

Contents

Laboratorio de programación funcional	1
1. Implementar el lenguaje	1
1.a. Implementando la sintaxis	1
Definir los siguientes combinadores.	1
Definir esquemas para la manipulación de figuras básicas.	2
definir estas funciones en el archivo Pred.hs:	2
1.b. La interpretación geométrica	2
2. Utilizar el lenguaje	2
2.a. Gráfico de prueba	2
2.b. Grilla	2
2.c. Escher	3
2.c. Listar dibujos	3
3. Tests	3
4. Preguntas	3
1.	3
2.	3
3.	3
puntos extras	3

Laboratorio de programación funcional

1. Implementar el lenguaje

Figura Rotar Espejar

Rot45 Apilar Juntar Encimar

1.a. Implementando la sintaxis

tipo Dibujo

su tipo Dibujo también debe terminar con deriving (Eq, Show)

Definir los siguientes combinadores.

comp

r180 r270

(.-.)

(///)

()

cuarteto

encimar4

ciclar

Definir esquemas para la manipulación de figuras básicas.

figura

mapDib

foldDib

figuras

definir estas funciones en el archivo Pred.hs:

cambiar

anyFig

allFig

andP

orP

1.b. La interpretación geométrica

completar o modificar el archivo Interp.hs

2. Utilizar el lenguaje

2.a. Gráfico de prueba

2.b. Grilla

grilla numerada de 8x8,

2.c. Escher

reconstruir el gráfico de Escher (con triángulos).

2.c. Listar dibujos

si uno pasa –lista imprima en pantalla los nombres de todos los dibujos Bonus si además pregunta cuál mostrar

3. Tests

tests para los módulos Pred y Dibujo.

4. Preguntas

1.

¿Por qué están separadas las funcionalidades en los módulos indicados? Explicar detalladamente la responsabilidad de cada módulo.

2.

¿Por qué las figuras básicas no están incluidas en la definición del lenguaje, y en vez es un parámetro del tipo?

3.

¿Qué ventaja tiene utilizar una función de `fold` sobre hacer pattern-matching directo?

puntos extras

Hacen otra figura interesante, como una imagen fractal,

Extienden el lenguaje para indicar animaciones de figuras.

Agregan un operador para permitir modificar las proporciones de una imagen.