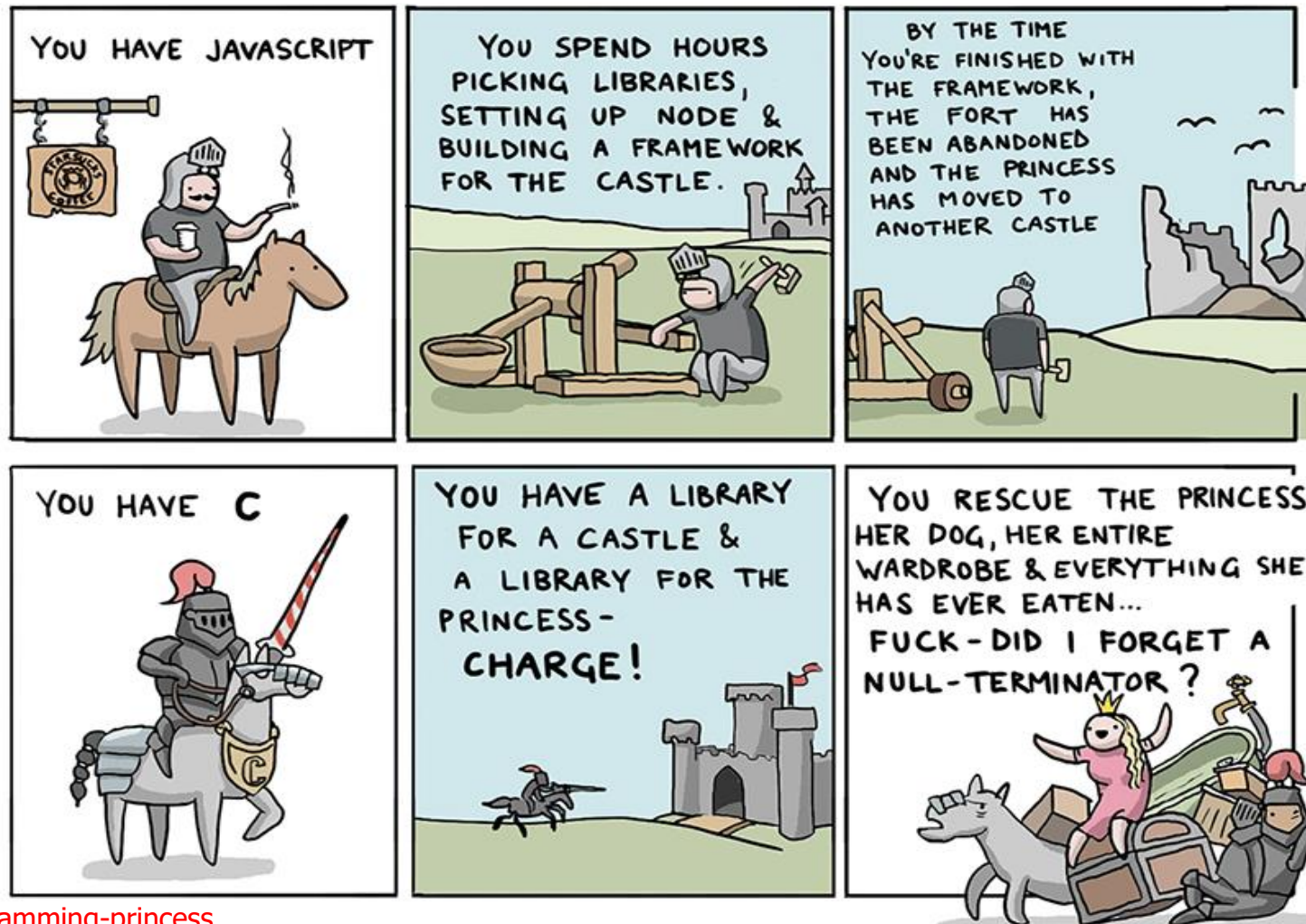


GIT THE PRINCESS!

HOW TO SAVE THE PRINCESS
USING 8 PROGRAMMING
LANGUAGES

BY  toggl
Goon Squad





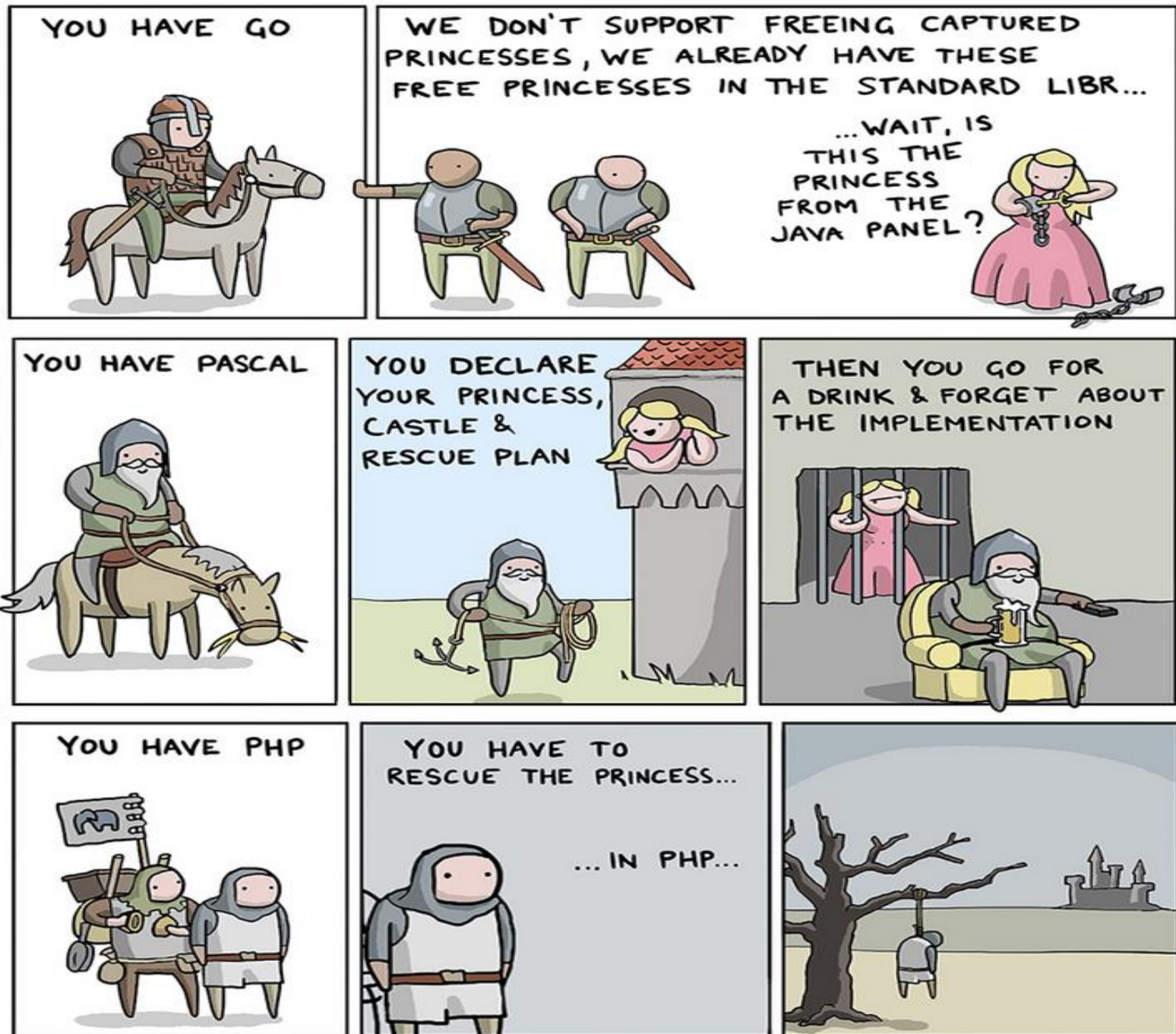
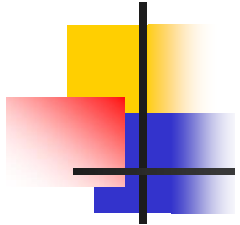
top 0.01% overall

- C# in Depth
- Coding blog
- C# articles
- Twitter updates (@jonskeet)
- Google+ profile

A cartoon illustration of a knight in armor on a horse, holding a spear and a shield, standing in front of a castle with two towers. The knight is wearing a grey helmet with a red plume and a grey tunic. The horse is brown. The castle has two grey towers with crenellations and a central archway. The background is a light blue sky and green grass.

A diagram showing a 10x10 grid of parentheses. The left half contains opening parentheses '(' and the right half contains closing parentheses ')'. The parentheses are arranged in a pattern that suggests a recursive or fractal-like structure, with the number of parentheses increasing from the top to the bottom of the grid.







Funkcionálne programovanie

Peter Borovanský, KAI, I-18,
borovan(a)ii.fmph.uniba.sk



H.P.Barendregt:

- funkcionálny program pozostáva z výrazu, ktorý je *algoritmus* a **zároveň** jeho *vstup*
- tento výraz sa redukuje (derivuje) *prepisovacími pravidlami*
- redukcia nahrádza podčasti inými (podľa istých pravidiel)
- redukcia sa vykonáva, kým sa dá....
- výsledný výraz (*normálna forma*), je výsledkom výpočtu

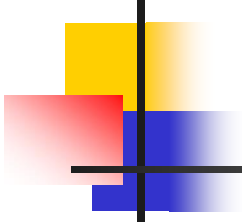


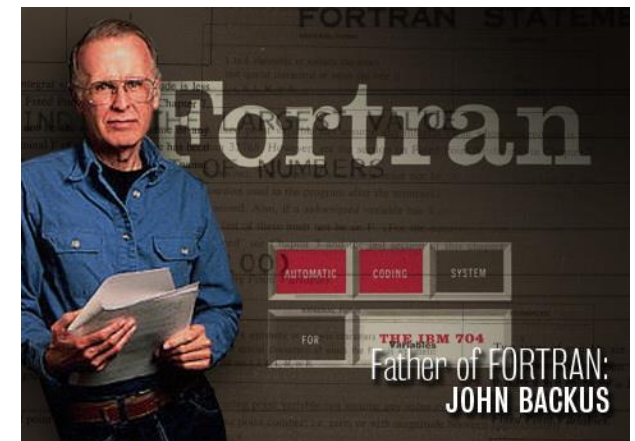
Trochu z histórie FP

- 1930, Alonso Church, lambda calculus
 - teoretický základ FP
 - kalkul funkcií: abstrakcia, aplikácia, kompozícia
 - Princeton: A.Church, A.Turing, J. von Neumann, K.Gödel - skúmajú formálne modely výpočtov
 - éra: WWII, prvý von Neumanovský počítač: Mark I (IBM), balistické tabuľky
- 1958, Haskell B.Curry, logika kombinátorov
 - alternatívny pohľad na funkcie, menej známy a populárny
 - „premenné vôbec nepotrebujeme“
- 1958, LISP, John McCarthy
 - implementácia lambda kalkulu na „von Neumanovskom HW“

Niektoré jazyky FP:

- 1.frakcia: Lisp, [Common Lisp](#), ..., [Scheme](#) ([MIT](#), [DrScheme](#), [Racket](#))
- 2.frakcia: [Miranda](#), Gofer, [Erlang](#), [Clean](#), [Haskell Platform](#)([Hugs](#)),

- 
- 40 years ago, on October 17th, 1977, the Turing Award was presented to John Backus for his contribution to the design of high-level programming systems, most notably the Fortran programming language.
 - He gave a lecture entitled Can programming be liberated from the Von Neumann style? in which he criticized some of the mainstream languages of the day, including Fortran, for their shortcomings. He also proposed an alternative: a **functional style of programming**.
 - Viac: <https://hackernoon.com/practical-functional-programming-6d7932abc58b>





Literatúra

- Henderson, Peter (1980): *Functional Programming: Application and Implementation*, Prentice-Hall International
- R.Bird: Introduction Functional Programming using Haskell
- P.Hudak, J.Peterson, J.Fasel: *Gentle Introduction to Haskell*
- H.Daume: *Yet Another Haskell Tutorial*
- D.Medak, G.Navratil: *Haskell-Tutorial*
- Peyton-Jones, Simon (1987): *The Implementation of Functional Programming Languages*, Prentice-Hall International
- Thompson, Simon (1999): *The Craft of Functional Programming*, Addison-Wesley
- Hughes, John (1984): *Why Functional Programming Matters*
- Fokker, Jeroen: *Functional Programming* alebo *Functional Parsers*
- Wadler, Phil: *Monads for functional programming*

Frequently Asked Questions (comp.lang.functional)



Funkcia ako argument

doteraz sme poznali (??) posielanie funkcie ako argument
program example;

```
function first(function f(x: real): real): real;  
begin  
    first := f(1.0) + 2.0;  
end;  
  
function second(x: real): real;  
begin  
    second := x/2.0;  
end;  
  
begin  
    writeln(first(second));  
end.
```

To isté v jazyku C:

```
float first(float (*f)(float)) {  
    return (*f)(1.0)+2.0;  
    return f(1.0)+2.0; // alebo  
}  
  
float second(float x) {  
    return (x/2.0);  
}  
  
printf("%f\n",first(&second));
```




Funkcia ako hodnota

(požičané z goovského cvičenia)

```
type realnaFunckia /*=*/ func(float64) float64

func kompozicia(f, g realnaFunckia) realnaFunckia {
    return (func(x float64) float64 {// kompozicia(f,g) = f.g
        return f(g(x))
    })
}

// iteracia(n,f)=f^n
func iteracia(n int, f realnaFunckia) realnaFunckia {
    if n == 0 {
        return (func(x float64) float64 { return x }) //id
    } else {
        // f . iter(n-1,f)
        return kompozicia(f, iteracia(n-1, f))
    }
}
```



Closures

(len pre fajňšmeckerov a/alebo pythonistov)

```
def addN(n):                # výsledkom addN je funkcia,  
    return (lambda x:n+x)  # ktorá k argumentu pripočína N
```

```
add5 = addN(5)              # toto je jedna funkcia  $x \rightarrow 5+x$   
add1 = addN(1)              # toto je iná funkcia  $y \rightarrow 1+y$   
                                # ... môžem ich vyrobiť neobmedzene veľa  
print(add5(10))             # 15  
print(add1(10))             # 11
```

```
def iteruj(n,f):            # výsledkom je funkcia  $f^n$   
    if n == 0:  
        return (lambda x:x) # identita  
    else:  
        return(lambda x:f(iteruj(n-1,f)(x))) #  $f(f^{n-1}) = f^n$ 
```

```
add5SevenTimes = iteruj(7,add5) # +5(+5(+5(+5(+5(+5(+5(100))))))  
print(add5SevenTimes(100))      # 135
```



1960 LISP

- LISP je rekurzívny jazyk
- LISP je vhodný na list-processing
- LISP používa dynamickú alokáciu pamäte, GC
- LISP je skoro beztypový jazyk
- LISP používal dynamic scoping
- LISP má globálne premenné, priradenie, cykly a pod.
 - ale nič z toho vám neukážem ☺
- LISP je vhodný na prototypovanie a je *všelikde*
- Scheme je LISP dneška, má viacero implementácií, napr. DrRacket



Scheme - syntax

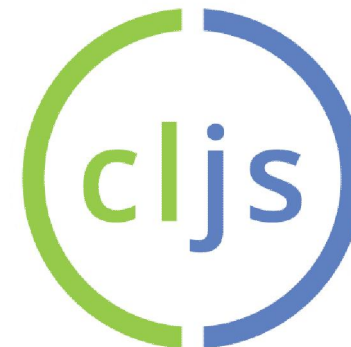
$\langle \text{Expr} \rangle ::=$ $\langle \text{Const} \rangle \mid$
 $\langle \text{Ident} \rangle \mid$
 $(\langle \text{Expr}_0 \rangle \langle \text{Expr}_1 \rangle \dots \langle \text{Expr}_n \rangle) \mid$
 $(\text{lambda } (\langle \text{Ident}_1 \rangle \dots \langle \text{Ident}_n \rangle) \langle \text{Expr} \rangle) \mid$
 $(\text{define } \langle \text{Ident} \rangle \langle \text{Expr} \rangle)$

definícia funkcie:

```
(define gcd  
  (lambda (a b)  
    (if (= a b)  
        a  
        (if (> a b)  
            (gcd (- a b) b)  
            (gcd a (- b a))))))
```

volanie funkcie:

```
(gcd 12 18)  
6
```

Rekurzia na číslach

```
(define fac (lambda (n)
  (if (= n 0)
    1
    (* n (fac (- n 1))))))
```

(fac 100)
933262....000

```
(define fib (lambda (n)
  (if (= n 0)
    0
    (if (= n 1)
      1
      (+ (fib (- n 1)) (fib (- n 2)))))))
```

(fib 10)
55

```
(define ack (lambda (m n)
  (if (= m 0)
    (+ n 1)
    (if (= n 0)
      (ack (- m 1) 1)
      (ack (- m 1) (ack m (- n 1)))))))
```

(ack 3 3)
61

```
(define prime (lambda (n k)
  (if (> (* k k) n)
    #t
    (if (= (remainder n k) 0)
      #f
      (prime n (+ k 1))))))
```

```
(define isPrime?(lambda (n)
  (and (> n 1) (prime n 2))))
```

pozbiarať *dobré myšlienky* FP
výskumu použiteľné pre výuku



Haskell (1998)

- nemá globálne premenné
- nemá cykly
- nemá side-effect (ani I/O v klasickom zmysle)
- referenčná transparentnosť
funkcia vždy na rovnakých argumentoch dá rovnaký výsledok
- je striktné typovaný, aj keď typy nevyžaduje (ale ich inferuje)
- je lenivý (v spôsobe výpočtu) . počíta len to čo treba%



FPCA, 1988

A History of Haskell: Being LazyWith Class

1. *It should be suitable for teaching, research, and applications, including building large systems.*
2. *It should be completely described via the publication of a formal syntax and semantics.*
3. *It should be freely available.* Anyone should be permitted to implement the language and distribute it to whomever they please.
4. *It should be usable as a basis for further language research.*
5. *It should be based on ideas that enjoy a wide consensus.*
6. *It should reduce unnecessary diversity in functional programming languages.* More specifically, we initially agreed to base it on an existing language, namely OL.



Prvá funkcia v Haskell

- $\lambda y \rightarrow y+1$
 $y.(+ y 1)$
 $\text{add1 } y \quad = y + 1$

Mená funkcií a premenných
malým písmenom



n-árna funkcia je n-krát unárna, nie však funkcia s argumentom n-tice

- $\text{add } x \ y \quad = x + y$ $\lambda x \rightarrow \lambda y \rightarrow (x+y)$ ☺
- $\text{add}' (x,y) \quad = x+y$ $\lambda (x,y) \rightarrow (x+y)$ ☹

$\text{add1} \quad = \text{add } 1$
 $\text{add1 } y \quad = y + 1$

$\lambda y \rightarrow (1+y)$

Zdrojový kód
[haskell1.hs](#)



Funkcie a funkčný typ

- pomenované funkcie

`odd :: Int -> Bool`

`odd 5 = True`

- anonymné funkcie:

`\x -> x*x`

- pomenovanie (definícia) funkcie:

`f = \x -> x*x` je rovnocenný zápis s `f x = x*x`

`g = add 1` `= (\x -> \y -> x+y) 1` `= \y -> 1+y`

- funkčný typ: $t_1 \rightarrow t_2$ (funkcia z typu t_1 do typu t_2)

asociativita typového operátora **doprava**:

- $t_1 \rightarrow t_2 \rightarrow t_3 \rightarrow t_4$ znamená $t_1 \rightarrow (t_2 \rightarrow (t_3 \rightarrow t_4))$



Skladanie funkcií

- aplikácia funkcií je **ľavo-asociatívna a nekomutatívna**:
 $f \ g \ 5 = (f \ g) \ 5 \neq f \ (g \ 5) = (f \ . \ g) \ 5$
 $\neq g \ f \ 5 \quad \text{!!! zátvorkujte, zátvorkujte, zátvorkujte !!!}$

- operátor `.` znamená skladanie funkcií
 $(.) :: (u \rightarrow v) \rightarrow (t \rightarrow u) \rightarrow (t \rightarrow v)$,
alebo zjednodušene
 $(.) :: (t \rightarrow t) \rightarrow (t \rightarrow t) \rightarrow (t \rightarrow t)$

- Príklady:

dvakrát $f = f \ . \ f$

inak zapísané

dvakrát $f \ x = f \ (f \ x)$

naDruhu $x = x * x$

naStvrtu = dvakrát naDruhu

naStvrtu = naDruhu . naDruhu

naStvrtu $x = (naDruhu.naDruhu) \ x$

posledny = head . reverse

posledny $x = head \ (reverse \ x)$



Číselné funkcie

Faktoriál:

■ `fac n` = **if** `n == 0` **then** 1 **else** `n*fac(n - 1)`

■ `fac' 0` = 1
`fac' n` = `n*fac'(n-1)`

Najväčší spoločný deliteľ

■ `nsd 0 0` = error "nsd 0 0 nie je definovany"
`nsd x 0` = x
`nsd 0 y` = y
`nsd x y` = `nsd y (x `rem` y)`

Klauzule sa aplikujú v
poradí zhora nadol

-- $x > 0, y > 0$



<http://www.haskell.org/>



WinGHC

[illegible]



Podmienky (if-then-else, switch-case)

- `fac''' n | n < 0` = error "nedefinovane"
 `| n == 0` = 1
 `| n > 0` = product [1..n]
- `power2 :: Int -> Int` *(typ funkcie)*
 - typ funkcie nemusíme zadať, ak si ho vie systém odvodiť sám.
 - Avšak s typom funkcie si ujasníme, čo vlastne definujeme. -----
 - Preto ho definujeme!

```
power2 n
  | n==0      = 1
  | n>0       = 2 * power2 (n-1)
  | otherwise = error "nedefinovane"
```

```
Main> fac''' 5
120
Main> power2 5
32
Main> power2 (-3)
Program error:
nedefinovane
```



where blok

(priradenie do lokálnej premennej)

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}.$$

quadsolve a b c delta < 0	= error "complex roots"
delta == 0	= [-b/(2*a)]
delta > 0	= [-b/(2*a) + radix/(2*a), -b/(2*a) - radix/(2*a)]

Main> quadsolve 1 (-2) 1

[1.0]

Main> quadsolve 1 (-3) 2

[2.0,1.0]

Main> quadsolve 1 0 1

[Program error: complex roots]

Main> :type quadsolve

quadsolve :: f -> f -> f -> [f]

Main> :type error

error :: String -> [f]

where

delta = b*b - 4*a*c

radix = sqrt delta

pod-výrazy sa počítajú zhora nadol



Logaritmicky x^n

``mod`` = ``rem`` - zvyšok po delení
``div`` = ``quot`` - celočísl.podiel'
``divMod`` - (`div`,`mod`)

Vypočítajte x^n s logaritmickým počtom násobení:

Matematický zápis: $x^n = x^{2^{(n/2)}}$ ak n je párne
 $x^n = x * x^{n-1}$ ak n je nepárne

```
power      :: Int -> Int -> Int
power x n  | n == 0                = 1
           | (n `mod` 2 == 0)      = power (x*x) (n `div` 2)
           | otherwise             = x*power x (n-1)
```

alebo: $x^n = x^{(n/2)^2}$ ak n je párne

```
power'     :: Float -> Int -> Float
power' x n | n == 0                = 1
           | (n `mod` 2 == 0)      = pom*pom
           | otherwise             = x*power' x (n-1)
           where pom = power' x (n `div` 2)
```

-- alebo ešte inak

```
| (n `rem` 2 == 0)                = (power' x (n `div` 2))^2
```



Základné typy

Základné typy a ich konštanty:

- - 5 :: Int, (59182717273930281293 :: Integer)
(máme `mod`, `div`, odd, even ...)
- - "retazec" :: String = [Char], 'a' :: Char
- - True, False :: Bool (máme &&, ||, not – používajme ich)

n-tice:

(False, 3.14) :: (Bool, Double) (pre 2-ice máme fst (False,3.14)=False,
snd (False,3.14)=3.14)

Výrazy:

- if *Bool* then *t* else *t* :: *t* – typy then a else musia byť rovnaké

Príklad:

- 1 - if *n* `mod` 2 == 0 then 1 else 0
- if if *n* > 2 then *n* > 3 else *n* < 2 then 'a' else 'b' :: Char
- if *n* > 2 then if *n* > 3 then 4 else 3
else if *n* > 1 then 2 else 1 :: Int

Zoznam je to, čo
má hlavu a chvost



n-tice a zoznamy

- n-tice

(t_1, t_2, \dots, t_n)

$n \geq 2$

Konštanty:

$(5, \text{False}) :: (\text{Int}, \text{Bool})$

$(5, (\text{False}, 3.14)) :: (\text{Int}, (\text{Bool}, \text{Double})) \neq (\text{Int}, \text{Bool}, \text{Double})$

- zoznamy

$[t]$

napr. $[\text{Int}]$, $[\text{Char}]$

konštruktory: $h:t, []$

konštanta: $[1,2,3]$

vieme zapísať konštanty *typu* zoznam a poznáme konvencie

$1 : 2 : 3 : [] = [1,2,3]$

V Haskellu nie sú polia, preto sa
musíme naučiť narábať so zoznamami,
ako primárnou dátovou štruktúrou

Zoznamy sú homogénne

sú vždy homogénne (na rozdiel napr. od Lispu a Pythonu) vždy sú typu
`List<t> = [t]`

```
[2,3,4,5]      :: [Int],  
[False, True]  :: [Bool]
```

- konštruktory `x:xs, []`

```
1:2:3:[]          [1,2,3]  
0:[1,2,3]         [0,1,2,3]  
1:[2,3,4] = 1:2:[3,4] = 1:2:3:[4] = 1:2:3:4:[]
```

- základné funkcie:

```
head :: [t] -> t          head [1,2,3] = 1  
tail :: [t] -> [t]        tail [1,2,3] = [2,3]  
null :: [t] -> Bool       null [1,2,3] = False
```



Najčastejšie operácie

[1,2] je 2-prvkový zoznam
(x:xs) je zoznam s hlavou x::t
a chvostom xs::[t]
[x:xs] je 1-prvkový zoznam
typu [[t]] obsahujúci (x:xs)

- zretáženie append (++) :: [t] -> [t] -> [t]
[1,2,3] ++ [4,5] = [1,2,3,4,5]
["Mon", "Tue", "Wed", "Thur", "Fri"] ++ ["Sat", "Sun"]
["Mon", "Tue", "Wed", "Thur", "Fri", "Sat", "Sun"]
- priamy prístup k prvkom zoznamu !!
[0,1,2,3]!!2 = 2
indexovanie (od 0) (!!): [t] -> Int -> t
[1,2,3]!!0 = 1
- aritmetické postupnosti ..
[1..5] [1,2,3,4,5]
[1,3..10] [1,3,5,7,9]



Zoznamová rekurzia 1

- `len :: [a] -> Int`

-- polymorfická funkcia

`len []` `= 0`

-- vypočíta dĺžku zoznamu

`len (z:zs)` `= 1 + len zs`

- `selectEven :: [Int] -> [Int]`

-- vyberie párne prvky zo zoznamu

`selectEven [] = []`

`selectEven (x:xs)`

 | even x

 = x : selectEven xs

 | otherwise

 = selectEven xs

`Main> len [1..4]`

`4`

`Main> selectEven [1..10]`

`[2,4,6,8,10]`



Zoznamová rekurzia 2

-- ++

append :: [a] -> [a] -> [a] -- zret'azenie zoznamov rovnakého typu

append [] ys = ys -- triviálny prípad

append (x:xs) ys = x:(append xs ys) -- rekurzívne volanie > append [1,2] [3,4]
[1,2,3,4]

rev :: [a] -> [a] -- otočenie zoznamu od konca

rev [] = [] -- triviálny prípad

rev(x:xs) = (rev xs) ++ [x] -- rekurzívne volanie, > rev [1..4]
[4,3,2,1]
append [x] na koniec

-- iteratívny reverse -- otočenie ale iteratívne

reverse xs = rev' xs []

rev' [] ys = ys > reverse [1..4]

rev' (x:xs) ys = rev' xs (x:ys) [4,3,2,1]

Zip



Definujme binárnu funkciu *spoj*, ktorá spojí dva rovnako dlhé zoznamy do jedného zoznamu dvojíc, prvý s prvým, druhý s druhým, a t.d'.

- `spoj :: [a] -> [b] -> [(a,b)]`

`spoj (x:xs) (y:ys) = (x,y) : spoj xs ys`

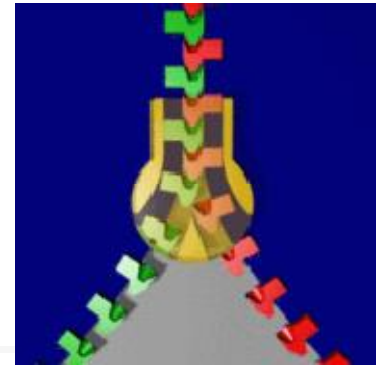
`spoj (x:xs) [] = []`

`spoj [] zs = []`

Main> spoj [1,2,3] ["a","b","c"]
[(1,"a"),(2,"b"),(3,"c")]

Táto funkcia sa štandardne volá `zip`.

Unzip



Definujme unárnu funkciu *rozpoj*, ktorá takto zozipsovaný zoznam rozpojí na dva zoznamy.

Funkcia **nemôže** vrátiť dve hodnoty, ale môže vrátiť dvojicu hodnot.

■ $\text{rozpoj} :: [(a,b)] \rightarrow ([a],[b])$

$\text{rozpoj []} = ([], [])$

$\text{rozpoj } ((x,y):ps) = (x:xs, y:ys)$

where

$(xs,ys) = \text{rozpoj } ps$

Main> rozpoj
[(1,"a"),(2,"b"),(3,"c")]
[[1,2,3],["a","b","c"]]

Táto funkcia sa štandardne volá unzip

dvojica ako pattern

$\text{rozpoj } ((x,y):ps) = \text{let } (xs,ys) = \text{rozpoj } ps \text{ in } (x:xs,y:ys)$



Syntax – let-in

- rozpoj $:: [(a,b)] \rightarrow ([a],[b])$

rozpoj [] = ([],[])
rozpoj ((x,y):ps) = **let** (xs,ys) = rozpoj ps
 in (x:xs,y:ys)

- let** pattern₁ = výraz₁ ;
 ...
 pattern_n = výraz_n ;
 in výraz
- let x = 3 ;
 y = x*x
 in x*y

Syntax – case-of

fib" n = case n of
 0 -> 0;
 1 -> 1;
 m -> fib"(m-1)+
 fib"(m-2)

- case** výraz **of**
 hodnota₁ -> výraz₁ ;
 ...
 hodnota_n -> výraz_n ;



Currying

```
spoj :: [a] -> [b] -> [(a,b)]
spoj (x:xs) (y:ys) = (x,y) : spoj xs ys
spoj (x:xs) []     = []
spoj []    zs      = []
```

prečo nie je zipovacia fcia definovaná

`spoy :: ([a],[b]) -> [(a,b)]`

ale je

`spoj :: [a] -> [b] -> [(a,b)]`

v takom prípade musí vyzerat':

`spoy (x:xs,y:ys) = (x,y) : spoy (xs,ys)`

`spoy (x:xs,[]) = []`

`spoy ([],zs) = []`

`f(t1, t2, ..., tn)::t`

`f ::(t1, t2, ..., tn) -> t`

žijeme vo svete unárnych fcií

`f :: t1->t2->...->tn->t`

`f :: t1->(t2->(...->(tn->t)))`

príklad:

`spoj123 = spoj [1,2,3]`

`spoj123::[a] -> [(Int,a)]`

```
Main> spoy ([1,2,3],["a","b","c"])
[(1,"a"),(2,"b"),(3,"c")]
```

```
Main> spoj123 [True,False,True]
[(1,True),(2,False),(3,True)]
```



List comprehension

(množinová notácia)

- pri písaní programov používame efektívnu konštrukciu, ktorá pripomína matematický množinový zápis.
- z programátorského hľadiska táto konštrukcia v sebe skrýva cyklus/rekurziu na jednej či viacerých úrovniach.

Príklad:

- zoznam druhých mocnín čísel z intervalu 1..100:
 $[n^2 \mid n \leftarrow [1..100]] \quad \{n^2 \mid n \in \{1, \dots, 100\}\}$
- zoznam druhých mocnín párnych čísel z intervalu 1..100:
 $[n^2 \mid n \leftarrow [1..100], \text{even } n] \quad \{n^2 \mid n \in \{1, \dots, 100\} \ \& \ 2 \mid n\}$
- zoznam párnych čísel zoznamu:
 $\text{selectEven } xs = [x \mid x \leftarrow xs, \text{even } x] \quad \{x \mid x \in xs \ \& \ \text{even } x\}$
Main> selectEven [1..10]
[2,4,6,8,10]



List comprehension

(množinová notácia)

Syntax

[výraz | (generátor alebo test)*]

<generátor> ::= <pattern> <- <výraz typu zoznam (množina)>

<test> ::= <booleovský výraz>

- zoznam vlastných deliteľov čísla

factors n = [i | i <- [1..n-1], n `mod` i == 0]

Main> factors 24
[1,2,3,4,6,8,12,24]

- pythagorejské trojuholníky s obvodom <= n

pyth n = [(a, b, c) | a <- [1..n],

b <- [1..n],

-- určite aj efektívnejšie ...

c <- [1..n],

a + b + c <= n,

a^2 + b^2 == c^2]

Main> pyth 25

[(3,4,5),(4,3,5),(6,8,10),(8,6,10)]

Main> :type pyth

pyth :: (Num a, Enum a, Ord a) => a -> [(a,a,a)]



List comprehension (matice)

- malá násobilka:

`nasobilka = [(i, j, i*j) | i <- [1..10], j <- [1..10]]`

`[(1,1,1),(1,2,2),(1,3,3), ...] :: [(Int,Int,Int)]`

`nasobilka' = [[(i,j,i*j) | j <- [1..10]] | i <- [1..10]]`

`[[(1,1,1),(1,2,2),(1,3,3),...],
 [(2,1,2),(2,2,4),.....],
 [(3,1,3),...],
 ...
] :: [[(Int,Int,Int)]]`

`type Riadok = [Int]`

– type definuje typové synonymum

`type Matica = [Riadok]`

- i-ty riadok jednotkovej matice

`[1,0,0,0]`

`riadok i n = [if i==j then 1 else 0 | j <- [1..n]]`

`[[1,0,0,0]`

- jednotková matica

`[0,1,0,0]`

`jednotka n = [riadok i n | i <- [1..n]]`

`[0,0,1,0]`

`[0,0,0,1]]`

List comprehension (matice)

- sčítanie dvoch matíc – vivat Pascal ☺

scitajMatice :: Matica -> Matica -> Matica

scitajMatice m n =

[[(m!!i)!!j + (n!!i)!!j | j <- [0..length(m!!0)-1]]
| i <- [0..length m-1]]

- transponuj maticu pozdĺž hlavnej diagonály

transpose :: Matica -> Matica

transpose [] = []

transpose ([] : xss) = transpose xss

transpose ((x:xs) : xss) = (x : [h | (h:t) <- xss]) :

transpose (xs : [t | (h:t) <- xss])

m1 = [[1,2,3],[4,5,6],[7,8,9]]

m2 = [[1,0,0],[0,1,0],[0,0,1]]

m3 = [[1,1,1],[1,1,1],[1,1,1]]

scitajMatice m2 m3 = [[2,1,1],[1,2,1],[1,1,2]]

transpose m1 = [[1,4,7],[2,5,8],[3,6,9]]

x	xs
xss	



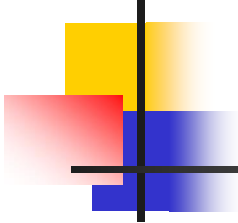
List comprehension

(permutácie-kombinácie)

- vytvorte zoznam všetkých 2^n n-prvkových kombinácií $\{0,1\}$
pre $n=2$, kombinácie 0 a 1 sú: `[[0,0],[1,0],[1,1],[0,1]]`
kombinacie 0 = `[]`
kombinacie (n+1) = `[0:k | k <- kombinacie n] ++`
`[1:k | k <- kombinacie n]`
- vytvorte permutácie prvkov zoznamu
`perms []` = `[]`
`perms x` = `[a:y | a <- x, y <- perms (diff x [a])]`
-- rozdiel' zoznamov x y (tie, čo patria do x a nepatria do y)
`diff x y` = `[z | z <- x, notElem z y]`

```
Main> :type perms
perms :: Eq a => [a] -> [[a]]
Main> :type diff
diff :: Eq a => [a] -> [a] -> [a]
```

```
Main> perms [1,2,3]
[[1,2,3],[1,3,2],[2,1,3],[2,3,1],[3,1,2],[3,2,1]]
```

List comprehension (quicksort)

- quicksort

```
qs      :: [Int] -> [Int]
qs []   = []
qs (a:as) = qs [x | x <- as, x <= a]
        ++
        [a]
        ++
        qs [x | x <- as, x > a]
```

```
Main> qs [4,2,3,4,6,4,5,3,2,1,2,8]
[1,2,2,2,3,3,4,4,4,5,6,8]
```



Porovnávanie so vzorom (pattern matching)

V hlavičke klauzule či vo *where/let* výraze sa môže vyskytnúť vzor typu:

- konštruktorový vzor, n-tica

`reverse []` `= []`
`reverse (a:x)` `= reverse x ++ [a]`

- **n+k - vzor**

`ack 0 n` `= n+1`
`ack (m+1) 0` `= ack m 1`
`ack (m+1) (n+1)` `= ack m (ack (m+1) n)`

- wildcards (anonymné premenné)

`head (x:_)` `= x`
`tail (_:xs)` `= xs`

- @-vzor (aliasing)

`zopakuj_prvy_prvok s@(x:xs)` `= x:s`



@-aliasing

(záležitosť efektívnosti)

- definujte test, či zoznam [Int] je usporiadaným zoznamom:

-- prvé riešenie (ďalšie alternatívy, vid' cvičenie):

```
usporiadany           :: [Int] -> Bool
usporiadany []         = True
usporiadany [_]        = True
usporiadany (x:y:ys)   | x < y  = usporiadany (y:ys)
                       | otherwise = False
```

- @ alias použijeme vtedy, ak chceme mať prístup (hodnotu v premennej) k celému výrazu (xs), aj k jeho častiam (y:ys), bez toho, aby sme ho najprv deštruovali a následne hneď konštruovali (čo je neefektívne):

-- v tomto príklade xs = (y:ys)

```
usporiadany""         :: [Int] -> Bool
usporiadany"" []       = True
usporiadany"" [_]      = True
usporiadany"" (x:xs@(y:ys)) = x < y && usporiadany"" xs
```