1.4 Das EVA-Prinzip

Fast jedes Programm zerfällt in drei Teile:

E	Eingabe	Tastatur, Datei, Sensor, Netz
V	Verarbeitung	hier wird das Problem gelöst
A	Ausgabe	Bildschirm, Datei, Drucker, Netz

Der Teil, über den nachgedacht werden muss, ist **V**. Ein- und Ausgabe sind Handwerk; sie wechseln mit der Technik, die Verarbeitung bleibt. Deshalb halten wir sie in diesem Skript knapp und schreiben Programme meist als reine Verarbeitung — eine Funktion, die etwas hereinbekommt und etwas zurückgibt.

Merke

Trennen Sie Ein-/Ausgabe von der Verarbeitung. Ein Unterprogramm, das sortiert, soll sortieren — und nicht nebenbei etwas auf den Bildschirm schreiben. Sonst ist es nur an der einen Stelle brauchbar, an der es entstanden ist.

Gymnasium Ottweiler