

Практика программирования. Заметки.

Семён Григорьев

25 сентября 2020 г.

Содержание

1	Лекция 1: Введение	3
2	Домашняя работа 1	3
3	Лекция 2	4
3.1	Первое знакомство с F#	4
3.2	Тестирование программ	4
3.3	Отладка кода	5
4	Домашняя работа 2	5
5	Лекция 3	5
6	Домашняя работа 3	5

1 Лекция 1: Введение

Программирование — не только написание кода. Документация, сборка, тестирование, версионирование, обработка отзывов пользователей.

Инфраструктура проекта, рабочее окружение, система контроля версий, непрерывная сборка.

Соответствующие решения на примере инфраструктуры вокруг GitHub. GithubActions, внешние сервисы для CI (<https://travis-ci.org/>, <https://www.appveyor.com/>, <https://circleci.com/>).

Практика развёртывания соответствующей инфраструктуры.

1. Для начала, завести аккаунт на GitHub (<https://github.com/>). Важно, чтобы имя аккаунта (логин) было NameSurname или Name_Surname.
2. Создаём репозиторий для проекта (для всех домашних работ). Название должно отражать содержимое репозитория. Не забываем добавить описание. Лицензию, readme и gitignore лучше не добавлять.
3. Устанавливаем git (<https://git-scm.com/>) и графическую оболочку для работы с ним (если кому нужно).
4. Теперь пора приступить к созданию проекта. Так как дальше мы будем пользоваться F#, то в качестве шаблона предлагается использовать <https://github.com/TheAngryByrd/MiniScaffold>.
 - (a) Установить .NET Core: <https://dotnet.microsoft.com/download>
 - (b) Прочитать инструкции (<https://github.com/TheAngryByrd/MiniScaffold#install-the-dotnet-template-from-nuget>) и выполнить соответствующие шаги. Нам нужно создать консольное приложение. Это может занять некоторое время.
5. Устанавливаем связь только что созданного локального репозитория с удалённым репозиторием: <https://docs.github.com/en/github/importing-your-projects-to-github/adding-an-existing-project-to-github-using-the-command-line>

С этого момента домашние работы только через GitHub с налаженной сборкой.

2 Домашняя работа 1

Задачи:

1. **(1 балл)** Инициализировать рабочее окружение: репозиторий на GitHub, CI, readme, лицензия. Добавить преподавателя в совладельцы. Оформить тестовый pull request: например, оформленное readme (поправить описание проекта, удалить лишнее, что досталось от шаблона, поправить ссылку на статус сборки). Запросить ревью у преподавателя.

3 Лекция 2

3.1 Первое знакомство с F#

Общие сведения о платформе .NET, общие представления об архитектуре платформы.

F# — это один из языков платформы. Некоторые ресурсы для того, чтобы начать изучать F#.

- Главный сайт сообщества: <https://fsharp.org/>. Там много чего интересного, от библиотек и инструментов до ссылок на другие ресурсы.
- Неплохая книга по основам языка: https://en.wikibooks.org/wiki/F_Sharp_Programming
- Подборка обучающих материалов от сообщества: <https://fsharp.org/learn/>
- Официальная документация от Microsoft: <https://docs.microsoft.com/ru-ru/dotnet/fsharp/>

Структура проекта вообще и на языке F# в частности. Разбиение кода на модули, файлы, библиотеки. Переиспользование кода. Зависимости между модулями, библиотеками. Пространства имён.

Основные особенности F#, примеры кода, базовые языковые конструкции и типы.

Примитивные типы: логические, числовые, символы, строки. Массивы, основные функции работы с ними: инициализация, взятие элемента, запись элемента.

Базовые конструкции управления: ветвления (if), циклы (различные варианты for, while). Двумерный синтаксис.

Структура программы. Точка входа, модули, функции. Модуль и пространство имён.

Основы работы с консолью, библиотека Argv.

3.2 Тестирование программ

Тестирование программ: ручное, автоматизированное, автоматическое.

Доказательство корректности vs тестирование. Тестирование не есть доказательство корректности. А можно ли всё таки доказать корректность? Да (иногда).

- Формальная верификация используя внешние инструменты.
- Использование специальных языков программирования, таких как Coq (на самом деле это целая система, так называемый proof assistant), Agda, Idris, F*,

Типы тестов и особенности их применения: модульные, интеграционные, unit и т.д. Автоматизация создания тестов. Intellitest — пример инструмента для автоматической генерации тестов. Примеры инструментов для тестирования: Expecto, FsUnit, NUnit, FsCheck, Canopy.

С этого момента все домашние работы должны быть снабжены автоматически запускаемыми при сборке тестами.

3.3 Отладка кода

Отладка кода. Некоторые методы отладки: отладочная печать, логгирование, использование пошаговых отладчиков. Некоторые шаги отладки: формулировка гипотезы и её проверка, локализация ошибки, работа с тестами. Практика по использованию отладчика.

4 Домашняя работа 2

В задачах, связанных с обработкой массивов на вход необходимо принимать длину массива и затем создавать случайный массив соответствующей длины. Для всех задач необходимо реализовать чтение входных данных из консоли и вывод результата в консоль.

Задачи:

1. (1 балл) Реализовать функцию, вычисляющую значение выражения $x^4 + x^3 + x^2 + x + 1$ “наивным” способом.
2. (1 балл) Реализовать функцию, вычисляющую значение выражения $x^4 + x^3 + x^2 + x + 1$, применив минимальное число умножений и сложений.
3. (1 балл) Вычислить индексы элементов массива, не больших, чем заданное число.
4. (1 балл) Вычислить индексы элементов массива, лежащих вне диапазона, заданного двумя числами.
5. (1 балл) Дан массив длины 2. Поменять местами нулевой и первый элементы, не используя дополнительной памяти/переменных.
6. (1 балл) Поменять местами i -й и j -й элементы массива не используя дополнительной памяти/переменных.

5 Лекция 3

Ещё раз произнесения: в реквесте должно быть только то, что непосредственно относится к сдаваемой домашке.

Ещё раз про функции, про то, как выделять и разделять функциональность, не надо записывать всё в одну функцию. Про то, где должны быть проверки.

Про консоль.

Про обработку крайних случаев. Про исключения.

Про тесты и ошибки: нашёл ошибку — создал тест.

Про стиль кодирования: про пробелы вокруг скобок и операций, про отступы и переводы строк. Про соглашения о наименовании. `camelCase` `CamelCase`

Про единицы измерения.

Базовые структуры данных, алгоритмы и их выражение в F#. Функция. Рекурсия и итерация. Базовые типы и основы работы с ними: матрицы, массивы, списки, структуры.

Числа Фибоначчи.

6 Домашняя работа 3

Для всех задач обеспечить чтение n из консоли и печать результата в консоль.

1. (1 балл) Реализовать вычисление n -ого числа Фибоначчи рекурсивным методом.
2. (1 балл) Реализовать вычисление n -ого числа Фибоначчи итеративным методом.
3. (1 балл) Реализовать вычисление n -ого числа Фибоначчи используя хвостовую рекурсию (не используя `mutable` и других изменяемых структур). Подсказка: нужно использовать рекурсию с аккумулятором.
4. (2 балла) Реализовать вычисление n -ого числа Фибоначчи через перемножение матриц “наивным” методом. Функции построения единичной матрицы, умножения и возведения в степень должны быть реализованы в общем виде.
5. (2 балла) Реализовать вычисление n -ого числа Фибоначчи через перемножение матриц за логарифм.
6. (1 балл) Реализовать вычисление всех чисел Фибоначчи до n -ого включительно.