Paradigmata programování 2 o poznámky k přednášce

11. Zásobníkové výpočty

verze z 19. května 2020

Obsah přednášky: viz videa a zdrojové kódy.

Otázky a úlohy na cvičení

K první části zdrojového kódu:

1. Definujte slovo :hyp na výpočet délky přepony pravoúhlého trojúhelníka z délek odvěsen:

$$(a b -- c)$$

2. Definujte slovo :discr na výpočet diskriminantu kvadratické rovnice:

- 3. Definujte jako slova logické operace: :not, :and, :or.
- 4. Napište slovo na umocňování čísla daným celočíselným exponentem pomocí násobení. Udělejte to jak klasickou rekurzí, tak iterativně.
- 5. Definujte slovo :+n na součet n čísel. n je na vrcholu zásobníku, čísla pod ním:

Ke druhé části zdrojového kódu:

6. Definujte slovo : avgn na výpočet aritmetického průměru n čísel. n je na vrcholu zásobníku, čísla jsou pod ním:

(a1 ... an
$$n$$
 -- průměr čísel a1 ... an)

Použijte přitom slovo :+n z předchozího příkladu.

7. (Zadání ve zdrojáku je špatně.) Definujte slovo : find, analogické funkci find z Lispu. Prvku a seznamu vrátí prvek, pokud v seznamu leží, jinak nil.

```
(execute '(3 :noexec (1 2 3 4) :find)) => 3
(execute '(5 :noexec (1 2 3 4) :find)) => NIL
```

Ke třetí části zdrojového kódu:

8. Definujte slovo :findif, analogické funkci find-if z Lispu. K proceduře, která použije hodnotu na vrcholu zásobníku rslt a vrátí tam hodnotu *Pravda* nebo *Nepravda*, a seznamu, vrátí první prvek seznamu, pro který procedura nechá na zásobníku *Pravdu*, nebo vrátí NIL, pokud prvek neexistuje.

K překladači Scheme:

9. Náš zásobníkový jazyk i jeho interpret Scheme používá dynamické vazby proměnných. Proto je na místě tato otázka: Co bude hodnotou výrazu

```
(let ((x 1))
((let ((x 2))
(lambda () x))))
```

v interpretu Scheme z minulého semestru a co ve Scheme z této přednášky? Zdůvodněte. Podobně se lze ptát i na funkci my-mapcar z úlohy z úplně první přednášky tohoto semestru.

10. Dodejte do překladače speciální operátor **progn**. Ujistěte se, že pracuje správně se zásobníkem výsledků. Například tento výraz:

```
(progn 1 2 3)
```

by měl na zásobníku nechat jen číslo 3. (K testování si můžete taky napsat pomocné slovo :print.)