

# Informatik I: Einführung in die Programmierung

## 14. Ausnahmen, Generatoren und Iteratoren, Backtracking

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



Prof. Dr. Peter Thiemann

13.01.2021

# 1 Prolog: Ausnahmen (Exceptions)



- Ausnahmen
- `try-except`
- `try-except-else`-Blöcke
- `finally`-Blöcke
- `raise`-Anweisung

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
`try-except`

`try-except-else`-  
Blöcke  
`finally`-Blöcke  
`raise`-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- In vielen Beispielen sind uns *Tracebacks* wie der folgende begegnet:

## Python-Interpreter

```
>>> print({"spam": "egg"}["parrot"])
```

```
Traceback (most recent call last): ...
```

```
KeyError: 'parrot'
```

- Solche Fehler heissen **Ausnahmen** (*exceptions*).
- Jetzt wollen wir solche Fehler abfangen und selbst melden.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen

try-except

try-except-else-  
Blöcke

finally-Blöcke

raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Anwendungen von Ausnahmen

- 1 Signalisieren einer Situation, die im Programm nicht vorgesehen ist. Meist im Zusammenhang mit externen Ereignissen.  
Beispiel: physikalischer Fehler beim Lesen einer Datei, mangelnder Speicherplatz, etc
- 2 Vereinfachte Behandlung des “Normalfalls” einer Funktion. Die Ausnahme wird dabei als alternativer Rückgabewert verwendet.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen

try-except

try-except-else-  
Blöcke

finally-Blöcke

raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:

Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Das Auslösen einer Ausnahme

- bricht den normalen Programmablauf ab.
- Die Anweisungen, die normalerweise den Kontrollfluss steuern (`if`, `for`, `while`, `return`, ...), werden ignoriert.
- Wird die Ausnahme nicht innerhalb des aktuellen Funktionsaufrufs behandelt, so wird die Funktion beendet und die Ausnahme wird an den **Funktionsaufruf** hochgereicht.
- Die geschieht solange, bis sich ein Kellerrahmen findet, in dem die Ausnahme behandelt wird.
- Zur Ausnahmebehandlung dienen die Anweisungen `raise` und `try` mit Optionen `except`, `finally` und `else`.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
`try-except`

`try-except-else`-  
Blöcke  
`finally`-Blöcke  
`raise`-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Alle Ausnahmen sind Instanzen von Subklassen der Klasse `BaseException`.
- Die Subklasse `Exception` dient als Basisklasse für selbstdefinierte Ausnahmen.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen

`try-except`

`try-except-else`-  
Blöcke

`finally`-Blöcke

`raise`-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:

Sudoku

Zusammen-  
fassung

# try-except



Eine **try-except**-Anweisung behandelt Ausnahmen, die während der Ausführung des try-Blocks auftreten.

```
try:
    call_critical_code()
except NameError as e:
    print("Sieh mal einer an:", e)
except KeyError:
    print("Oops! Ein KeyError!")
except (IOError, OSError):
    print("Na sowas!")
except:
    print("Ich verschwinde lieber!")
    raise
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen

**try-except**

try-except-else-  
Blöcke

finally-Blöcke

raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:

Sudoku

Zusammen-  
fassung

## except-Blöcke (1)



```
except XYError:
```

Ein solcher Block wird ausgeführt, wenn innerhalb des `try`-Blocks eine **Ausnahme** ausgelöst wird, die eine Instanz von `XYError` (oder Subklasse) ist.

```
except XYError as e:
```

Zusätzlich wird das Ausnahmeobjekt an die Variable `e` zugewiesen.

```
except (XYError, YZError):
```

Ein Tupel fängt mehrere Ausnahmetypen gemeinsam ab.

```
except:
```

Ohne weitere Angaben werden **alle** Ausnahmen abgefangen. Besser den Ausnahmetyp **Exception** verwenden.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen

`try-except`

`try-except-else`-  
Blöcke

`finally`-Blöcke

`raise`-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



- `except`-Blöcke werden der Reihe nach abgearbeitet, bis der erste passende Block gefunden wird (falls überhaupt einer passt).
- Unspezifische `except`-Blöcke sind nur als letzter Test sinnvoll.
- Die Ausnahme kann mit einer **raise-Anweisung** ohne Argument weitergereicht werden.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
`try-except`

`try-except-else`-  
Blöcke

`finally`-Blöcke  
`raise`-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## try – except – else



Ein try-except-Block kann mit einem else-Block abgeschlossen werden, der ausgeführt wird, falls im try-Block **keine Ausnahme** ausgelöst wurde:

```
try:
    call_critical_code()
except IOError:
    print("IOError!")
else:
    print("Keine Ausnahme")
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
try-except

try-except-else-  
Blöcke  
finally-Blöcke  
raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Wenn eine Ausnahme nicht behandelt werden kann, müssen trotzdem oft Ressourcen freigegeben werden — etwa um Netzwerkverbindungen zu schließen.
- Dazu dient der **finally-Block**:

```
try:  
    call_critical_code()  
finally:  
    print("Das letzte Wort habe ich!")
```

- Der **finally-Block** wird *immer* beim Verlassen des **try-Blocks** ausgeführt, egal ob Ausnahmen auftreten oder nicht. Auch bei einem `return` im **try-Block** wird der **finally-Block** vor Rückgabe des Resultats ausgeführt.
- Wurde eine Ausnahme signalisiert, wird sie nach Behandlung des **finally-Blocks** weitergegeben.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
try-except

try-except-else-  
Blöcke  
**finally-Blöcke**  
raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## kaboom.py

```
def kaboom(x, y):
    print(x + y)

def tryout():
    kaboom("abc", [1, 2])

try:
    tryout()
except TypeError as e:
    print("Hello_world", e)
else:
    print("All_OK")
finally:
    print("Cleaning_up")
print("Resuming...")
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
try-except

try-except-else-  
Blöcke

**finally-Blöcke**  
raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Die raise-Anweisung signalisiert eine **Ausnahme**.
- raise hat als optionales Argument ein Exception Objekt.

- Beispiele

```
raise KeyError("Fehlerbeschreibung")
raise KeyError()
raise KeyError
```

- raise ohne Argument dient zum Weiterreichen einer Ausnahme in einem except-Block.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Ausnahmen  
try-except

try-except-else-  
Blöcke  
finally-Blöcke  
raise-Anweisung

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# 2 Generatoren



Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

**Generatoren**

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Python-Interpreter

```
>>> for i in range(3): print(i)
...
0
1
2
>>> rng = range(3)
>>> rng
range(0, 3)
>>> for i in rng: print(i)
...
0
1
2
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- `range(3)` liefert keine Liste, sondern ein spezielles Objekt
- Dieses Objekt kann durch `for` zum “Durchlaufen” einer Sequenz gebracht werden.
- Dieses Verhalten ist in Python eingebaut, aber es kann auch selbst programmiert werden.
- Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten u.a.
  - Generatoren
  - Iteratoren

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung





```
def myRange(n : int):  
    """ generator to count from 0 to n-1 """  
    i = 0  
    while i < n:  
        yield i  
        i = i + 1
```

- Neue Anweisung: `yield i`
- Das Vorkommen von `yield` bewirkt, dass der Funktionsaufruf `myRange(3)` als Ergebnis ein **Generatorobjekt** liefert.
- Ein Generator kann durch Methoden oder durch `for` gesteuert werden.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Erster Aufruf: `next(gen)`

- 1 Starte den Rumpf des Generators (Bsp: Funktionsrumpf von `myRange`)
- 2 Führe aus bis zum ersten `yield`
- 3 Speichere den aktuellen Stand der Ausführung (Kellerrahmen: Belegung der lokalen Variablen und Parameter, sowie die nächste Anweisung) im Generator
- 4 Liefere das Argument von `yield` als Ergebnis.

## Nachfolgende Aufrufe: `next(gen)`

- 1 Restauriere den gespeicherten Stand der Ausführung beim zuletzt ausgeführten `yield`
- 2 Führe aus bis zum nächsten `yield`, dann weiter wie Nr. 3 oben.
- 3 Falls Ende des Rumpfs ohne `yield` erreicht: Ausnahme `StopIteration` wird ausgelöst.

## Python-Interpreter

```
>>> mr = myRange(2)
>>> next(mr)
0
>>> next(mr)
1
>>> next(mr)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
StopIteration
```

## Python-Interpreter

```
>>> mr = myRange(2)
>>> list(mr)
[0, 1]
>>> list(mr)
[]
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Ein Generator muss nicht endlich sein



```
def upFrom(n:int):  
    while True:  
        yield n  
        n = n + 1
```

## Python-Interpreter

```
>>> uf = upFrom(10)  
>>> next(uf)  
10  
>>> next(uf)  
11  
>>> list(uf)  
^CTraceback (most recent call last):  
File "<stdin>", line 1, in <module>  
File "<stdin>", line 3, in upFrom  
KeyboardInterrupt
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Abfragen eines (potentiell) unendlichen Generators



## Zu Fuß mit Ausnahmen

```
def printGen(gen):
    try:
        while True:
            v = next(gen)
            print(v)
    except StopIteration:
        pass
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Besser: mit for-Schleife

```
def printGenBetter(gen):
    for v in gen:
        print(v)
```

## Zwei weitere Beispiele: map und filter

```
def myMap (f, seq):  
    for x in seq:  
        yield f (x)  
  
def twox1 (x : int) -> int:  
    return 2*x+1  
  
printGenBetter(  
    myMap(twox1, upFrom(10)))
```

Was wird gedruckt?

```
def myFilter (p, seq):  
    for x in seq:  
        if p(x):  
            yield x  
  
def div3 (x : int) -> bool:  
    return x % 3 == 0  
  
printGenBetter(  
    myFilter(div3, upFrom(0)))
```

Was wird gedruckt?

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

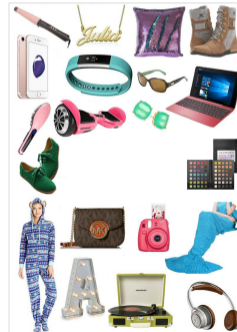
Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Ein Problem

Nanga Eboko will seine Schwester in Kamerun besuchen. Sein Koffer darf 23kg wiegen, die er mit Geschenken komplett ausnutzen will.



Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammenfassung

## Definition: Subliste

Sei  $L = [x_1, \dots, x_n]$  eine Liste. Eine Subliste von  $L$  hat die Form  $[x_{i_1}, \dots, x_{i_k}]$  und ist gegeben durch eine Folge von Indizes  $i_1 < i_2 < \dots < i_k$  mit  $i_j \in \{1, \dots, n\}$ .

## Beispiel: Sublisten von $L = [1, 5, 5, 2, 1, 7]$

$$L_1 = [1, 5, 5, 2, 1, 7]$$

$$L_2 = [1, 5, 1, 7]$$

$$L_3 = [5, 5]$$

$$L_4 = [1, 2]$$

$$L_5 = [2, 1]$$

$$L_6 = []$$

keine Sublisten von  $L$ :

$$[1, 2, 8]$$

$$[2, 5, 1]$$

## Fakt

Es gibt  $2^n$  Sublisten von  $L = [x_1, \dots, x_n]$ , wenn alle  $x_i$  unterschiedlich sind.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



## Ein spezielles 0/1 Rucksackproblem

Gegeben ist eine Liste  $L$  von  $n$  ganzen Zahlen (Gewichten). Gibt es eine Subliste von  $L$ , deren Summe exakt  $S$  (Zielgewicht) ergibt?

## Ein schweres Problem

- Der naive Algorithmus probiert alle maximal möglichen  $2^n$  Sublisten durch.
- Es ist nicht bekannt, ob es dafür einen effizienteren Algorithmus gibt.

## Beispielhafte Eingabe (Dictionary)

```
gifts = {'phone': 200, 'boots': 1200, 'laptop': 2200, 'glasses': 50,  
        'camera': 150, 'jumpsuit': 2340, 'headphones': 80, 'fitbit': 40,  
        'hanger': 10, 'pillow': 400, 'hoverboard': 870, 'handbag': 430}
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Ein rekursiver Algorithmus mit Generatoren



```
def knapsack (goal : int , items : list[tuple[str,int]]):  
    if goal == 0:  
        yield []                # solution found  
    elif not items:  
        return                  # out of items, no solution  
    else:  
        item0 , weight = items[0]  
        remaining_items = items[1:]  
        yield from knapsack (goal , remaining_items) # solutions without item0  
        if weight <= goal:  
            for solution in knapsack (goal - weight , remaining_items):  
                yield [item0] + solution
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Wird der Rumpf eines Generators mit `return` beendet, löst der Generator eine `StopIteration`-Ausnahme aus.
- Anstelle des Dictionaries wird `gifts.items()` übergeben, eine Liste von key-value-Paaren.
- `yield from gen` entspricht der Schleife

```
for x in gen: yield x
```

- Der Algorithmus verwendet **Backtracking**:
  - Ein Lösungsansatz wird Schritt für Schritt zusammengesetzt.
  - Erweist sich ein Ansatz als falsch, so werden Schritte zurückgenommen (Backtracking) bis ein alternativer Schritt möglich ist.
- Mit rekursiven Generatoren und dem Verzicht auf Änderungen in der Datenstruktur ist Rücknahme von Schritten besonders einfach.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Iterativ

```
def work_it (d : dict):  
    # initialization  
    for key, val in d.items():  
        # process association (key, val)  
    return
```

## Beispiel

Summiere alle Werte, deren Schlüssel einen bestimmten String enthält.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# 3 Iteratoren



Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

**Iteratoren**

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Generalisierung von Generatoren
- Die `for`-Schleife kann für viele **Container**-Objekte die Elemente durchlaufen.
- (Ein Container-Objekt verwaltet untergeordnete Objekte, auf die über den Container zugegriffen werden kann.)
- Dazu gehören Sequenzen, Tupel, Listen, Strings, `dicts`, Mengen usw:

## Python-Interpreter

```
>>> for el in {1, 5, 3, 0}: print(el, end=' ')
...
0 1 3 5
```

- Alles Beispiele für **iterierbare Objekte**.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Ein Objekt ist **iterierbar**, wenn es das **Iterator-Protokoll** implementiert.
- Dafür muss die magische Methode `__iter__` definiert werden, die ein **Iterator**-Objekt zurückliefert.
- Ein Iterator implementiert die magische Methode `__next__`, die das nächste Element liefert. Gibt es kein weiteres Element, so löst die Methode die Ausnahme **StopIteration** aus.
- Die Funktion `iter(object)` ruft die `__iter__`-Methode auf.
- Die Funktion `next(object)` ruft die `__next__`-Methode auf.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Implementierung der for-Schleife



for

```
for el in seq:  
    do_something(el)
```

wird intern wie die folgende while-Schleife ausgeführt

iterator

```
iterator = iter(seq)  
try:  
    while True:  
        el = next(iterator)  
        do_something(el)  
except StopIteration:  
    pass
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



## Python-Interpreter

```
>>> seq = ['Crackpot', 'Religion']
>>> iter_seq = iter(seq)
>>> iter_seq
<list_iterator object at 0x1094d8610>
>>> print(next(iter_seq))
Crackpot
>>> print(next(iter_seq))
Religion
>>> print(next(iter_seq))
Traceback (most recent call last): ...
StopIteration
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

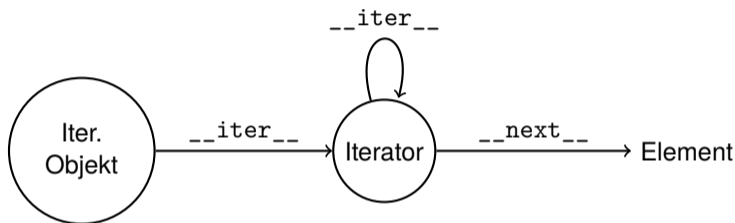
**Iteratoren**

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Iterierbare Objekte vs. Iteratoren (1)



- Ein **iterierbares Objekt** erzeugt bei jedem Aufruf von `iter()` einen **neuen Iterator** für eine Menge von Objekten.
- Ein **Iterator** liefert **sich selbst** beim Aufruf von `iter()`, aber jeder Aufruf von `next()` ergibt ein neues Objekt aus der Menge.
- Da Iteratoren auch die `__iter__`-Methode besitzen, können Iteratoren an allen Stellen stehen, an denen ein iterierbares Objekt stehen kann (z.B. `for`-Schleife).

## Iterierbare Objekte vs. Iteratoren (2)



Ein Iterator ist nach einem Durchlauf, der mit `StopIteration` abgeschlossen wurde, **erschöpft**, wie im nächsten Beispiel:

### Python-Interpreter

```
>>> iterator = myMap(twox1, range(2))
>>> for x in iterator:
...     for y in iterator:
...         print(x,y)
...
1 3
>>>
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Iterierbare Objekte vs. Iteratoren (3)



Alternativ: erzeuge bei jedem Start eines Schleifendurchlaufs einen neuen Iterator.

## Python-Interpreter

```
>>> for x in myMap(twox1, range(2)):  
...     for y in myMap(twox1, range(2)):  
...         print(x,y)  
...  
1 1  
1 3  
3 1  
3 3  
>>>
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Die **range-Funktion** liefert ein **range-Objekt**, das iterierbar ist.
- D.h. das Objekt liefert bei jedem **iter()**-Aufruf einen neuen Iterator.

## Python-Interpreter

```
>>> range_obj = range(10)
>>> range_obj
range(0, 10)
>>> range_iter = iter(range_obj)
>>> range_iter
<range_iterator object at 0x108b10e70>
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

Erinnerung:

## Python-Interpreter

```
>>> zz = zip(range(20), range(0,20,3)); zz  
<zip object at 0x10340e908>  
>>> list(zz)  
[(0, 0), (1, 3), (2, 6), (3, 9), (4, 12), (5, 15), (6, 18)]
```

- Für die Implementierung muss explizit das Iterator Interface verwenden, da **zwei** Eingaben unabhängig voneinander iteriert werden müssen.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

```
def myZip (s1, s2):  
    i1 = iter(s1)  
    i2 = iter(s2)  
    try:  
        while True:  
            e1 = next(i1)  
            e2 = next(i2)  
            yield (e1, e2)  
    except StopIteration:  
        pass
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

**Iteratoren**

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## ■ Iteratoren bieten:

- 1 eine **einheitliche Schnittstelle** zum Aufzählen von Elementen;
- 2 ohne dabei eine Liste o.ä. aufbauen zu müssen (Speicher-schonend!);
- 3 weniger Beschränkungen als Generatoren;
- 4 die Möglichkeit, **unendliche Mengen** zu durchlaufen (natürlich nur endliche Anfangsstücke!).

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

**Iteratoren**

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



# Fibonacci-Iterator

fibiter.py

```
@dataclass
class FibIterator:
    max_n : int = 0

    def __post_init__(self):
        self.n, self.a, self.b = 0, 0, 1

    def __iter__(self):
        return self          # an iterator object!

    def __next__(self):
        self.n += 1
        self.a, self.b = self.b, self.a + self.b
        if not self.max_n or self.n <= self.max_n:
            return self.a
        else:
            raise StopIteration
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Python-Interpreter

```
>>> f = FibIterator(10)
>>> list(f)
[1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55]
>>> list(f)
[]
>>> for i in FibIterator(): print(i)
...
1
1
2
3
5
...
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

**Iteratoren**

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# 4 Dateien



Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

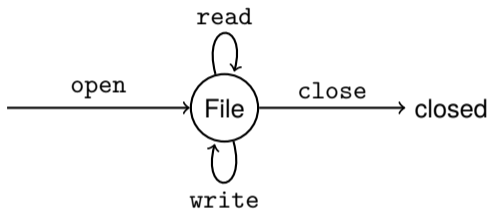
Generatoren

Iteratoren

**Dateien**

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



- `open(filename : str, mode = 'r': str) -> file:`  
Öffnet die Datei mit dem Namen `filename` und liefert ein `file`-Objekt zurück.
- `mode` bestimmt, ob die Datei gelesen oder geschrieben werden soll (oder beides):
  - `"r"`: Lesen von Textdateien mit `file.read()`
  - `"w"`: Schreiben von Textdateien mit `file.write()`
  - `"r+"`: Schreiben und Lesen von Textdateien

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

**Dateien**

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



```
with open (filename) as f:  
    # initialize  
    for line in f:  
        pass  
        # process this line
```

- with *resource as name*: startet einen **Kontextmanager**
- Falls Ausnahmen im zugehörigen Block auftreten, wird die *resource* korrekt finalisiert. D.h. es ist kein extra `try`-Block erforderlich.
- Für Dateien heisst das, dass sie geschlossen werden, egal wie der `with`-Block verlassen wird.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

Das Unix-Kommando `fgrep` durchsucht Dateien nach einem festen String.

```
def fgrep (subject:str, filename:str):  
    with open (filename) as f:  
        for line in f:  
            if subject in line:  
                print(line)  
  
fgrep ("joke", "text/killing_joke_sketch.txt")
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Beispiel: fgrep mit Ausgabe

```
def fgrep2 (subject:str, infile:str, outfile:str):  
    with open (infile) as fin, open (outfile, 'w') as fout:  
        for line in fin:  
            if subject in line:  
                print(line, file=fout)
```

- Hier schützt `with` zwei Ressourcen, die Eingabedatei und die Ausgabedatei.
- Zum Schreiben wird `print` mit dem Keyword-Argument `file` verwendet.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# 5 Zugabe: Sudoku



Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

**Zugabe:  
Sudoku**

Zusammen-  
fassung



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   | 9 |   |   | 7 | 2 | 8 |
| 2 | 7 | 8 |   |   | 3 |   | 1 |   |
|   | 9 |   |   |   |   | 6 | 4 |   |
|   | 5 |   |   | 6 |   | 2 |   |   |
|   |   | 6 |   |   |   | 3 |   |   |
|   | 1 |   |   | 5 |   |   |   |   |
| 1 |   |   | 7 |   | 6 |   | 3 | 4 |
|   |   |   | 5 |   | 4 |   |   |   |
| 7 |   | 9 | 1 |   |   | 8 |   | 5 |

## Sudoku-Regeln

- 1 Eine **Gruppe** von Zellen ist entweder
  - eine Zeile,
  - eine Spalte oder
  - ein fett umrahmter 3x3 Block.
- 2 Jede Gruppe muss die Ziffern 1-9 genau einmal enthalten.
- 3 Fülle die leeren Zellen, sodass (2) erfüllt ist!

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

## Suchraum

- Der **Suchraum** hat in den meisten Fällen (17 Vorgaben) eine Größe von ca.  $10^{61}$  möglichen Kombinationen.
- Würden wir eine Milliarde ( $10^9$ ) Kombinationen pro Sekunde testen können, wäre die **benötigte Rechenzeit**  $10^{61} / (10^9 \cdot 3 \cdot 10^7) \approx 3 \cdot 10^{44}$  Jahre.
- Die **Lebensdauer** des Weltalls wird mit  $10^{11}$  Jahren angenommen (falls das Weltall geschlossen ist).
- Selbst bei einer **Beschleunigung** um den Faktor  $10^{30}$  würde die Rechnung nicht innerhalb der Lebensdauer des Weltalls abgeschlossen werden können.
- Trotzdem scheint das Lösen von Sudokus ja nicht so schwierig zu sein ...

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Repräsentiere das Spielfeld durch ein Dictionary

```
Board = dict[tuple[int,int],int]
```

- Das Dictionary bildet das Paar (row, col) auf ein int zwischen 1 und 9 ab.
- Wir möchten das initiale Spielfeld von einer Datei einlesen.
- Beispiel (leere Felder durch -, vgl. Wikipedia):

```
53--7----  
6--195---  
-98-----6-  
8---6---3  
4--8-3--1  
7---2---6  
-6----28-  
---419--5  
----8--79
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Einlesen/Ausdrucken des Spielfelds



```
def read_board_from_file(fname : str) -> Board:
    with open (fname) as bfile:
        board = dict()
        row = 0
        for line in bfile:
            for col, x in zip(range(9), line):
                if x in "123456789":
                    board[ (row, col) ] = int(x)
            row += 1
    return board
```

```
def print_board(board : Board):
    for row in range(9):
        line = ""
        for col in range(9):
            line += str(board.get ((row, col), '-'))
        print (line)
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

Gesucht wird

```
can_set(board:Board, row:int, col:int, x:int) -> bool
```

- Kann `x` in Zeile `row` und Spalte `col` auf dem Spielfeld `board` eingetragen werden, ohne dass die Regeln verletzt werden?
- Annahme: `board[(row, col)]` ist noch nicht gesetzt!

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Prüfen eines Zuges



```
def can_set(board:Board, row:int, col:int, x:int) -> bool:  
    # which block  
    brow = row // 3  
    bcol = col // 3  
    # check whether x already occurs in row or col  
    for (r,c) , v in board.items():  
        if v == x:  
            if r == row: return False  
            if c == col: return False  
            if r // 3 == brow and c // 3 == bcol: return False  
    return True
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

- Durchlaufe systematisch die Zeilen/Spalten-Paare von  $(0,0)$  bis  $(8,8)$
- Für alle  $x$  in  $1, \dots, 9$  für die die Zelle gemäß `can_set` gesetzt werden kann, setze  $x$  auf dem Spielfeld und versuche diese Belegung zu einer Lösung zu vervollständigen.
- Falls alle  $x$ e erfolglos durchprobiert wurden, dann Backtracking zur vorherigen Zelle.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung

# Naive Suche mit Backtracking



```
def find_solution2(board:Board, rc:tuple[int,int] = (0,0)):
    while rc is not None and rc in board:
        rc = advance (*rc)
    if rc is None:
        yield board.copy()
    else:
        row, col = rc
        rc = advance (row, col)
        for x in range(1,10):
            if can_set (board, row, col, x):
                board[(row, col)] = x
                yield from find_solution (board, rc)
                del board[(row,col)]
```

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung



# 6 Zusammenfassung



Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

**Zusammen-  
fassung**

- **Ausnahmen** sind in Python allgegenwärtig.
- Sie können mit `try`, `except`, `else` und `finally` **abgefangen** und **behandelt** werden.
- Mit `raise` können Ausnahmen ausgelöst werden.
- **Generatoren** sehen aus wie Funktionen, geben ihre Werte aber mit `yield` zurück.
- Ein **Generatorkauf** liefert einen Iterator, der beim Aufruf von `next()` bis zum nächsten `yield` läuft.
- Generatoren sind besonders nützlich zur **Lösung von Suchproblemen** mit **Backtracking**.
- Iteratoren besitzen die Methoden `__iter__` und `__next__`.
- Mit Aufrufen der `next()`-Funktion werden alle Elemente aufgezählt.
- **Iterierbare Objekte** besitzen eine Methode `__iter__`, die mit Hilfe der Funktion `iter()` oder in einer `for`-Schleife einen **Iterator** erzeugen.
- Dateien erlauben es, externe Inhalte zu lesen und zu schreiben.
- Am einfachsten mit dem **Kontextmanager** `with/as`.

Prolog:  
Ausnahmen  
(Exceptions)

Generatoren

Iteratoren

Dateien

Zugabe:  
Sudoku

Zusammen-  
fassung