

Tutorium 02: Mehr Haskell

Paul Brinkmeier

02. November 2021

Tutorium Programmierparadigmen am KIT

- -
- Richtig, kleine Fehler
- Aufgabe nicht verstanden
- Grundansatz falsch
- Richtig!
- Richtiger Ansatz, aber unvollständig

Heutiges Programm

- Übungsblatt 1/Aufgabe 1
- Wiederholung der Vorlesung
- Aufgaben zu Haskell

Übungsblatt 1

1.1, 1.2 — pow1 und pow2

```
module Arithmetik1 where
```

```
pow1 b e | e < 0      = error "e negativ"  
         | e == 0     = 1  
         | otherwise = b * pow1 b (e-1)
```

```
pow2 b e  
  | e < 0          = error "e negativ"  
  | e == 0         = 1  
  | e `mod` 2 == 0 = pow2 (b * b) (e `div` 2)  
  | otherwise      = b * pow2 (b * b) (e `div` 2)
```

1.3 — pow3

```
module Arithmetik2 where

pow3 b e
  | e < 0 = error "e negativ"
  | otherwise = pow3Acc 1 b e
where
  pow3Acc acc b e
    | e == 0 = acc
    | e 'mod' 2 == 0 =
      pow3Acc acc (b * b) (e 'div' 2)
    | e 'mod' 2 == 1 =
      pow3Acc (b * acc) (b * b) (e 'div' 2)
```

1.4 — root

```
module Arithmetik3 where

import Arithmetik2 (pow3)

root exp r
  | exp <= 0  = error "Exponent negativ"
  | r < 0     = error "Wurzel komplex"
  | otherwise = searchRoot 0 (r + 1)
where
  searchRoot lower upper
    | upper - lower == 1 = lower
    | r < avg 'pow3' exp = searchRoot lower avg
    | otherwise          = searchRoot avg upper
  where avg = (lower + upper) 'div' 2
```


1.5 — isPrime

```
module Arithmetik4 where

import Arithmetik3 (root)

isPrime n = not (any (divides n) [2..root 2 n])
  where
    divides p q = p `mod` q == 0
```

Aufgaben 2 und 3

Teilaufgaben 2 und 3 sind noch nicht korrigiert.

~> nächste Woche

Wiederholung: Funktionen

Cheatsheet: Listenkombinatoren

- `foldr :: (a -> b -> b) -> b -> [a] -> b`
- `foldl :: (b -> a -> b) -> b -> [a] -> b`
- `map :: (a -> b) -> [a] -> [b]`
- `filter :: (a -> Bool) -> [a] -> [a]`
- `zipWith :: (a -> b -> c) -> [a] -> [b] -> [c]`
- `zip :: [a] -> [b] -> [(a, b)]`
- `and, or :: [Bool] -> Bool`

Idee: Statt Rekursion selbst zu formulieren verwenden wir fertige „Bausteine“, sogenannte „Kombinatoren“.

- List comprehension, Laziness
- $[f\ x \mid x \leftarrow xs, p\ x] \equiv \text{map } f (\text{filter } p\ xs)$
Bspw.: $[x * x \mid x \leftarrow [1..]] \Rightarrow [1,4,9,16,25,\dots]$
- Tupel
- $(,) :: a \rightarrow b \rightarrow (a, b)$ („Tupel-Konstruktor“)
- $\text{fst} :: (a, b) \rightarrow a$
- $\text{snd} :: (a, b) \rightarrow b$

Cheatsheet: Typen

- Char, Int, Integer, ...
- String
- Typvariablen a, b/Polymorphe Typen:
 - (a, b): Tupel
 - [a]: Listen
 - a -> b: Funktionen
 - Vgl. Java: List<A>, Function<A, B>
- Typsynonyme: type String = [Char]

Aufgaben

Schreibt ein Modul Tut02 mit:

- `import Prelude hiding (foldl, foldr, map, filter, scanl, zip, zipWith)`
- `map` — Einmal von Hand, einmal per Fold
- `filter` — Einmal von Hand, einmal per Fold
- `squares 1` — Liste der Quadrate der Elemente von 1
- `zip as bs` — Erstellt Tupel der Elemente von as und bs
- `zipWith as bs` — Wendet komponentenweise f auf die Elemente von as und bs an
 - Bspw. `zipWith (+) [1, 1, 2, 3] [1, 2, 3, 5] == [2, 3, 5, 8]`

Aufgaben

Schreibt ein Modul Tut02 mit:

- `import Prelude hiding (foldl, foldr, map, filter, scanl, zip, zipWith)`
- `map` — Einmal von Hand, einmal per Fold
- `filter` — Einmal von Hand, einmal per Fold
- `squares 1` — Liste der Quadrate der Elemente von 1
- `zip as bs` — Erstellt Tupel der Elemente von as und bs
- `zipWith as bs` — Wendet komponentenweise f auf die Elemente von as und bs an
 - Bspw. `zipWith (+) [1, 1, 2, 3] [1, 2, 3, 5] == [2, 3, 5, 8]`
- `foldl`
- `scanl f i 1` — Wie `foldl`, gibt aber eine Liste aller Akkumulatorwerte zurück
 - Bspw. `scanl (*) 1 [1, 3, 5] == [1, 3, 15]`

Lazy Evaluation

Lazy Evaluation

```
$ ghci
GHCi, version 8.8.4: http://www.haskell.org/ghc/
Prelude> x = 42 `div` 0
Prelude> putStrLn $ show x
*** Exception: divide by zero
```

- Was heißt Lazy Evaluation?
- Wieso tritt erst bei der zweiten Eingabe ein Fehler auf?

Lazy Evaluation

```
$ ghci
GHCi, version 8.8.4: http://www.haskell.org/ghc/
Prelude> x = 42 `div` 0
Prelude> putStrLn $ show x
*** Exception: divide by zero
```

- Was heißt Lazy Evaluation?
- Wieso tritt erst bei der zweiten Eingabe ein Fehler auf?
- \leadsto Berechnungen finden erst statt, wenn es absolut nötig ist

Lazy Evaluation

wiki.haskell.org/Lazy_Evaluation:

*Lazy evaluation means that expressions are not evaluated when they are bound to variables, but their evaluation is **deferred** until their results are needed by other computations.*

- Auch: call-by-name im Gegensatz zu call-by-value in bspw. C
- Was bringt das?

wiki.haskell.org/Lazy_Evaluation:

*Lazy evaluation means that expressions are not evaluated when they are bound to variables, but their evaluation is **deferred** until their results are needed by other computations.*

- Auch: call-by-name im Gegensatz zu call-by-value in bspw. C
- Was bringt das?
- Ermöglicht bspw. arbeiten mit unendlichen Listen
- Berechnungen, die nicht gebraucht werden, werden nicht ausgeführt

Hangman

Schreibt folgende Funktionen:

- `showHangman` — Zeigt aktuellen Spielstand als `String`
 - Definition: `showHangman word guesses = ...`
 - Typ: `showHangman :: String -> [Char] -> String`
- `updateHangman` — Bildet Usereingabe (als `String`) und alten Zustand auf neuen Zustand ab
 - Definition: `updateHangman inputLine guesses`
 - Beispiel: `updateHangman "haske" == "haske"`

```
module CLI where

runConsoleGame ::
  (s -> String) ->
  (String -> s -> s) ->
  s ->
  IO ()
```

- `s` ist der Typ des Spielzustands
- Anfänglicher Zustand: `[]` — leere Liste an Rateversuchen
- `showHangman :: [Char] -> String`


```
module CLI where

runConsoleGame ::
  (s -> String) ->
  (String -> s -> s) ->
  s ->
  IO ()
```

- s ist der Typ des Spielzustands
- Anfänglicher Zustand: [] — leere Liste an Rateversuchen
- showHangman :: [Char] -> String
- updateHangman :: String -> [Char] -> [Char]

```
module CLI where

runConsoleGame ::
  (s -> String) ->
  (String -> s -> s) ->
  s ->
  IO ()
```

- s ist der Typ des Spielzustands
- Anfänglicher Zustand: [] — leere Liste an Rateversuchen
- showHangman :: [Char] -> String
- updateHangman :: String -> [Char] -> [Char]
- initHangman :: [Char]

- `showHangman "test" "e" ⇒ ". e . . | e"`
- `showHangman "test" "sf" ⇒ ". . s . | s f"`
- `updateHangman "f" "abc" ⇒ "fabc"`