

Какво е функционално програмиране?

Трифон Трифонов

Функционално програмиране, 2025/26 г.

2 октомври 2025 г.

Тази презентация е достъпна под лиценза Creative Commons Признание-Некомерсиално-Споделяне на споделеното 4.0 Международен 

Императивен стил

Описваме последователно изчислителните стъпки.

Неструктурирано програмиране

- ❶ Въведи a, b
- ❷ Ако $a = b$, към 6.
- ❸ Ако $a > b$, към 5.
- ❹ $b \leftarrow b - a$; към 2.
- ❺ $a \leftarrow a - b$; към 2.
- ❻ Изведи a
- ❼ Край

Структурирано програмиране

- Въведи a, b
- Докато $a \neq b$
 - Ако $a > b$
 - $a \leftarrow a - b$
 - В противен случай
 - $b \leftarrow b - a$
- Изведи a

Декларативен стил

Описваме свойствата на желания резултат.

Програмиране с ограничения

- Дадени са a и b .
- Търсим d , такова че:
 - $1 \leq d \leq a, b$
 - „ d е делител на a “
 - „ d е делител на b “
 - d е възможно най-голямо,
 - където за дадени x и y :
 - „ x е делител на y “, ако
 - намерим такова естествено число k , че
 - $1 \leq k \leq y$
 - $k * x = y$

Декларативен стил (2)

Описваме свойствата на желания резултат.

Логическо програмиране

- Описваме релацията над естествени числа $\text{gcd}(a, b, c)$
- $\forall a \text{ gcd}(a, a, a)$ [факт]
- $\forall a \forall b (a > b \wedge \forall c (\text{gcd}(a - b, b, c) \rightarrow \text{gcd}(a, b, c)))$ [правило 1]
- $\forall a \forall b (a < b \wedge \forall c (\text{gcd}(a, b - a, c) \rightarrow \text{gcd}(a, b, c)))$ [правило 2]
- Дадени са a, b
- Намери такова c , за което $\text{gcd}(a, b, c)$

Пример: Нека $a = 8, b = 12$. Тогава:

$$\xrightarrow{\text{факт}} \text{gcd}(4, 4, 4) \xrightarrow{\text{правило 1}} \text{gcd}(8, 4, 4) \xrightarrow{\text{правило 2}} \text{gcd}(8, 12, 4)$$

Декларативен стил (3)

Описваме свойствата на желания резултат.

Функционално програмиране

- Функцията над естествени числа $\text{gcd}(a, b)$ притежава следните свойства:
- $\text{gcd}(a, a) = a$ (свойство 1)
- $\text{gcd}(a - b, b) = \text{gcd}(a, b)$, ако $a > b$ (свойство 2)
- $\text{gcd}(a, b - a) = \text{gcd}(a, b)$, ако $b > a$ (свойство 3)
- Дадени са a, b
- Да се пресметне $\text{gcd}(a, b)$.

Пример: Нека $a = 8, b = 12$.

$$\text{gcd}(8, 12) \stackrel{\text{свойство 3}}{=} \text{gcd}(8, 4) \stackrel{\text{свойство 2}}{=} \text{gcd}(4, 4) \stackrel{\text{свойство 1}}{=} 4.$$

Още един пример

Да се намери сумата на квадратите на нечетните числа в списъка `l`.

Императивен стил

- Нека $s = 0$.
- За i от 1 до `length(l)`:
 - Ако `l[i]` е нечетно, то
 - $s = s + l[i]^2$.
- Изведи s .

Функционален стил

- От елементите на `l`...
- ...избираме нечетните, ...
- ...прилагаме над тях функцията x^2 ...
- ...и ги групираме с операцията $+$.

Още един пример (2)

C++:

```
int s = 0;
for(int i = 0; i < sizeof(l); i++)
    if (l[i] % 2 != 0)
        s += l[i] * l[i];
cout << s;
```

Scheme: (apply + (map square (filter odd? l)))

Haskell: foldr1 (+) [x² | x <- l, odd x]

Haskell: sum . map (^2) . filter odd

Какво може да се сметне с компютър?

Нека $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ е функция над естествени числа.

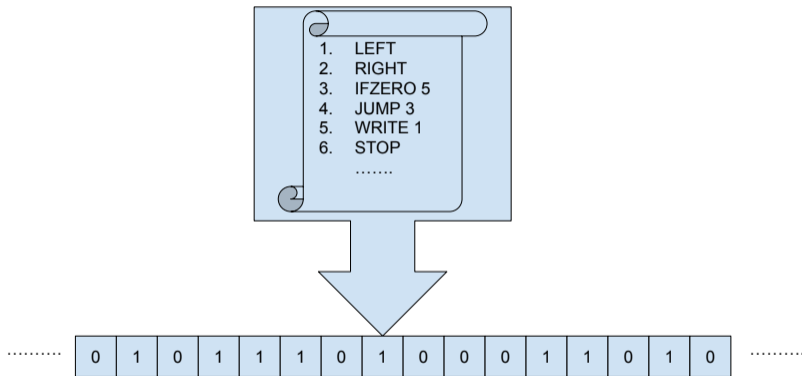
Примери: $f(x) = x^2$, $f(x) = x$ -тото число на Фибоначи.

Въпрос 1: Какво означава да изчислим f с компютър?

Въпрос 2: Какво означава „алгоритъм“ или „програма“?

Въпрос 3: Има ли функции, които не могат да бъдат изчислени с компютър?

Машина на Turing



M изчислява функцията f_M , ако при лента с числото n машината M завършва и записва върху лентата числото $f_M(n)$.

Ако M не завърши за някое n , казваме, че $f_M(n)$ не е дефинирана.

λ -смятане

Нека разполагаме с изброимо много променливи x, y, z, \dots

Три вида λ -изрази (E)

- x (променлива)
- $E_1(E_2)$ (апликация, прилагане на функция)
- $\lambda x E$ (абстракция, конструиране на функция)

Примери: $\lambda x x$, $(\lambda x x)(z)$, $\lambda f \lambda x f(f(f(x)))$

Едно изчислително правило:

$$(\lambda x E_1)(E_2) \mapsto E_1[x := E_2].$$

Машины на Turing = λ -смятане

Теорема (Alan Turing, 1937)

Функциите, които могат да се изчислят с машина на Turing са точно тези, които могат да се дефинират с λ -израз.

Машины на Turing	=	императивен стил за програмиране
λ -смятане	=	функционален стил за програмиране

Факт: Практически всички съвременни езици за програмиране са със същата изчислителна сила като на машините на Turing.

Тезис на Church-Turing: Всяка функция, чието изчисление може да се автоматизира, може да бъде пресметната с машина на Turing.

Във функционалното програмиране...

... има:

- функции с параметри, (абстракция)
- които могат да се прилагат над аргументи, (апликация)
- които могат да са други функции (функции от висок ред)
- и могат да се дефинират чрез себе си, (рекурсия)

... но няма:

- памет
- присвояване
- цикли
- прескачане (goto, break, return)

Защо функционално програмиране?

- Кратки и ясни програми (изразителност)
- Лесна проверка за коректност
- При еднакви входни данни връщат един и същ резултат (референциална прозрачност), което позволява...
- Избягване на повторно пресмятане на резултати чрез запомняне (мемоизация)
- Премахване на части от програмата, които не участват в крайния резултат (мъртъв код)
- Пренареждане на програмата за по-ефективно изпълнение (стратегия за оценяване)
- Паралелно изпълнение на независими части от програмата (паралелизация)

Видове функционални езици

- според типовата система
 - динамично типизирани (стойностите имат тип) [Scheme]
 - статично типизирани (променливите имат тип) [Haskell]
- според страничните ефекти
 - нечисти (със странични ефекти) [Scheme]
 - чисти (без странични ефекти) [Haskell]
- според стратегията за оценяване
 - стриктно (първо сметни, после предай) [Scheme]
 - лениво (първо предай, после смятай) [Haskell]

История на функционалното програмиране

- (1936) Church и Rosser дефинират λ -смятането
- (1960) McCarthy създава първия функционален език LISP
- (1975) Steele и Sussman създават **Scheme**, диалект на LISP
- (1977) Backus (авторът на FORTRAN) популяризира функционалния стил
- (1985) Turner създава Miranda, първият комерсиален чист функционален език
- (1990) Публикувана е първата версия на **Haskell**
- (1998) Отваряне на кода на реализацията на Erlang
- (1990–2000) Функционални елементи в императивни езици: Python (1991), JavaScript (1995), Ruby (1995), ActionScript (1998)
- (2000–) Функционалният стил на програмиране превзема света: Scala (2003), F# (2005), C# (2007), Clojure (2007), C++11 (2011), Elixir (2011), Java 8 (2014), AWS Lambda (2014), Azure Functions (2016)