**Федеральное агентство связи**

**Ордена Трудового Красного Знамени**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**

**«Московский технический университет связи и информатики»**

Кафедра Математической Кибернетики и Информационных Технологий

****

**Отчет по лабораторной работе**

по предмету «Функциональное программирование»

на тему:

«Язык программирования «Scala»»

Выполнил: студент группы

БВТ1802

Ткачев Александр Владимирович

Руководитель:

Мосева Марина Сергеевна

Москва 2020

Задания к работе указаны в файлах с кодом.

Выполнение:

Файл Classes.scala

package exercise1  
  
/\* This task has no tests. It is an exercise for you to write different class structures.  
 \*   
 a) Создать класс exercise1.Animal, который имеет следующие поля:  
 \* - name: String (название)  
 \* - species: String (вид)  
 \* - food: String  
 \*   
 \* Синтаксис: class MyClass(val publicField: Int, privateField: String) {  
 \* // остальные поля и методы  
 \* }  
 \*   
 \* b) Создайте объект-компаньон для класса exercise1.Animal и добавьте следующие сущности как поля:  
 \* - cat, mammal, meat  
 \* - parrot, bird, vegetables  
 \* - goldfish, fish, plants  
 \*   
 \* Синтаксис: object MyClass {  
 \* // статические поля и методы  
 \* }  
 \*   
 \* c) Добавьте следующие метод в Animals:  
 \* def eats(food: String): Boolean  
 \*   
 \* который проверяет ест ли животное определенную пищу  
 \*   
 \* d) Переопределите ваш класс exercise1.Animal как трейт и создайте объекты класса-образца для exercise1.Mammals, exercise1.Birds и exercise1.Fishs.  
 \* Вам все еще нужно поле `species`?  
 \*   
 \* e) Добавьте следующие функции в объект-компаньон exercise1.Animal:  
 \* def knownAnimal(name: String): Boolean // true если это имя одного из трех животных из (b)  
 \* def apply(name: String): Option[exercise1.Animal] // возвращает одно из трех животных в соответствии с именем (Some) или ничего (None), см. ниже  
 \*   
 \* f) Создайте трейт Food со следующими классами-образцами:  
 \* - Meat  
 \* - Vegetables  
 \* - Plants  
 \* и добавьте это в определение exercise1.Animal. Так же добавьте объект-компаньон с методом apply():  
 \* def apply(food: String): Option[Food]  
 \*/  
  
  
sealed trait Animal {  
 val name: String  
 val food: String  
 def eats(food: String): Boolean = return this.food.equals(food)  
}  
  
case class Mammals(name: String, food: String) extends Animal  
case class Birds(name: String, food: String) extends Animal  
case class Fishs(name: String, food: String) extends Animal  
  
object Animal {  
  
 sealed trait Food  
  
 case object Meat extends Food  
 case object Vegetables extends Food  
 case object Plants extends Food  
  
 val *cat* = *Mammals*("cat", "meat")  
 val *parrot* = *Birds*("parrot", "vegetables")  
 val *goldfish* = *Fishs*("goldfish", "seaweed")  
  
 def knownAnimal(name: String): Boolean =   
 name.equals(*cat*.name) || name.equals(*parrot*.name) ||  
 name.equals(*goldfish*.name)  
  
 def apply(name: String): Option[Animal] = {  
 name match {  
 case *cat*.name => Some(*cat*)  
 case *parrot*.name => Some(*parrot*)  
 case *goldfish*.name => Some(*goldfish*)  
 case other => None  
 }  
 }  
}

# Файл Functions.scala

package exercise1  
  
*/\*\* Напишите отдельные функции, решающие поставленную задачу.  
 \*  
 \* Синтаксис:  
 \* // метод  
 \* def myFunction(param0: Int, param1: String): Double = // тело  
 \*  
 \* // значение  
 \* val myFunction: (Int, String) => Double (param0, param1) => // тело  
 \*/*object Functions{  
  
 /\* a) Напишите функцию, которая рассчитывает площадь окружности  
 \* r^2 \* Math.PI  
 \*/  
  
 def CircleArea(r: Double): Double = r \* r \* Math.PI  
  
  
 // примените вашу функцию из пункта (a) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testCircle(r: Double): Double = CircleArea(r)  
  
  
 /\* b) Напишите карированную функцию которая рассчитывает площадь прямоугольника a \* b.  
 \*/  
  
 def RectangeAreaCurried(a: Double)(b:Double) = a \* b  
  
 // примените вашу функцию из пукта (b) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testRectangleCurried(a: Double, b: Double): Double = RectangeAreaCurried(a)(b)  
  
  
 // c) Напишите не карированную функцию для расчета площади прямоугольника.  
  
 def RectangleArea(a: Double, b:Double): Double = a \* b  
  
 // примените вашу функцию из пункта (c) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testRectangleUc(a: Double, b: Double): Double = RectangleArea(a, b)  
}

# HiOrder.scala

package exercise1  
  
*/\*\* Напишите ваши решения в виде функций. \*/*object HigherOrder{  
  
 /\* a) Напишите функцию, которая принимает `f: (Int, Int) => Int`, параменты `a` и `b`  
 \* и коэффициент умножения `n` и возвращает n \* f(a, b). Назовите `nTimes`.  
 \*/  
  
 def nTimes(f: (Int, Int) => Int, a: Int, b: Int, n: Int): Int = n \* f(a, b)  
  
 // примените вашу функцию (a) здесь, не изменяйте сигнатуру  
 def testNTimes(f: (Int, Int) => Int, a: Int, b: Int, n: Int): Int = nTimes(f, a, b, n)  
  
 /\* b) Напишите анонимную функцию, функцию без идентификатора ((a, b) => ???) для `nTimes` которая  
 \* выполняет следующее:  
 \* if (a > b) a else b  
 \*/  
 def testAnonymousNTimes(a: Int, b: Int, n: Int): Int = nTimes((a: Int,b: Int) =>   
 { if (a > b) a else b }, a: Int, b: Int, n: Int)  
  
}

# Patterns.scala

package exercise1  
  
*/\*\* Напишите решение в виде функции.  
 \*  
 \* Синтаксис:  
 \* val a: Int = ???  
 \*  
 \* a match {  
 \* case 0 => true  
 \* case \_ => false  
 \* }  
 \*/*object PatternMatching {  
  
 sealed trait Hand  
 case object Rock extends Hand  
 case object Paper extends Hand  
 case object Scissor extends Hand  
  
 sealed trait Result  
 case object Win extends Result  
 case object Lose extends Result  
 case object Draw extends Result  
  
 sealed trait Food  
 case object Meat extends Food  
 case object Vegetables extends Food  
 case object Plants extends Food  
  
 sealed trait Animal {  
  
 val name: String  
 var food: Food  
 }  
 case class Mammal(name: String, var food: Food, weight: Int) extends Animal  
 case class Fish(name: String, var food: Food) extends Animal  
 case class Bird(name: String, var food: Food) extends Animal  
  
  
  
 /\* a) Напишите функцию, которая ставит в соответствие числу строку слудеющим образом:  
 \* Если:  
 \* 1 => "it is one"  
 \* 2 => "it is two"  
 \* 3 => "it is three"  
 \* иначе => "what's that"  
 \*/  
  
 def intToString(value: Int): String =  
 value match {  
 case 1 => "it is one"  
 case 2 => "it is two"  
 case 3 => "it is three"  
 case other => "what's that"  
 }  
  
  
  
 // примените вашу функцию из пункта (a) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testIntToString(value: Int): String = intToString(value)  
  
 /\* b) Напишите функцию которая возвращает true если переменная `value` принимает значение:  
 \* "max" или "Max  
 \* "moritz" или "Moritz"  
 \*/  
  
 def isMaxAndMoritz(value: String): Boolean =  
 value match {  
 case "max" | "Max" | "moritz" | "Moritz"=> true  
 case other => false  
 }  
  
 // примените функции из пункта (b) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testIsMaxAndMoritz(value: String): Boolean = isMaxAndMoritz(value)  
  
 // c) Напишите функцию проверки является ли `value` четным  
  
 def isEven(value: Int): Boolean =   
 value % 2 match {  
 case 0 => true  
 case 1 => false  
 }  
  
 // примените функции из пункта (c) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testIsEven(value: Int): Boolean = isEven(value)  
  
  
  
 /\* d) Напишите функцию, моделирующую игру в Камень ножницы бумага  
 \* 1. камень побеждает ножницы  
 \* 2. ножницы побеждают бумагу  
 \* 3. бумага побеждает камень  
 \* Выиграет ли игрок `a`?  
 \*/  
  
 def winsA(a: Hand, b: Hand): Result =  
 a match {  
 case Rock => b match {  
 case Rock => Draw  
 case Paper => Lose  
 case Scissor => Win  
 }  
 case Paper => b match {  
 case Rock => Win  
 case Paper => Draw  
 case Scissor => Lose  
 }  
 case Scissor => b match {  
 case Rock => Lose  
 case Paper => Win  
 case Scissor => Draw  
 }  
 }  
 // примените вашу функцию из пункта (d) здесь, не изменяя сигнатуру  
 def testWinsA(a: Hand, b: Hand): Result = winsA(a, b)  
  
  
  
 // Примечание: используйте определение Animals  
  
 // e) Верните вес (weight: Int) объекта Mammal, иначе верните -1.  
  
 def extractMammalWeight(animal: Animal): Int =  
 animal match {  
 case mammal: Mammal => mammal.weight  
 case other => -1  
 }  
  
 // примените функцию из пункта (e) здесь, не изменяйте сигнатуру  
 def testExtractMammalWeight(animal: Animal): Int = extractMammalWeight(animal)  
  
  
 // f) Измените поле еда объектов классов Fishes и exercise1.Birds на Plants, класс Mammels оставьте неизмененным.  
  
 def updateFood(animal: Animal): Animal =  
 animal match {  
 case fish: Fish => fish.food = Plants; fish  
 case bird: Bird => bird.food = Plants; bird  
 case other => animal  
 }  
  
 // примените функцию из пункта (f) здесь, не изменяйте сигнатуру  
 def testUpdateFood(animal: Animal): Animal = updateFood(animal)  
}

**Вывод**

Я познакомился с использованием функций и классов в языке программирования scala. Данный язык программирования является гораздо более простым и кратким с точки зрения написанного кода, нежели java.