

Princípy tvorby softvéru

Robert Lukočka

lukotka@dcs.fmph.uniba.sk
www.dcs.fmph.uniba.sk/~lukotka
M-255

Čo to je?

A style of building the structure and elements of computer programs—that expresses the logic of a computation without describing its control flow.

Príklady

- 1 SQL
- 2 Logické programovanie

$$F(0) = 0$$

$$F(1) = 0$$

$$F(n) = F(n-1) + F(n-2) \text{ if } n > 2$$

A výpočet nie exponenciálny v n .

- 3 ...

Základné princípy

- 1 Cieľom je odtieniť čitateľa kódu od procesu výpočtu.
- 2 Proces výpočtu je prenechaný nejakej robustnej a dobre odtestovanej „mašinérii“.
- 3 Je kľúčové aby „mašinéria“ bola robustná a dobre odtestovaná.