

Hilfestellung Perl

Wo bekomme ich Perl her?

Auf Mac OS X und anderen Unix basierten Betriebssystemen ist Perl bereits vorinstalliert. Falls ihr Perl auf einem Windows Rechner nutzen wollt, könnt ihr es hier herunterladen:

<http://www.perl.org/get.html>

Wie kann ich eine Perl-Datei schreiben?

Perldateien lassen sich in einem normalen Text Editor verfassen. Auf Mac OS X eignet sich dazu besonders TextWrangler, auf Windows z.B. Notepad++ oder Komodo Edit. Die Editoren könnt ihr euch kostenlos herunterladen, über Google findet ihr verschiedene Links.

In einer leeren Datei beginnt ihr die erste Zeile mit der Zeichenkombination `#!` (Shebang), und gebt den Pfad zu dem Ort an, in dem Perl zu finden ist, meistens hier:

```
#!/usr/local/bin/perl
```

Dies wird zwar nur für die unixartigen Systeme benötigt, schadet Windows aber nicht.

Die nächste Zeile gibt den Namen eures Programms an:

```
#name.pl
```

Danach kann man mit dem eigentlichen Programmieren anfangen. Daran denken, lieber zu viele Kommentare (fangen mit `#` an) als zu wenige zu schreiben, um eure Arbeitsschritte nachvollziehbar zu machen. Jede Zeile, die kein Kommentar ist, muss mit einem Semikolon beendet werden!

Am Ende ist es wichtig, dass die Datei mit dem Suffix `.pl` abgespeichert wird. So wird klar, dass es sich hierbei um eine Perldatei handelt. Die Dateien sollten gesammelt in einem Ordner (bzw. Unterordnern) abgespeichert werden, damit ihr den Überblick behaltet. Nebenbei: Beim Testen eines Programms muss man dieses nach jeder Änderung erneut speichern (`cmd + s`), sonst ändert sich das Resultat nicht. Wenn die Datei *nicht* in ihrer neuesten Version abgespeichert ist, erscheint bei TextWrangler neben dem Dateinamen eine schwarze Raute.

Wie kann ich Perl starten?

Möglichkeit 1:

- Terminal öffnen
- mit dem Kommando „cd (change directory) *Ordnername*“ in den Ordner wechseln, in dem sich eure .pl Datei befindet
- durch die Eingabe von „perl *Dateiname.pl*“ wird das Skript ausgeführt

Möglichkeit 2:

In TextWrangler im Menü „#!“ wählen und „Run“ klicken. Ihr erhaltet Fehlermeldungen mit Zeilenangaben, falls etwas nicht funktioniert. Eine neue Datei mit dem Namen „Unix Script Output“ öffnet sich und zeigt euch das Resultat, das ihr mit eurem Programm erschaffen habt.

Wenn ihr statt „Run“ auf „Run in Terminal“ klickt, wird das Programm wie in Möglichkeit 1 über das Terminal ausgeführt und ihr könnt mehr Funktionen nutzen, wie z.B. das zusätzliche Eingeben der Standard Input Variable <STDIN>.

In anderen Editoren funktioniert das ähnlich. Falls ihr Fragen habt, wendet euch einfach an mich.