

Дефиниране на функции в Haskell

Трифон Трифонов

Функционално програмиране, 2023/24 г.

13 декември 2023 г.

Тази презентация е достъпна под лиценза Creative Commons Признание-Некомерсиално-Споделяне на споделеното 4.0 Международен 

Разглеждане на случаи

Можем да дефиниране на функции с разглеждане на случаи по параметрите.
Условието на всеки случай се нарича **пазач**.

- $\langle \text{име} \rangle \{ \langle \text{параметър} \rangle \}$
 $\{ \mid \langle \text{пазач} \rangle = \langle \text{израз} \rangle \}^+$
- $\langle \text{име} \rangle \langle \text{параметър}_1 \rangle \langle \text{параметър}_2 \rangle \dots \langle \text{параметър}_k \rangle$
 $\mid \langle \text{пазач}_1 \rangle = \langle \text{израз}_1 \rangle$
 \dots
 $\mid \langle \text{пазач}_n \rangle = \langle \text{израз}_n \rangle$
- ако $\langle \text{пазач}_1 \rangle$ е **True** връща $\langle \text{израз}_1 \rangle$, а ако е **False**:
- ...
- ако $\langle \text{пазач}_n \rangle$ е **True** връща $\langle \text{израз}_n \rangle$, а ако е **False**:
- **грешка!**
- За удобство **Prelude** дефинира **otherwise = True**

Разглеждане на случаи — примери

```
fact n
| n == 0  = 1
| n > 0   = n * fact (n - 1)
| n < 0   = error "подадено отрицателно число"
```

- `fact (-5)` → **Грешка!**
- добра практика е да имаме изчерпателни случаи
- можем да използваме стандартната функция `error`

```
grade x
| x >= 5.5  = "Отличен"
| x >= 4.5  = "Много добър"
| x >= 3.5  = "Добър"
| x >= 3    = "Среден"
| otherwise = "Слаб"
```

Локални дефиниции с `let`

- `let` { <дефиниция> }⁺
 `in` <тяло>
- `let` <дефиниция₁>
 <дефиниция₂>
 ...
 <дефиниция_n>
 `in` <тяло>
- <дефиниция_i> се въвеждат едновременно
- областта на действие на дефинициите е само в рамките на `let` конструкцията
- може да са взаимно рекурсивни

Примери за let

- `let x = 5 in x + 3` \longrightarrow 8
- `let f x = y + x` \longrightarrow 63
`y = 7`
`in f 2 * y`
- `fact2 n = let fact n = if n == 0 then 1`
`else n * fact (n-1)`
`in (fact n)^2`
- В интерактивен режим (GHCi) `let` може да се използва без `in` за въвеждане на нови дефиниции

Локални дефиниции с where

- $\langle \text{дефиниция-на-функция} \rangle$
 where { $\langle \text{дефиниция} \rangle$ }⁺
- $\langle \text{дефиниция-на-функция} \rangle$
 where $\langle \text{дефиниция}_1 \rangle$
 $\langle \text{дефиниция}_2 \rangle$
 ...
 $\langle \text{дефиниция}_n \rangle$
- $\langle \text{дефиниция}_i \rangle$ се въвеждат едновременно
- областта на действие на дефинициите е само в рамките на дефиницията на $\langle \text{функция} \rangle$
- може да са взаимно рекурсивни

Примери за where

```
sumLastDigits n = lastDigit n + lastDigit (stripDigit n)
  where lastDigit  = ('mod' 10)
        stripDigit = ('div' 10)
```

```
quadratic a b c
| a == 0      = "линейно уравнение"
| d > 0       = "две реални решения"
| d == 0      = "едно реално решение"
| otherwise  = "няма реални решения"
  where d = b^2 - 4*a*c
```

Пример за комбиниране на `let` и `where`

```
area x1 y1 x2 y2 x3 y3 =  
    let a = dist x1 y1 x2 y2  
        b = dist x2 y2 x3 y3  
        c = dist x3 y3 x1 y1  
        p = (a + b + c) / 2  
    in sqrt (p * (p - a) * (p - b) * (p - c))  
where dist u1 v1 u2 v2 = sqrt (du^2 + dv^2)  
    where du = u2 - u1  
          dv = v2 - v1
```


Сравнение на `let` и `where`

- `let` е израз, който може да участва във всеки израз
- `where` може да се използва само в рамките на дефиниция
- `where` дефинициите са видими при всички случаи с пазачи
- `let` са удобни когато има само едно <тяло>
- стилистична разлика:
 - с `let` помощните дефиниции се дават първи
 - с `where` акцентът пада върху основната дефиниция

Подравняване на дефинициите

```
let h = f + g  
    b x = 2  
in b h
```

а защо не:

```
let h = f + g b  
    x = 2  
in b h
```

- Подравняването в Haskell има значение!
- Обхватът на блок от дефиниции се определя от това как са подравнени.
- Дефинициите **точно подравнени** по първата са в същия блок
- Дефинициите **вдясно** от първата са в нов вътрешен блок
- Дефинициите **вляво** от първата са във външния блок

Двумерен синтаксис — пример

```
area x1 y1 x2 y2 x3 y3 =
```

```
  let   a = dist x1 y1 x2 y2  
        b = dist x2 y2 x3 y3  
        c = dist x3 y3 x1 y1  
        p = (a + b + c) / 2
```

```
  in sqrt (p * (p - a) * (p - b) * (p - c))
```

```
  where dist u1 v1 u2 v2 = sqrt (du^2 + dv^2)  
        where   du = u2 - u1  
                dv = v2 - v1
```

Алтернативен синтаксис за блокове

- Всъщност подравняването е синтактична захар за блок в Haskell
- `{ { <дефиниция> ; } }`
- `{ <дефиниция1> ; ... <дефиницияn> [;] }`
- Интуитивни правила:
 - при първия символ на дефиниция — запомни позицията и сложи `{`
 - новият ред е подравнен по първия — сложи `;`
 - новият ред е по-наляво — сложи `}`
 - новият ред е по-надясно — не слагай нищо, счита се за продължение на предния ред
- Пазачите не използват синтаксис за блокове, можем безопасно да ги пишем и на един ред:
- `fact n | n == 0 = 1 | otherwise = n * fact (n-1)`

Поредица от равенства

Можем да дефинираме функция с поредица от равенства:

```
fact 0 = 1
fact n = n * fact (n-1)
```

Можем да имаме произволен брой равенства...

```
fib 0 = 0
fib 1 = 1
fib n = fib (n-1) + fib (n-2)
```

...или варианти за различните параметри

```
gcd 0 0 = error "няма най-голям общ делител"
gcd x 0 = x
gcd 0 y = y
gcd x y
  | x > y      = gcd (x-y) y
  | otherwise = gcd x (y-x)
```

Образци

- Как се разбира кое равенство да се използва?
- Видът на формалните параметри наричаме **образец**
- Търси се на кой образец пасва фактическия параметър
- Избира се първият образец **отгоре надолу**
- Видове образци:
 - **литерали** — пасват при точно съвпадение
 - **променливи** — пасват винаги
 - **анонимен образец** `_` — пасва винаги без да свързва фактическата стойност с име
- Пример:

```
False && _ = False
```

```
_ && b = b
```

```
(&&) False _ = False
```

```
(&&) _ b = b
```

Повторение на променливи

- Можем ли да напишем

```
gcd 0 0 = error "няма най-голям общ делител"  
gcd x 0 = x  
gcd 0 y = y  
gcd x x = x  
gcd x y  
  | x > y      = gcd (x-y) y  
  | otherwise = gcd x (y-x)
```

- He!
- Всички променливи в образците трябва да са уникални
- Няма унификация, както в Пролог
 - Има езици за функционално и логическо програмиране, в които това е позволено (напр. Curry)