Erweitern von BOB+ mit dynamischen Bibliotheken

Der Satz an vordefinierten Funktionen, den BOB+ bereitstellt, sollte es prinzipiell ermöglichen, nahezu beliebige Anwendungen zu entwickeln. Allerdings ist sein Umfang auf das Nötigste begrenzt, da ein wichtiges Entwicklungsziel bei BOB+ darin bestand, mit wenig Ressourcen auszukommen. Eine größere Menge vordefinierter Funktionen hätte dem zwangsläufig entgegen gestanden. Hinzu kommt, dass es einerseits unmöglich ist, alle denkbare Funktionalität für beliebige Anwendungsfälle bereitzustellen und andererseits in einer konkreten Anwendung meist nur eine verhältnismäßig geringe Anzahl von Funktionen tatsächlich benötigt wird.

Wie schon erwähnt ist es mit den von BOB+ bereitgestellten Mitteln möglich, nahezu jede benötigte Funktion selbst zu implementieren. Wenn es allerdings auf

- hohe Ausführungsgeschwindigkeit,
- direkte Zugriffe auf Betriebssystem und/oder Hardware bzw.
- besonders niedrigen Platzbedarf

ankommt, ist es wünschenswert, bei Bedarf „fest programmierte“ Bibliotheken laden und verwenden zu können.

Mit Version 1.1 unterstützt BOB+ deshalb ein Konzept *dynamischer Bibliotheken* (DLLs), das dem von Microsoft Windows® ähnelt und in der Dokumentation der DOS-DLL-Bibliothek [4]<sup>43</sup> näher beschrieben wird. Solche Bibliotheken können beliebige zusätzliche Funktionen bereitstellen und prinzipiell in beliebigen Programmiersprachen geschrieben sein<sup>44</sup>, sofern diese Programme im EXE-Format erzeugen können und Zeiger auf Funktionen ermöglichen.

Dynamische Bibliotheken lassen sich zur Laufzeit laden und auch wieder entladen. Sie benötigen demnach nur so lange Speicherplatz, wie sie unmittelbar verwendet werden. Außerdem kann eine dynamische Bibliothek von mehreren Programmen verwendet werden, ohne mehrfach physisch auf einem Datenträger vorhanden sein zu müssen.

#### 12.1.1 Dynamische Bibliotheken für Windows-Plattformen

##### 12.1.1.1 Funktionsbibliotheken

##### 12.1.1.2 Klassenbibliotheken

#### 12.1.2 Dynamische Bibliotheken für MS-DOS

Eine DLL wird zunächst einmal wie ein ganz normales Programm geschrieben, welches mindestens die Funktionen, die exportiert werden sollen, als globale FAR-Funktionen definiert. Darüber hinaus werden folgende Erweiterungen benötigt:

- eine Exporttabelle
- eine Registrierungsstruktur
- eine spezielle Einsprung-Funktion

---

<sup>43</sup> Die Version 1.01 der Bibliothek ist Bestandteil der Distribution von BOB+ 1.1.

<sup>44</sup> Besonders geeignet sind C/C++ sowie Assembler, weshalb sie hier im Mittelpunkt stehen.

Für das Erstellen von DLLs in (Turbo-/Borland-) C/C++ definiert der DOS-DLL-Header `dosdll.h` Makros für die Implementierung dieser Erweiterungen. In anderen Sprachen müssen diese Strukturen „per Hand“ aufgebaut werden (vgl. [4]).

**Hinweis:** BOB+ ist selbst im Speichermodell SMALL implementiert und benutzt deshalb eine modifizierte Variante von DOS-DLL. Diese Variante ist nicht mit allen Turbo-/Borland-C/C++ Compilern verwendbar. Deshalb sollte für die Entwicklung von DLLs in C/C++ die Originalversion der DOS-DLL-Bibliothek eingesetzt werden.

Anders als in [4] beschrieben, kann in DLLs für BOB+ neben dem Speichermodell LARGE auch das COMPACT-Modell verwendet werden.

Im Folgenden wird die Implementierung einer DLL in C++ und Assembler<sup>45</sup> demonstriert. Die Beispiellbibliothek soll den Namen `SYSTEM.EXE`<sup>46</sup> tragen und folgende Funktionen bereitstellen<sup>47</sup>:

- `long execProgram(const char* cmd, const char* cmdArgs);`  
Ausführen eines externen Programms
- `long getEnv(const char* name, long size, char* buf);`  
Bestimmen des Wertes einer Umgebungsvariablen
- `long searchPath(const char* name, long size, char* buf);`  
Suchen einer Datei im durch die Umgebungsvariable PATH angegebenen Pfad
- `long GetLastError(long size, char* errBuf);`  
Ermitteln der Beschreibung des zuletzt aufgetretenen Fehlers in Textform.

Die Wahl der Signaturen der exportierten Funktionen ist dabei nicht beliebig. BOB+ stellt mit der Standardfunktion `CallLibFunc` (Abschnitt 11.7) einen allgemeinen Mechanismus zum Aufruf von DLL-Funktionen bereit, der naturgemäß keine Kenntnis über die konkrete Funktion hat. Deshalb wird davon ausgegangen, dass DLL-Funktionen ausschließlich Argumente von 32 Bit Breite übernehmen und als Ergebnis stets einen 32-Bit-Integer zurückliefern. Demnach gilt:

- Argumente sind 32 Bit breite Ganz- bzw. Realzahlen oder FAR-Zeiger.
- Der Rückgabewert einer DLL-Funktion ist immer eine 32 Bit breite Ganzzahl.

In der Praxis bedeutet dies keine Einschränkung, da die Werttypen von BOB+ intern ohnehin mit 32 Bit Breite dargestellt werden und mit Hilfe der Standardfunktion `addr` die Adresse des Datenbereichs von Referenztypen bestimmt werden kann.

### 12.1.2.1 Implementierung in Turbo-C/C++

Die Implementierung in C/C++ nutzt die durch den Header `dosdll.h` aus der DOS-DLL Bibliothek bereitgestellten Makros sowie die C-Standardbibliothek<sup>48</sup>. Dadurch fällt der Quelltext vergleichsweise kurz aus. Er ist nachfolgend vollständig angegeben und wird im Anschluss diskutiert.

```
#define _NOFLOAT_  
  
#include <string.h>
```

<sup>45</sup> Hier wird der Assembler A86 (Version 3.22) verwendet.

<sup>46</sup> Die Erweiterung kann im Prinzip beliebig gewählt werden, naheliegender wäre möglicherweise `.DLL`. Die Turbo-/Borland C/C++-Compiler nennen jedoch automatisch alle ausführbaren Dateien `.EXE`, so dass es hier der Einfachheit halber dabei geblieben ist.

<sup>47</sup> Die Signaturen sind in C++-Syntax angegeben.

<sup>48</sup> Einschränkungen hinsichtlich der Nutzung der Standardbibliotheken sind in der Dokumentation zur DOS-DLL beschrieben.



```

#include <stdlib.h>
#include <process.h>
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <dos.h>
#include "dosdll.h"

long huge getLastError(long size, char* errBuf)
{
    strncpy(errBuf, strerror(errno), size);
    return 0;
}

long huge execProgram(const char* cmd, const char* cmdArgs)
{
    return (long) Spawn((char*)cmd, (char*)cmdArgs);
}

long huge getEnv(const char* name, long size, char* buf)
{
    long result = 0;
    const char* pvar = getenv(name);
    if (pvar != 0)
    {
        result = strlen(pvar);
        if (buf != 0)
            strncpy(buf, pvar, size);
    }
    return result;
}

long huge searchPath(const char* name, long size, char* buf)
{
    long result = 0;
    const char* pvar = searchpath(name);
    if (pvar != 0)
    {
        result = strlen(pvar);
        if (buf != 0)
            strncpy(buf, pvar, size);
    }
    return result;
}

BEGIN_EXPTABLE
    EXPENTRY(execProgram),
    EXPENTRY(getLastError),
    EXPENTRY(getEnv),
    EXPENTRY(searchPath),
END_EXPTABLE

IMPLEMENT_DEFAULT_ENTRYFUNC_ENV

REGISTERENTRYFUNC

#if __TURBOC__ >= 0x0300

```

```

static char dummybuf[255];
#endif

int main(int, char**)
{
    puts("Can't run standalone.\n");
    return 1;
}

```

Die `_NOFLOAT_`-Definition am Anfang des Quelltextes verspricht, dass keinerlei Unterstützung für Gleitpunkt-Arithmetik benötigt wird (und macht den Umfang des Binärcodes um knapp 20 KB kleiner). Fehlt diese Definition, so muss die Übersetzung – wie bei BOB+ selbst – mit eingeschalteter 8087-Emulation erfolgen.

Mit den `#include`-Anweisungen werden die Deklarationen der verwendeten Bibliotheksfunktionen sowie die Implementierungsmakros für die DLL-Schnittstelle (aus `dosdll.h`) importiert.

Die exportierten Funktionen selbst sind wenig spektakulär und machen im wesentlichen von vorhandenen Bibliotheksfunktionen Gebrauch. Ein paar Anmerkungen scheinen dennoch angebracht:

- Die `huge`-Modifier in den Funktionsköpfen erzwingen FAR-Aurufe der Funktionen auch dann, wenn die Bibliothek im COMPACT-Modell übersetzt wird<sup>49</sup>.
- Die Funktionen `getLastError`, `getEnv` und `searchPath` legen ihr eigentliches Ergebnis (eine Zeichenkette) in einem Puffer ab, der vom aufrufenden Programm zur Verfügung gestellt werden muss. Der Funktionswert selbst ist von untergeordneter Bedeutung und wird lediglich als Erfolgsmeldung verwendet.
- Die Funktion `execProgram` ruft eine Funktion `Spawn` auf, die von BOB+ (bzw. DOS-DLL) bereitgestellt und deren Adresse der DLL-Eintrittsfunktion übergeben wird. Der Grund dafür ist, dass Bibliotheksfunktionen, die dynamische Speicheranforderungen durchführen innerhalb einer DLL nicht direkt aufgerufen werden dürfen – siehe hierzu [4].

Auf die Implementierung der eigentlichen Funktionen folgt die der DLL-Schnittstelle mit Hilfe von Makros, die ***genau in der hier angegebenen Reihenfolge*** verwendet werden müssen:

- Zunächst wird mit die Exporttabelle mit Hilfe von `BEGIN_EXPTABLE` (Kopf) und `END_EXPTABLE` (Fuß) aufgebaut. Die einzelnen Tabelleneinträge entsprechen den exportierten Funktionen und werden mit Hilfe des Makros `EXPENTRY(<funcname>)` definiert. Alternativ kann auch das – ebenfalls in `dosdll.h` definierte – Makro `EXPENTRY2(<ext_name>, <funcname>)` verwendet werden, das den Export einer Funktion unter einem anderen Namen erlaubt.
- Das Makro `IMPLEMENT_DEFAULT_ENTRYFUNC_ENV` implementiert die Eintrittsfunktion der DLL. Alternativ dazu existiert das Makro `IMPLEMENT_DEFAULT_ENTRYFUNC`. Der Unterschied zwischen den beiden Varianten besteht darin, dass die mit dem Suffix `_ENV` zusätzlich die Umgebungsvariablen des Hauptprogramms kopiert, was (wie in unserem Fall notwendig) die Verwendung von Bibliotheksfunktionen, die auf Umgebungsvariablen zugreifen, ermöglicht<sup>50</sup>.

<sup>49</sup> Es würde hier eigentlich auch der Modifier `far` genügen, `huge` entspricht aber der Deklaration des Funktions-Prototypen in `dosdll.h`.

<sup>50</sup> ... und etwas zusätzlichen Speicher kostet

- Mit dem Makro REGISTERENTRYFUNC schließlich wird die Registrierungsstruktur der DLL erzeugt und die Adressen der Einsprungfunktion und der Exporttabelle darin eingetragen.

Was nun folgt, ist eine Verbeugung vor den 3.x-Versionen von Borland C++. Es wird ein statischer Datenbereich angelegt, der notwendig ist, um die Funktion der Standard-I/O-Funktionen der C-Bibliothek in der DLL zu gewährleisten<sup>51</sup>. Für die (frei verfügbare) Turbo-C++-Version 1.01 ist dies nicht notwendig und wird deshalb auch nicht mit übersetzt.

Die main-Funktion gibt es vor allem deshalb, weil der Compiler sie für eine ausführbare Datei verlangt. Hier wird sie einfach dazu verwendet, einen Anwender, der die DLL versehentlich direkt startet, auf seinen Irrtum hinzuweisen. Ein anderer sinnvoller Einsatzzweck könnte es sein, sie zum Test der exportierten Funktionen zu benutzen.

### 12.1.2.2 Implementierung in Assembler

Die Assembler-Variante der DLL kann weder die C-Standardbibliothek noch vordefinierte Makros zur Implementierung der DLL-Schnittstelle benutzen – hier ist Handarbeit angesagt. Dem entsprechend ist der Quellcode der Assembler-Version auch wesentlich länger<sup>52</sup> – dafür wird man aber durch eine wesentlich kleinere DLL entschädigt.

Auch die Assembler-Version muss eine Datei im EXE-Format sein und mindestens ein Code- und ein Datensegment besitzen. Ein eigenes Stack-Segment ist dagegen nicht unbedingt erforderlich da normalerweise der Stack des aufrufenden Programms mit benutzt wird.

Im Datensegment sind – wie nachfolgend gezeigt – mindestens

- die Namen der exportierten Funktionen,
- die Exporttabelle sowie
- die Registrierungsstruktur der Tabelle

zu definieren. Unser Beispiel verwendet zusätzlich noch ein paar Zeichenketten zur Meldungsausgabe, einen Puffer für die Zwischenspeicherung von Dateipfaden sowie drei Zeiger auf Funktionen, die BOB+ bereitstellt und die in der Eintrittsfunktion (siehe weiter unten) initialisiert werden. Außerdem exportiert es gegenüber der C++-Version eine zusätzliche Funktion `searchEnv`, die sich ähnlich wie `searchPath` verhält, nur eben den Wert einer beliebigen Umgebungsvariablen als Suchpfad verwendet<sup>53</sup>.

```
; data segment
DSEG SEGMENT 'DATA'
; some messages
msg DB "Can't run standalone.",0DH,0AH,'$'
msg1 DB "Error messages not supported.",0DH,0AH,0
pathbuffer DB 256 DUP (0)
pathvar DB "PATH",0

;Pointers to C Functions exported by main program
pGetMem DW 0, 0
pFreeMem DW 0, 0
pSpawn DW 0, 0
```

<sup>51</sup> Warum das so ist, wird dem Autoren vermutlich für immer verborgen bleiben. Auch ist die notwendige Größe des Bereichs nicht gesichert – möglicherweise kann er auch kleiner sein. Wer Turbo-C++ 1.01 verwendet, kann auf den Hack getrost verzichten und spart dabei noch ein paar Byte Speicher.

<sup>52</sup> Deshalb werden hier auch nur einige Auszüge angegeben. Die vollständigen Quellen liegen der BOB+-Distribution bei.

<sup>53</sup> Genau genommen ist `searchPath` lediglich ein Spezialfall von `searchEnv`.

```

;names of exported functions
fname0 DB 'execProgram',0
fname1 DB 'getLastError',0
fname2 DB 'getEnv',0
fname3 DB 'searchPath',0
fname4 DB "searchEnv", 0

;export table
; each entry consists of far pointer to name followed by far pointer to function
;execProgram
funcEntry0 DW OFFSET fname0
             DW SEG DSEG
             DW execProgram
             DW SEG CSEG
;getLastError
funcEntry1 DW OFFSET fname1
             DW SEG DSEG
             DW getLastError
             DW SEG CSEG
;getEnv
funcEntry2 DW OFFSET fname2
             DW SEG DSEG
             DW getEnv
             DW SEG CSEG
;searchPath
funcEntry3 DW OFFSET fname3
             DW SEG DSEG
             DW searchPath
             DW SEG CSEG
;searchEnv
funcEntry4 DW OFFSET fname4
             DW SEG DSEG
             DW searchEnv
             DW SEG CSEG

;DllRegStruct - the registration structure
regTag DB 'D_O_S_L_I_B0'           ; tag searched from main program
oEntryFunc DW OFFSET entryFunc      ; offset of entry point function
sEntryFunc DW SEG CSEG              ; segment of entry point function
oEntryArray DW funcEntry0           ; address of export table
sEntryArray DW SEG DSEG
entryCnt    DW 5                    ; number of entries in export table

DSEG ENDS

```

Die einzelnen Einträge der Exporttabelle bestehen jeweils aus einem FAR-Zeiger auf den exportierten Funktionsnamen, gefolgt von einem FAR-Zeiger auf den Anfang der jeweiligen Funktion.

Die Registrierungsstruktur beginnt immer mit einem festen Tag in Form der Zeichenfolge „D\_O\_S\_L\_I\_B0“. Nach dieser Zeichenfolge sucht die DLL-Laderoutine, um die Adresse der Registrierungsstruktur zu bestimmen<sup>54</sup>. Auf dieses Tag folgen unmittelbar die FAR-Zeiger auf die Einsprungfunktion und die Exporttabelle. Den Abschluss der Struktur bildet ein 16-Bit-Wort, das die Anzahl der Einträge in der Exporttabelle angibt.

## Schreiben von Funktionen

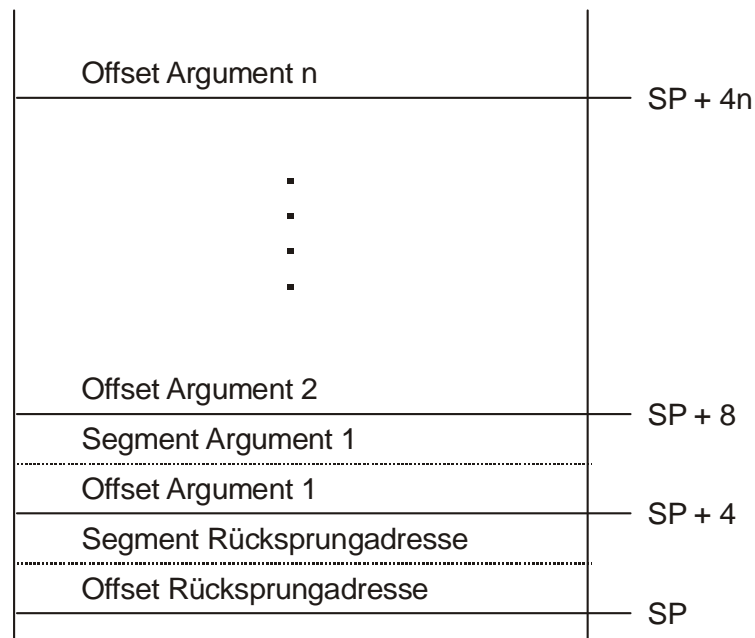
Alle aus DLLs exportierten Funktionen sind FAR-Funktionen, die nach C-Konvention aufgerufen werden. Dies bedeutet:

- die Rücksprungadresse ist 32 Bit breit,

<sup>54</sup> Zweifellos ist dies nicht besonders elegant. Eine schönere Lösung ist aber ohne zusätzliche Anforderungen an den internen Aufbau der DLL kaum denkbar.

- die Funktionsargumente werden in umgekehrter Reihenfolge auf den Stack gelegt, also das letzte zuerst und
- der Aufrufer ist für die Bereinigung des Stacks zuständig.

Zusätzlich gilt – wie schon erwähnt – die Festlegung, dass alle Argumente mit 32 Bit Breite übergeben werden. Demnach sieht der Stack unmittelbar nach dem Eintritt in eine Funktion wie folgt aus:



**Abbildung 2 Aufbau des Stacks beim Eintritt in eine DLL-Funktion**

Eine von einer DLL bereitgestellte Funktion sollte alle Register, die sie verwendet (mit Ausnahme der allgemeinen Register AX, BX, CX und DX) zwischenspeichern und am Ende wieder herstellen.

Die Rückgabe des Funktionswertes erfolgt immer im Registerpaar DX:AX, wobei DX das höherwertige und AX das niederwertige Wort enthält.

Nachfolgend sollen die Eintrittsfunktion der DLL (`entryFunc`) sowie die exportierte Funktion `execProgram` näher betrachtet werden. Diese Funktionen sind deshalb besonders interessant, weil `entryFunc` die Funktionszeiger auf die vom Hauptprogramm (also BOB+) bereitgestellten Funktionen initialisiert und `execProgram` eine dieser Funktionen benutzt.

## Die Eintrittsfunktion:

Diese Funktion wird automatisch aufgerufen, wenn die DLL in den Prozess geladen wird<sup>55</sup>.  
Zunächst der Quelltext:

```
; Entry point function
; void __DllEntry(int mode, DLLGLOBSTRUCT* pGlobals)
entryFunc PROC FAR
    PUSH BP                ; save BP
    MOV BP, SP
    PUSH ES                ; save segment registers
    PUSH DS
    MOV AX, SS:[BP+6]      ;mode
    CMP AX, DllModeLoad    ;do nothing if mode not DllModeLoad
    JNE endEntryFunc
    MOV AX, DSEG           ; make DS and ES pointing to DSEG
    MOV ES, AX
    MOV DS, AX
    MOV DI, OFFSET pGetMem ; ES:DI points to start of function pointer block
    LDS SI, SS:[BP+8]      ; DS:SI points to pGlobals
    MOV CX, 6              ; copy three function pointers (i.e. 6 words)
    CLD
    REP MOVSW
endEntryFunc:             ;restore segment registers
    POP DS
    POP ES
    POP BP                ; restore BP
    RET
entryFunc ENDP
```

Der Aufruf der Funktion erfolgt mit zwei Parametern. Der erste gibt den Aufrufmodus an, wobei hier nur der Modus `DllModeLoad` (d.h. `mode = 0`) behandelt wird. Der zweite ist ein Zeiger auf eine Struktur, die (in C++-Notation) wie folgt definiert ist:

```
typedef void far* huge (*GetMemFunc)(unsigned long size);
typedef void huge (*FreeMemFunc)(void far* block);
typedef int huge (*SpawnFunc)(char far* cmd, char far* args);
struct DLLGLOBSTRUCT
{
    GetMemFunc huge GetMem;
    FreeMemFunc huge FreeMem;
    SpawnFunc huge Spawn;
    // more compiler specific variables may follow here
    // ...
};
```

An dieser Stelle ist wichtig, dass die Struktur mit Zeigern auf drei Funktionen beginnt, die BOB+ für DLLs bereitstellt, um ihnen die dynamische Anforderung und Freigabe von Speicher sowie das Ausführen externer Programme zu ermöglichen. Die Funktion `entryFunc` des Beispiels kopiert diese Zeiger in die Variablen `pGetMem`, `pFreeMem` und `pSpawn` im Datensegment. Damit können sie von den anderen Funktionen der DLL benutzt werden. Weil die drei Funktionszeiger im Datensegment in der gleichen Reihenfolge angeordnet sind, wie in der übergebenen Struktur, können sie einfach „im Block“ kopiert werden.

---

<sup>55</sup> Genau genommen wird sie auch beim Entladen der DLL sowie bei jeder Änderung der Anzahl bestehender Referenzen aufgerufen. Dies spielt im Beispiel jedoch keine Rolle.

## Die Funktion execProgram:

Die Implementierung der Funktion ruft die von BOB+ bereitgestellte Funktion Spawn (über den Funktionszeiger pSpawn aus dem Datensegment) zurück.

```
; implementation of long execProgram(const char* cmd, const char* cmdArgs)
; we simply call Spawn function in main program
execProgram PROC FAR
    PUSH DS
    PUSH BP
    MOV BP, SP
    MOV AX, DSEG
    MOV DS, AX
    PUSH SS:[BP+14] ;push arguments to stack
    PUSH SS:[BP+12]
    PUSH SS:[BP+10]
    PUSH SS:[BP+8]
    CALL DWORD PTR DS:[pSpawn] ; call spawn, AX contains return value
    ADD SP, 8 ; remove arguments from stack
    POP BP
    POP DS
    CWD ; make dword result in DX:AX
    RET
execProgram ENDP
```

Dabei muss sie selbst für die Einhaltung der C-Konventionen für den Funktionsaufruf sorgen. Deshalb werden zunächst die Register DS und BP auf den Stack gerettet, dann die eigenen Funktionsargumente in umgekehrter Reihenfolge auf den Stack gelegt und anschließend die Rückruffunktion über den Zeiger pSpawn aufgerufen. Diese Funktion liefert im Register AX den Returncode des aufgerufenen Programms.

Nach dem Aufruf werden mit dem Befehl `ADD SP, 8` die Funktionsparameter wieder vom Stack geräumt, die Inhalte der Register BP und DS restauriert und schließlich mit `CWD` ein 32-Bit-Ergebnis im Registerpaar DX:AX erzeugt.

## 12.2 Verwenden dynamischer Bibliotheken

Der direkte Weg zur Verwendung von dynamischen Bibliotheken besteht in der Benutzung der von BOB+ bereitgestellten Funktionen `LoadLibrary`, `GetProcAddress`, `CallLibFunc` und `FreeLibrary` (vgl. Abschnitt 11.7). Nachfolgendes Beispiel zeigt diesen Weg, wobei eine Bibliothek „TESTDLL.EXE“ verwendet wird, die eine einfache Funktion „sayHello“ exportiert.

```
main(;hDll,proc)
{
    print("main loads testdll.exe\n");
    // testdll will be handled directly
    // first load the library
    hDll=LoadLibrary("testdll.exe");
    // assign address of sayHello function
    proc = GetProcAddress(hDll,"sayHello");
    // call function and print returned result
    print(string(CallLibFunc(proc),"Result of sayHello: %ld\n"));
    // release library
    print("Release testdll.exe: ",FreeLibrary(hDll),"\n");
}
```

Die einzelnen Schritte sind also:

- Laden der DLL
- Bestimmen der Adresse einer exportierten Funktion in der DLL
- Aufruf der Funktion
- Freigeben der DLL

Dies ist im Vergleich zum Aufruf eingebauter Funktionen ein recht aufwendiges Verfahren. Zudem ist insbesondere der Aufruf der `CallLibFunc`-Funktion nicht unkritisch, da hier die Übergabe korrekter Parameter allein in der Verantwortung des Programmierers liegt und dabei gemachte Fehler zumeist das gesamte Programm zum Absturz bringen.

Deshalb ist es ratsam, die Benutzung dynamischer Bibliotheken auf der Seite von BOB+ in Klassen zu kapseln und so die Details für den Anwendungsprogrammierer zu verbergen. Als Beispiel hierfür soll eine BOB+-Klasse „System“ dienen, die die Kapselung der unter 12.2 vorgestellten Bibliothek übernimmt<sup>56</sup>:

```
/**
This class completely encapsulates using of SYSTEM.EXE library. This
includes loading and unloading of library as soon as memory management,
assignment of function pointers and calls to exported functions.
*/
class System
{
    // method declarations
    System();           // ctor
    ~System();          // dtor
    exec(name);         // execute child program
    getEnv(name);        // get value of an environment variable
    searchPath(name);    // search along PATH for a file name
    getLastError();      // get description of error occurred at last

    // member variables
    strbuf;             // buffer for returning string results
    hDll;               // handle of DLL
    execproc;           // address of execProgram function in DLL
    getEnvproc;         // address of getEnv function in DLL
    searchproc;         // address of searchPath function in DLL
    getErrproc;         // address of getLastError function in DLL
}

/**
Constructor loads library, assigns function pointers and creates the result
buffer.
*/
System::System()
{
    hDll=LoadLibrary("system.exe");
    // We need not check hDll value since GetProcAddress returns null on
    // invalid handle.
    execproc = GetProcAddress(hDll,"execProgram");
    getEnvproc = GetProcAddress(hDll,"getEnv");
    searchproc = GetProcAddress(hDll,"searchPath");
    getErrproc = GetProcAddress(hDll,"getLastError");
    strbuf=newstring(400);
}

/**
Destructor frees result buffer and releases the library.

```

---

<sup>56</sup> Die Klasse kann mit beiden Implementierungen der Bibliothek umgehen und liegt der BOB+ 1.1-Distribution im Quelltext bei.



```

*/
System::~System()
{
    free(strbuf);
    FreeLibrary(hdll);
}

/**
Method encapsulates call to execProgram library function.
@param cmd name of program to execute (string)
@param args command line arguments for program (string)
@return return code of execution (or -1 on error)
*/
System::exec(cmd,args)
{
    return CallLibFunc(execproc,addr(cmd),addr(args));
}

/**
Method encapsulates call to getEnv library function.
@param name name of environment variable to get value from (string)
@return value of environment variable (empty string if not found)
@note If length of result exceeds 400 characters it is truncated.
*/
System::getEnv(name)
{
    strbuf[0] = 0;
    CallLibFunc(getenvproc,addr(name),400,addr(strbuf));
    return strbuf;
}

/**
Method encapsulates call to searchPath library function.
@param name name of file to searchfor in PATH
@return full file path if found, otherwise empty string
*/
System::searchPath(name)
{
    strbuf[0] = 0;
    CallLibFunc(searchproc,addr(name),400,addr(strbuf));
    return strbuf;
}

/**
Method encapsulates call to getLastError library function.
@return description of last error occurred in DLL
@note Currently error description is supported only by C++ version
of system library.
*/
System::getLastError()
{
    strbuf[0] = 0;
    CallLibFunc(geterrproc,400,addr(strbuf));
    return strbuf;
}

```

Den wichtigsten Teil ihrer Arbeit erledigt diese Klasse im Konstruktor bzw. Destruktor.

Der Konstruktor übernimmt das Laden der Bibliothek, ermittelt die Adressen der benötigten DLL-Funktionen und weist sie an entsprechende Member-Variablen zu. Außerdem legt er einen internen Zeichenpuffer an, der für die Rückgabe von Ergebnissen der Funktionsaufrufe benötigt wird.

Der Destruktor sorgt bei der Zerstörung einer Objektinstanz der Klasse automatisch für die Freigabe des Puffers und der Bibliothek.

Die bereitgestellten Methoden schließlich sorgen für die korrekte Ausführung der CallLibFunc-Aufrufe.

Entsprechend einfacher und übersichtlicher wird nun die Benutzung der Bibliothek im Anwendungsprogramm:

```
// import precompiled System class
#use "system.bpm"

main(;sys,result)
{
    // create instance of System class
    sys = new System();
    // now execute system library directly
    // a message should be printed
    result = sys->exec("system.exe","");
    if (result < 0)
    {
        // on error print error message
        print("Error:",sys->getLastError(),"\n");
    }
    // ... and print result
    print("Execution result: ",result,"\n");
    // get value of PATH environment variable
    s = sys->getEnv("PATH");
    // ... and print it
    print("PATH (",strlen(s),"): ",s,"\n");
    // search for command.com and print its path
    print("command.com: ",sys->searchPath("command.com"),"\n");
    // release system library
    delete sys;
}
```

In diesem Beispiel werden alle Funktionen der System-DLL aufgerufen. Der zusätzliche Aufwand reduziert sich hier auf das Anlegen und abschließende Freigeben der Variablen `sys`.

Eine Ergänzung ist noch im Zusammenhang mit der Verwendung dynamischer Bibliotheken bei knappen Speicherressourcen vonnöten:

Normalerweise benutzt BOB+ den lokalen Heap (der wegen des SMALL-Speichermodell immer kleiner als 64 KB ist) für Speicheranforderungen aus dem ausgeführten Programm. Für das Laden dynamischer Bibliotheken und Anforderungen dynamischen Speichers aus diesen Bibliotheken über die `GetMem`-Funktion wird dagegen der globale Heap – also der noch im System verfügbare Speicher verwendet. Ist der Speicherplatz im jeweiligen System so knapp bemessen, dass kein oder nicht genügend Platz im globalen Heap vorhanden ist<sup>57</sup>, so wird versucht, auch hier den lokalen Heap zu benutzen. Dadurch können kleine – typischerweise in Assembler geschriebene – DLLs dennoch geladen werden. Allerdings gilt dies nicht für das Ausführen externer Programme. Hierfür muss in jedem Falle Speicherplatz von System bereitgestellt werden können.

---

<sup>57</sup> Dieser Fall tritt z.B. bei einem ATARI Portfolio auf, der ohne Speichererweiterung nur über insgesamt 128 KB Speicher verfügt.

## 13 Einbetten von BOB+

## 14 Quellen

- [1] Bob-Source <http://www.atari-portfolio.co.uk/library/language/bob.zip>
- [2] Betz, D. M.: Bob: A Tiny Object-Oriented Language. In: Dr.Dobbs Journal, Sep. 1991, S.26ff.  
<http://www.ddj.com/documents/s=1009/ddj9415e/9415e.htm>
- [3] Neue Bob-Sourcen von D. M. Betz: XLISP HomePage, <http://www.mv.com/ipusers/xlisper/bob.zip>
- [4] Ebert, R.-E.: DOS-DLL – Dynamische Bibliotheken für MS-DOS. Berlin 2007  
[http://www.kiezsoft.de/download/dosdll\\_manual\\_de.pdf](http://www.kiezsoft.de/download/dosdll_manual_de.pdf)