

Programação Funcional

Funções

Prof. Edson Alves

Faculdade UnB Gama

2020

Sumário

1. Funções
2. Tipos de dados de usuário

Aplicação de funções

- ▶ Haskell não utiliza parêntesis para delimitar os parâmetros de uma função em uma chamada
- ▶ A sintaxe para a chamada de funções é

```
nome_da_funcao param1 param2 ... paramN
```

- ▶ Por exemplo, o código abaixo compara dois inteiros:

```
ghci> compare 5 3
```

- ▶ Os parêntesis são utilizados para resolver ambiguidades ou clarificar o significado de expressões complexas
- ▶ Por exemplo, o código abaixo compara as raízes quadradas de dois inteiros

```
ghci> compare (sqrt 5) (sqrt 3)
```

Exemplos de funções que agem em listas

1. A função `head` retorna o primeiro elemento de uma lista. Ex.:

```
ghci> head [2..5]           -- retorna 2
```

2. Já a função `tail` retorna todos os elementos da lista, exceto o primeiro. Ex.:

```
ghci> tail [2..5]           -- retorna [3, 4, 5]
```

3. A função `take` extrai os n primeiros elementos da lista. Ex.:

```
ghci> take 5 "Hello World!" -- retorna "Hello"
```

4. De modo similar, a função `drop` retorna todos os elementos da lista, exceto os n primeiros. Ex.:

```
ghci> drop 6 "Hello World!" -- retorna "World!"
```

5. A função `length` retorna o número de elementos da lista

```
ghci> length [53..278]      -- retorna 226
```

6. A função `null` retorna verdadeiro se a lista está vazia; e falso, caso contrário

Tuplas

- ▶ Uma tupla é uma coleção, de tamanho fixo, de objetos de quaisquer tipos
- ▶ Em Haskell, as tuplas são delimitadas por parêntesis
- ▶ Por exemplo, a tupla `(1, True, "Test")` tem tipo `(Int, Bool, [Char])`
- ▶ Uma tupla que não contém nenhum elemento é grafada como `()`
- ▶ Não há tuplas de um único elemento em Haskell
- ▶ A ordem e o tipo dos elementos da tupla fazem diferença
- ▶ Por exemplo, as tuplas `(True, 'a')` e `('a', True)` tem tipos distintos, e não são comparáveis
- ▶ As tuplas podem ser utilizadas para retornar múltiplos valores de uma função
- ▶ As funções `fst` e `snd` retornam o primeiro e segundo elemento de uma tupla de dois elementos, respectivamente

Definindo novas funções

- ▶ A sintaxe para a definição de uma nova função é

```
nome_da_funcao param1 param2 ... paramN = expressao
```

- ▶ O nome da função deve iniciar em minúsculas, e os parâmetros devem ser separados por um espaço em branco
- ▶ O valor da expressão será o retorno da função
- ▶ O tipo da função pode ser declarado explicitamente, mas esta declaração é opcional

```
areaCircle :: Double -> Double
```

```
areaCircle r = pi * r ^ 2
```

- ▶ A declaração de tipo pode ser útil para definir o tipo da função em caso de ambiguidade
- ▶ O *currying* é aplicado em funções de dois ou mais parâmetros

```
-- Os parêntesis na declaração de tipo são opcionais
```

```
areaTriangle :: Double -> (Double -> Double)
```

```
areaTriangle b h = (b + h)/2.0
```

Condicionais

- ▶ Haskell tem uma variante do construto IF-THEN-ELSE
- ▶ A sintaxe é

```
if condicao then valor_se_verdadeiro else valor_se_falso
```
- ▶ A condicao deve ser uma expressão do tipo **Bool**
- ▶ Os dois valores devem ter o mesmo tipo
- ▶ Ao contrário das linguagens imperativas, a cláusula **else** é obrigatória
- ▶ Se indentação for utilizada, ela deve ser consistente, pois fará parte do construto
- ▶ Diferentemente das linguagens imperativas, o uso deste construto não é muito frequentes, sendo preterido nos casos que o *pattern matching* puder ser utilizado

Exemplo de condicionais em Haskell

```
1 -- Este arquivo pode ser importado no GHCi com o comando :load
2 --
3 --      ghci> :load collatz.hs
4 --
5 -- Após a importação a função collatz estará disponível para uso
6
7
8 -- Sequência de Collatz:  $c(1) = 1$ ,  $c(n) = n/2$ , se  $n$  é par,
9 --  $c(n) = 3*n + 1$ , se  $n$  é ímpar
10 collatz n = n : if n == 1
11                then []
12                else if even n
13                       then collatz (div n 2)
14                       else collatz (3*n + 1)
```


Lazy evaluation

- ▶ Em Haskell a valoração das expressões é não-estrita (*lazy evaluation*)
- ▶ Isto significa que os termos de uma expressão ou os parâmetros de uma função só serão computados caso sejam necessários
- ▶ As vantagens desta abordagem é que não são feitos cálculos desnecessários
- ▶ Porém é preciso um maior tempo de processamento e memória, pois é preciso manter o registro das expressões intermediárias (*thunks*)
- ▶ Esta estratégia está embutida na linguagem, sem a necessidade de nenhum indicativo ou marcação nos programas
- ▶ A título de exemplo, e para entender as diferenças entre as duas abordagens, a expressão

```
(sum [1..10] > 50) || (length [1..] > 1000)
```

será computada usando as valorações estrita e não-estrita

Exemplo de valoração

Valoração estrita:

```
(sum [1..10] > 50) || (length [1..] > 1000)
(sum ([1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]) > 50) || (length [1..] > 1000)
(sum 55 > 50) || (length [1..] > 1000)
True || (length [1..] > 1000)
True || (length [1, 2, 3, ...] > 1000)      -- Laço infinito
```

Valoração não-estrita:

```
(sum [1..10] > 50) || (length [1..] > 1000)
(sum ([1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]) > 50) || (length [1..] > 1000)
(sum 55 > 50) || (length [1..] > 1000)
True || (length [1..] > 1000)
True
```

Polimorfismo

- ▶ Em Haskell, listas são tipos polimórficos
- ▶ A notação `[a]` significa “uma lista de elementos do tipo `a`”
- ▶ Variáveis que correspondem a tipos de dados começam sempre em minúsculas
- ▶ Não há maneiras de se determinar exatamente qual é o tipo de `a`
- ▶ A função `fst` tem o tipo `fst :: (a, b) -> a`
- ▶ `a` e `b` representam tipos, possivelmente distintos
- ▶ Pelo tipo da função, o único comportamento possível que ela pode ter é retornar o primeiro elemento da tupla
- ▶ Esta é uma importante característica do Haskell: o tipo de uma função pode dar pistas sobre (ou possivelmente determinar) o comportamento de uma função

Funções puras

- ▶ Haskell assume, por padrão, que todas as funções são puras
- ▶ Esta característica tem profundas implicações na linguagem e na forma de programar
- ▶ Por exemplo, considere que a função `f` tenha o tipo
`f :: Bool -> Bool`
- ▶ Como `f` é pura, ela só pode ter um dos seguintes comportamentos:
 - i. ignorar seu argumento e retornar sempre `True` ou `False`
 - ii. retornar seu argumento sem modificações
 - iii. negar seu argumento
- ▶ A pureza das funções é inerentemente modular: toda função é auto-contida e tem uma interface bem definida
- ▶ Ela também facilita o teste unitário de cada função
- ▶ Em Haskell, códigos impuros devem ser separados de códigos puros, e a maior parte do programa deve ser puro, com a parte impura a mais simples o possível

Definição de novos tipos de dados

- ▶ É possível introduzir novos tipos de dados por meio da palavra reservada **data**
- ▶ A sintaxe é
 - data** construtor_do_tipo = construtor_de_valor tipo1 tipo2 ... tipoN
- ▶ Tanto o construtor de tipo quanto o construtor de valor devem iniciar em letra maiúscula
- ▶ Os N tipos se referem aos tipos dos N membros (campos) do novo tipo de dado
- ▶ O construtor de valor pode ser entendido como uma função qualquer
- ▶ Por exemplo,

```
-- Definição do novo tipo
data StudentInfo = Student String Int Double deriving (Show)

-- Nova variável do tipo recém-criado
newStudent = Student "Fulano de Tal" 20 1.77
```

Definição de novos tipos de dados

- ▶ O nome do tipo e de seus valores são independentes
- ▶ Os nomes dos tipos são usados exclusivamente em suas definições
- ▶ Os construtores de valores são utilizados no programa para criar variáveis do tipo definido
- ▶ Quando não há ambiguidade, os nomes dos tipos e dos valores podem ser o mesmo
- ▶ Esta prática é normal e legal
- ▶ Haskell não permite a mistura de dois tipos de dados que são estruturalmente diferentes, mas tem nomes diferentes
- ▶ Por exemplo, no trecho abaixo,

```
data Point2D = Point2D Double Double
data Polar = Polar Double Double
```

```
x = Point2D 1.0 2.0
y = Polar 1.0 2.0
```

x e y não são comparáveis, pois tem tipos distintos

Sinônimos

- ▶ Em Haskell é possível definir um **sinônimo** para um tipo já existe, com o intuito de ampliar o entendimento do código por meio do uso de nomes mais descritivos
- ▶ Isto pode ser feito por meio da palavra-reservada **type**
- ▶ Por exemplo,

```
-- Sinônimos para os campos  
type Name = String  
type UID = Int  
type Score = Double
```

```
-- Mesmo tipo anterior, porém com nomes de campos mais descritivos  
data Student = Student Name UID Score deriving (Show)
```

- ▶ A definição de sinônimos é similar a feita em C/C++ por meio da palavra-reservada **typedef**

Tipos de dados algébricos

- ▶ O tipo de dados **algébricos** podem ter mais de um construtor. Por exemplo:

```
-- Eq permite que tipos sejam comparáveis por igualdade
data BloodGroup = A | B | AB | O deriving (Eq, Show)
```

- ▶ Eles também não denominados tipos **enumeráveis**
- ▶ Cada um dos construtores pode ter zero ou mais parâmetros. Por exemplo:

```
type Radius = Double
type Base = Double
type Height = Double

data Shape = Circle Radius
           | Triangle Base Height deriving (Eq, Show)
```

- ▶ Com um único construtor, o tipo de dado algébrico equivale a uma **struct** em C
- ▶ Com dois ou mais construtores, todos sem parâmetros, corresponde a uma **enum**
- ▶ Nos demais casos, pode ser visto como uma **union** de C/C++

Pattern Matching

- ▶ Um padrão (*pattern*) permite a extração de membros de um tipo
- ▶ Isto permite a definição de uma função por meio de vários padrões de entrada
- ▶ Quando a função for chamada, os valores dos parâmetros de entrada são confrontados com os padrões definidos, um por vez, na ordem em que foram definidos
- ▶ Quando um casamento (*matching*) for bem sucedido, a expressão associada definirá o valor de retorno da função
- ▶ Se nenhum casamento for bem sucedido, o resultado será um erro
- ▶ O símbolo '_' (*wildcard*) pode ser usado para casar qualquer valor
- ▶ Em alguns contextos, o *pattern matching* é também denominado **desconstrução**

Exemplo de definição de função usando *pattern matching*

```
1 type Radius = Double
2 type Base = Double
3 type Height = Double
4
5 data Shape = Circle Radius
6             | Triangle Base Height deriving (Eq, Show)
7
8 -- A função area() é definida para diferentes padrões de entrada
9 area (Circle r)      = pi * r ^ 2
10 area (Triangle b h) = (b * h) / 2
11
12 main = print (area x, area y) where
13     x = Circle 2.0
14     y = Triangle 3.0 4.0
```

Exemplo de extração de membros usando *pattern matching*

```
1 type Name = String
2 type UID = Int
3 type Score = Double
4
5 data Student = Student Name UID Score deriving (Show)
6
7 -- O caractere _ é o wildcard e casa com qualquer padrão
8 studentName (Student name _ _) = name
9 studentUID (Student _ uid _) = uid
10 studentScore (Student _ _ score) = score
11
12 -- Mais sobre o caractere $ no próximo slide
13 main = putStrLn $ "Nome: " ++ studentName s where
14     s = Student "Fulano de Tal" 12345 8.7
```

O símbolo \$

- ▶ O símbolo \$ é um operador em Haskell com um comportamento que não é óbvio a primeira vista

- ▶ O tipo do operador \$ é

```
( $\$$ ) :: (a -> b) -> a -> b
```

- ▶ Ele recebe uma função $f :: a \rightarrow b$ e o parâmetro a , e retorna $b = f(a)$

- ▶ Este é o mesmo comportamento do espaço em branco:

```
f :: a -> b
```

```
x :: a
```

```
f $ x = f x
```

- ▶ Assim, a primeira vista este operador parecer ser desnecessário, mas a sua importância vem de sua precedência

```
ghci> :info ( $\$$ )
```

```
( $\$$ ) :: (a -> b) -> a -> b  
      -- Defined in 'GHC.Base'
```

```
infixr 0  $\$$ 
```

O símbolo \$

- ▶ **infixr** nos diz que este é um operador associativo à direita
- ▶ O valor 0 (zero) corresponde a menor precedência possível
- ▶ Já a aplicação de função (operador espaço) é associativo à esquerda e tem a maior precedência possível
- ▶ Assim, ele serve para mudar a associatividade e precedência da aplicação de funções
- ▶ Por exemplo, a expressão

`sqrt head [2..5]`

é inválida, pois a associatividade e a precedência da aplicação faz com que ela seja interpretada como

`(sqrt head) [2..5]`

- ▶ Já com o uso do operador dólar temos

`sqrt $ head [2..5] = sqrt (head [2..5]) = sqrt 2 = 1.41421356...`

Referências

1. **SHALOM**, Elad. *A Review of Programming Paradigms Throughout the History – With a Suggestion Toward a Future Approach*, Amazon, 2019.
2. **SULLIVAN**, Bryan O.; **GOERZEN**, John; **STEWART**, Don. *Real World Haskell*, O'Reilly.
3. Type Classes. [dolar sign](#), acesso em 01/03/2020.