Функциональное программирование на языке F#

Введение

Юрий Литвинов

12.02.2021г

О чём этот курс

- Теория и практика функционального программирования
  - λ-исчисление
  - Базовые принципы ФП (программирование без состояний, функции высших порядков, каррирование и т.д.)
  - Типы в функциональном программировании (немутабельные коллекции, генерики, автообобщение и т.д.)
  - Паттерны функционального программирования (CPS, монады, point-free)
- Программирование на F#
  - ООП в F#
  - Асинхронное и многопоточное программирование в F#
  - Компиляторы
  - Может, ещё про анализ данных и машинное обучение

Отчётность

- Домашка (много несложной)
- Одна контрольная в середине семестра
- Учебная практика
- Доклад (-1 домашка)
- Сдача и учёт через MS Teams
  - (если там ничего не сломается)

Критерии оценивания

- Как в прошлом семестре, ECTS
  - Как обычно, не идёт в диплом
- Баллы за домашние задачи, баллы за контрольную
- Общий балл за домашки: $MAX(0, (n/N – 0.6)) * 2.5 * 100$
- Общий балл за контрольные: $n/N * 100$
- Итоговая оценка: минимум из этих двух баллов
- Дедлайны по домашкам, -0.5 балла за каждую неделю после дедлайна
  - Больше половины задач в курсе оцениваются в 1 балл, так что это критично
- -0.5 балла за каждую попытку сдачи начиная с 3-й
- Сгорает не более половины баллов

Ориентировочно

- Всего около 34 баллов за д/з и по 10 за к/р
- A — 33 балла за домашки, 9 за контрольную
- B — 32 баллов за домашки, 8 за контрольную
- C — 30 баллов за домашки, 7 за контрольную
- D — 29 баллов за домашки, 6 за контрольную
- E — 28 баллов за домашки, 5 за контрольную

- Разбалловка может измениться!
- Нагрузка правда меньше, делайте хорошие практики

Императивное программирование

Программа как последовательность **операторов**, изменяющих **состояние** вычислителя.
Для конечных программ есть **начальное состояние**, **конечное состояние** и последовательность переходов:

$$\sigma = \sigma_1 \rightarrow \sigma_2 \rightarrow \ldots \rightarrow \sigma_n = \sigma'$$

Основные понятия:

- Переменная
- Присваивание
- Поток управления
  - Последовательное исполнение
  - Ветвления
  - Циклы

Функциональное программирование

Программа как вычисление значения **выражения** в математическом смысле на некоторых входных данных.

$$\sigma' = f(\sigma)$$

- Нет состояния $\Rightarrow$ нет переменных
- Нет переменных $\Rightarrow$ нет циклов
- Нет явной спецификации потока управления

Порядок вычислений не важен, потому что нет состояния, результат вычисления зависит только от входных данных.

Сравним

C++

```
int factorial(int n) {
    int result = 1;
    for (int i = 1; i <= n; ++i) {
        result *= i;
    }
    return result;
}
```

F#

```
let rec factorial x =
    if x = 1 then 1 else x * factorial (x - 1)
```

Как с этим жить

- Состояние и переменные «эмулируются» параметрами функций
- Циклы «эмулируются» рекурсией
- Последовательность вычислений — рекурсия + параметры

F#

```
let rec sumFirst3 ls acc i =
    if i = 3 then
        acc
    else
        sumFirst3
            (List.tail ls)
            (acc + ls.Head)
            (i + 1)
```

Зачем

- Строгая математическая основа
- Семантика программ более естественна
  - Применима математическая интуиция
- Программы проще для анализа
  - Автоматический вывод типов
  - Оптимизации
  - Строгая типизация
- Более декларативно
  - Ленивость
  - Распараллеливание
- Модульность и переиспользуемость
- Программы более выразительны

Пример: функции высших порядков

```
let rec sumFirst3 ls acc i =
    if i = 3 then acc
    else sumFirst3 (List.tail ls) (acc + ls.Head) (i + 1)
```

```
let sumFirst3 ls =
    Seq.fold (fun x acc -> acc + x) 0 (Seq.take 3 ls)
```

```
let sumFirst3 ls = ls |> Seq.take 3 |> Seq.fold (+) 0
```

```
let sumFirst3 = Seq.take 3 >> Seq.sum
```

Ещё пример

Возвести в квадрат и сложить все чётные числа в списке

```
let calculate =
    Seq.filter (fun x -> x % 2 = 0)
    >> Seq.map (fun x -> x * x)
    >> Seq.reduce (+)
```

Почему тогда все не пишут функционально

- Чистые функции не могут оказывать влияние на внешний мир. Ввод-вывод, работа с данными, вообще выполнение каких-либо действий не укладывается в функциональную модель.
- Сложно анализировать производительность, иногда функциональные программы проигрывают в производительности императивным. «Железо», грубо говоря, представляет собой реализацию машины Тьюринга, тогда как функциональные программы определяются над λ-исчислением.
- Требуется математический склад ума и вообще желание думать.

F#

- Типизированный функциональный язык для платформы .NET
- НЕ чисто функциональный (можно императивный стиль и ООП)
- Первый раз представлен публике в 2005 г., актуальная версия — 5.0 (10 ноября 2020 года)
- Создавался под влиянием OCaml (практически диалект OCaml под .NET)
- Использует .NET CLI
- Компилируемый и интерпретируемый
- Иногда используется в промышленности, в отличие от многих чисто функциональных языков

Что скачать и поставить

- Под Windows — Visual Studio, из коробки
- Под Linux
  - Rider (студентам бесплатно)
  - .NET 5 (или .NET Core) + Visual Studio Code + Ionide
- Прямо в браузере: https://dotnetfiddle.net/

Пример программы

```
printfn "%s" "Hello, world!"
```

Сравните с

```
namespace HelloWorld
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            System.Console.WriteLine("Hello, world!");
        }
    }
}
```

(В C# 9 тоже сделали «скриптовый» режим, но всё же)

let-определение

```
let x = 1
let x = 2
printfn "%d" x
```

можно читать как

```
let x = 1 in let x = 2 in printfn "%d" x
```

и понимать как подстановку λ-терма (про которые через одну пару)

let-определение, функции

```
let powerOfFour x =
    let xSquared = x * x
    xSquared * xSquared
```

- Позиционный синтаксис
  - Отступы строго пробелами
  - Не надо ”;”
- Нет особых синтаксических различий между переменной и функцией
- Не надо писать типы
- Не надо писать *return*

Вложенные let-определения

```
let powerOfFourPlusTwoTimesSix n =
    let n3 =
        let n1 = n * n
        let n2 = n1 * n1
        n2 + 2
    let n4 = n3 * 6
    n4
```

- *n3* — не функция!
- Компилятор отличает значения и функции по наличию аргументов
- Значение вычисляется, когда до *let* «доходит управление», функция — когда её вызовут. Хотя, конечно, функция — тоже значение.

Типы

```
let rec f x =
    if x = 1 then
        1
    else
        x * f (x - 1)
```

F# Interactive

```
val f : x:int -> int
```

Каждое значение имеет тип, известный во время компиляции

Элементарные типы

- *int*
- *double*
- *bool*
- *string*
- ... (.NET)
- *unit* — тип из одного значения, (). Аналог void.

Кортежи (tuples)

```
let site1 = ("scholar.google.com", 10)
let site2 = ("citeseerx.ist.psu.edu", 5)
let site3 = ("scopus.com", 4)
let sites = (site1, site2, site3)

let url, relevance = site1
let site1, site2, site3 = sites
```

Value Tuples

```
let origin = struct (0, 0)

let displace struct (x, y) struct (dx, dy)
    = struct (x + dx, y + dy)

displace origin struct (1, 1)
```

Лямбды

```
let primes = [2; 3; 5; 7]
let primeCubes = List.map (fun n -> n * n * n) primes
```

F# Interactive

```
> primeCubes;;
val it : int list = [8; 27; 125; 343]
```

```
let f = fun x -> x * x
let n = f 4
```

Списки

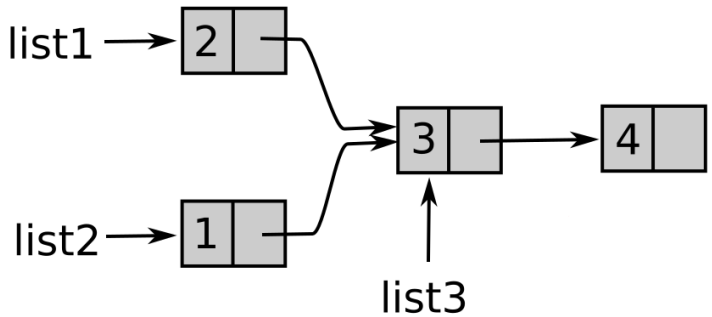
Синтаксис	Описание	Пример
$[]$	Пустой список	$[]$
$[expr; ...; expr]$	Список с элементами	$[1; 2; 3]$
expr :: *list*	cons, добавление в голову	$1 :: [2; 3]$
$[expr .. expr]$	Промежуток целых чисел	$[1..10]$
$[for\ x\ in\ list \rightarrow expr]$	Генерированный список	$[for\ x\ in\ 1..99 \rightarrow x * x]$
list @ *list*	Конкатенация	$[1; 2] @ [3; 4]$

Примеры работы со списками

```
let oddPrimes = [3; 5; 7; 11]
let morePrimes = [13; 17]
let primes = 2 :: (oddPrimes @ morePrimes)

let printFirst primes =
    match primes with
    | h :: t -> printfn "First prime in the list is %d" h
    | [] -> printfn "No primes found in the list"
```

Устройство списков




```
let list3 = [3; 4]
let list1 = 2 :: list3
let list2 = 1 :: list3
```

- Списки немутабельны
- Cons-ячейки, указывающие друг на друга
- cons за константное время, @ — за линейное

Операции над списками

Модуль Microsoft.FSharp.Collections.List

Функция	Описание	Пример	Результат
List.length	Длина списка	*List.length* $[1;2;3]$	3
List.nth	n-ый элемент списка	*List.nth* $[1;2;3]$ 1	2
List.init	Генерирует список	*List.init* 3(*fun i* $\rightarrow$ *i* $*$ *i*)	$[0;1;4]$
List.head	Голова списка	*List.head* $[1;2;3]$	1
List.tail	Хвост списка	*List.tail* $[1;2;3]$	$[2;3]$
List.map	Применяет функцию ко всем элементам	*List.map* (*fun i* $\rightarrow$ *i* $*$ *i*) $[1;2;3]$	$[1;4;9]$
List.filter	Отбирает нужные элементы	*List.filter* (*fun x* $\rightarrow$ *x* % $2 <> 0$) $[1;2;3]$	$[1;3]$
List.fold	”Свёртка”	*List.fold* (*fun x acc* $\rightarrow$ *acc* $*$ *x*) 1 $[1;2;3]$	6

Тип Option

Либо Some что-то, либо None, представляет возможное отсутствие значения.

```
let people = [ ("Adam", None); ("Eve" , None);
   ("Cain", Some("Adam","Eve"));
   ("Abel", Some("Adam","Eve")) ]

let showParents (name, parents) =
   match parents with
   | Some(dad, mum) ->
      printfn "%s, father %s, mother %s" name dad mum
   | None -> printfn "%s has no parents!" name
```

Рекурсия

```
let rec length l =
    match l with
    | [] -> 0
    | h :: t -> 1 + length t

let rec even n = (n = 0u) || odd(n - 1u)
and odd n = (n <> 0u) && even(n - 1u)
```