

Функциональное программирование на языке F#

Введение

Юрий Литвинов

14.02.2020г

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#
 - ▶ Может, компиляторы, анализ данных, машинное обучение...

Отчётность

- ▶ Домашка (много несложной)
- ▶ Одна контрольная в середине семестра
- ▶ Учебная практика
- ▶ Доклад (-1 домашка)

О практиках

- ▶ Объём — 5-7 страниц содержательного текста
 - ▶ Титульный лист (http://math.spbu.ru/rus/study/alumni_info.html)
 - ▶ Оглавление
 - ▶ Введение в предметную область, постановка задачи
 - ▶ Обзор литературы и существующих решений
 - ▶ Описание предлагаемого решения, сравнение с существующими
 - ▶ Заключение
 - ▶ Список источников (ГОСТ Р 7.0.5–2008)
- ▶ Конференции
 - ▶ «Современные технологии в теории и практике программирования» — дедлайн 18 марта

Где брать темы

- ▶ Продолжать начатое
- ▶ Стажировки JetBrains
- ▶ Студпроекты Теркома
- ▶ Придумать самим
 - ▶ Политически неумодно, но может быть интересно
- ▶ Взять что-нибудь у кого-нибудь поблизости
 - ▶ Робототехника
 - ▶ Формальные методы
 - ▶ Machine Learning

Императивное программирование

Программа как последовательность **операторов**, изменяющих **состояние** вычислителя.

Для конечных программ есть **начальное состояние**, **конечное состояние** и последовательность переходов:

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

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
- ▶ Более декларативно
 - ▶ Ленивость
 - ▶ Распараллеливание
- ▶ Модульность и переиспользуемость
- ▶ Программы более выразительны

Пример: функции высших порядков

F#

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

F#

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

F#

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

Ещё пример

Возвести в квадрат и сложить все чётные числа в списке

F#

```
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 — 4.7 (23 сентября 2019 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)
 - ▶ Mono + MonoDevelop + F# Language Binding, из репозитория
 - ▶ .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!");
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```


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

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
```

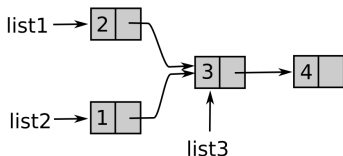

Списки

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

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	<i>List.length</i> [1; 2; 3]	3
List.nth	n-ый элемент списка	<i>List.nth</i> [1; 2; 3] 1	2
List.init	Генерирует список	<i>List.init</i> 3 (<i>fun i</i> → <i>i * i</i>)	[0; 1; 4]
List.head	Голова списка	<i>List.head</i> [1; 2; 3]	1
List.tail	Хвост списка	<i>List.tail</i> [1; 2; 3]	[2; 3]
List.map	Применяет функцию ко всем элементам	<i>List.map</i> (<i>fun i</i> → <i>i * i</i>) [1; 2; 3]	[1; 4; 9]
List.filter	Отбирает нужные элементы	<i>List.filter</i> (<i>fun x</i> → <i>x % 2 <> 0</i>) [1; 2; 3]	[1; 3]
List.fold	"Свёртка"	<i>List.fold</i> (<i>fun x acc</i> → <i>acc * x</i>) 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)
```