Cálculo de Programas
Trabalho Prático
MiEI+LCC — 2020/21

Departamento de Informática
Universidade do Minho

Junho de 2021

Grupo nr.	100
a93297	Gonçalo da Cunha Freitas
a93235	João Luís Tibo Machado dos Santos
a93205	Lídia Anaís Coelho de Sousa

1 Preâmbulo

Cálculo de Programas tem como objectivo principal ensinar a programação de computadores como uma disciplina científica. Para isso parte-se de um repertório de *combinadores* que formam uma álgebra da programação (conjunto de leis universais e seus corolários) e usam-se esses combinadores para construir programas *composicionalmente*, isto é, agregando programas já existentes.

Na sequência pedagógica dos planos de estudo dos dois cursos que têm esta disciplina, opta-se pela aplicação deste método à programação em Haskell (sem prejuízo da sua aplicação a outras linguagens funcionais). Assim, o presente trabalho prático coloca os alunos perante problemas concretos que deverão ser implementados em Haskell. Há ainda um outro objectivo: o de ensinar a documentar programas, a validá-los e a produzir textos técnico-científicos de qualidade.

2 Documentação

Para cumprir de forma integrada os objectivos enunciados acima vamos recorrer a uma técnica de programação dita "literária" [1], cujo princípio base é o seguinte:

> *Um programa e a sua documentação devem coincidir.*

Por outras palavras, o código fonte e a documentação de um programa deverão estar no mesmo ficheiro.

O ficheiro `cp2021t.pdf` que está a ler é já um exemplo de programação literária: foi gerado a partir do texto fonte `cp2021t.lhs`[1] que encontrará no material pedagógico desta disciplina descompactando o ficheiro `cp2021t.zip` e executando:

```
$ lhs2TeX cp2021t.lhs > cp2021t.tex
$ pdflatex cp2021t
```

em que `lhs2tex` é um pre-processador que faz "pretty printing" de código Haskell em LaTeX e que deve desde já instalar executando

```
$ cabal install lhs2tex --lib
```

Por outro lado, o mesmo ficheiro `cp2021t.lhs` é executável e contém o "kit" básico, escrito em Haskell, para realizar o trabalho. Basta executar

```
$ ghci cp2021t.lhs
```

[1] O suffixo 'lhs' quer dizer *literate Haskell*.

Abra o ficheiro `cp2021t.lhs` no seu editor de texto preferido e verifique que assim é: todo o texto que se encontra dentro do ambiente

```
\begin{code}
...
\end{code}
```

é seleccionado pelo GHCi para ser executado.

3 Como realizar o trabalho

Este trabalho teórico-prático deve ser realizado por grupos de 3 (ou 4) alunos. Os detalhes da avaliação (datas para submissão do relatório e sua defesa oral) são os que forem publicados na página da disciplina na *internet*.

Recomenda-se uma abordagem participativa dos membros do grupo de trabalho por forma a poderem responder às questões que serão colocadas na *defesa oral* do relatório.

Em que consiste, então, o *relatório* a que se refere o parágrafo anterior? É a edição do texto que está a ser lido, preenchendo o anexo D com as respostas. O relatório deverá conter ainda a identificação dos membros do grupo de trabalho, no local respectivo da folha de rosto.

Para gerar o PDF integral do relatório deve-se ainda correr os comando seguintes, que actualizam a bibliografia (com BibTEX) e o índice remissivo (com `makeindex`),

```
$ bibtex cp2021t.aux
$ makeindex cp2021t.idx
```

e recompilar o texto como acima se indicou. Dever-se-á ainda instalar o utilitário QuickCheck, que ajuda a validar programas em Haskell e a biblioteca Gloss para geração de gráficos 2D:

```
$ cabal install QuickCheck gloss --lib
```

Para testar uma propriedade QuickCheck *prop*, basta invocá-la com o comando:

```
> quickCheck prop
+++ OK, passed 100 tests.
```

Pode-se ainda controlar o número de casos de teste e sua complexidade, como o seguinte exemplo mostra:

```
> quickCheckWith stdArgs { maxSuccess = 200, maxSize = 10 } prop
+++ OK, passed 200 tests.
```

Qualquer programador tem, na vida real, de ler e analisar (muito!) código escrito por outros. No anexo C disponibiliza-se algum código Haskell relativo aos problemas que se seguem. Esse anexo deverá ser consultado e analisado à medida que isso for necessário.

3.1 Stack

O Stack é um programa útil para criar, gerir e manter projetos em Haskell. Um projeto criado com o Stack possui uma estrutura de pastas muito específica:

- Os módulos auxiliares encontram-se na pasta *src*.
- O módulos principal encontra-se na pasta *app*.
- A lista de depêndencias externas encontra-se no ficheiro *package.yaml*.

Pode aceder ao GHCi utilizando o comando:

```
stack ghci
```

Garanta que se encontra na pasta mais externa **do projeto**. A primeira vez que correr este comando as depêndencias externas serão instaladas automaticamente.

Para gerar o PDF, garanta que se encontra na diretoria *app*.

Problema 1

Os *tipos de dados algébricos* estudados ao longo desta disciplina oferecem uma grande capacidade expressiva ao programador. Graças à sua flexibilidade, torna-se trivial implementar DSLs e até mesmo linguagens de programação.

Paralelamente, um tópico bastante estudado no âmbito de Deep Learning é a derivação automática de expressões matemáticas, por exemplo, de derivadas. Duas técnicas que podem ser utilizadas para o cálculo de derivadas são:

- *Symbolic differentiation*
- *Automatic differentiation*

Symbolic differentiation consiste na aplicação sucessiva de transformações (leia-se: funções) que sejam congruentes com as regras de derivação. O resultado final será a expressão da derivada.

O leitor atento poderá notar um problema desta técnica: a expressão inicial pode crescer de forma descontrolada, levando a um cálculo pouco eficiente. *Automatic differentiation* tenta resolver este problema, calculando **o valor** da derivada da expressão em todos os passos. Para tal, é necessário calcular o valor da expressão **e** o valor da sua derivada.

Vamos de seguida definir uma linguagem de expressões matemáticas simples e implementar as duas técnicas de derivação automática. Para isso, seja dado o seguinte tipo de dados,

$$
\begin{aligned}
&\textbf{data}\ ExpAr\ a = X \\
&\quad \mid N\ a \\
&\quad \mid Bin\ BinOp\ (ExpAr\ a)\ (ExpAr\ a) \\
&\quad \mid Un\ UnOp\ (ExpAr\ a) \\
&\quad \textbf{deriving}\ (Eq, Show)
\end{aligned}
$$

onde $BinOp$ e $UnOp$ representam operações binárias e unárias, respectivamente:

$$
\begin{aligned}
&\textbf{data}\ BinOp = Sum \\
&\quad \mid Product \\
&\quad \textbf{deriving}\ (Eq, Show) \\
&\textbf{data}\ UnOp = Negate \\
&\quad \mid E \\
&\quad \textbf{deriving}\ (Eq, Show)
\end{aligned}
$$

O construtor E simboliza o exponencial de base e.

Assim, cada expressão pode ser uma variável, um número, uma operação binária aplicada às devidas expressões, ou uma operação unária aplicada a uma expressão. Por exemplo,

$$Bin\ Sum\ X\ (N\ 10)$$

designa $x + 10$ na notação matemática habitual.

1. A definição das funções $inExpAr$ e $baseExpAr$ para este tipo é a seguinte:

$$
\begin{aligned}
&inExpAr = [\underline{X}, num\_ops]\ \textbf{where} \\
&\quad num\_ops = [N, ops] \\
&\quad ops = [bin, \widehat{Un}] \\
&\quad bin\ (op, (a, b)) = Bin\ op\ a\ b \\
&baseExpAr\ f\ g\ h\ j\ k\ l\ z = f + (g + (h \times (j \times k) + l \times z))
\end{aligned}
$$

   Defina as funções $outExpAr$ e $recExpAr$, e teste as propriedades que se seguem.

   Propriedade [QuickCheck] 1 *$inExpAr$ e $outExpAr$ são testemunhas de um isomorfismo, isto é, $inExpAr \cdot outExpAr = id$ e $outExpAr \cdot idExpAr = id$:*

$$
\begin{aligned}
&prop\_in\_out\_idExpAr :: (Eq\ a) \Rightarrow ExpAr\ a \to Bool \\
&prop\_in\_out\_idExpAr = inExpAr \cdot outExpAr \equiv id \\
&prop\_out\_in\_idExpAr :: (Eq\ a) \Rightarrow OutExpAr\ a \to Bool \\
&prop\_out\_in\_idExpAr = outExpAr \cdot inExpAr \equiv id
\end{aligned}
$$

2. Dada uma expressão aritmética e um escalar para substituir o X, a função

$$eval\_exp :: Floating\ a \Rightarrow a \to (ExpAr\ a) \to a$$

calcula o resultado da expressão. Na página 12 esta função está expressa como um catamorfismo. Defina o respectivo gene e, de seguida, teste as propriedades:

Propriedade [QuickCheck] 2 *A função* $eval\_exp$ *respeita os elementos neutros das operações.*

$$\begin{aligned}
&prop_sum_idr :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_sum_idr\ a\ exp = eval_exp\ a\ exp \stackrel{?}{=} sum_idr\ \textbf{where}\\
&\quad sum_idr = eval_exp\ a\ (Bin\ Sum\ exp\ (N\ 0))\\
&prop_sum_idl :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_sum_idl\ a\ exp = eval_exp\ a\ exp \stackrel{?}{=} sum_idl\ \textbf{where}\\
&\quad sum_idl = eval_exp\ a\ (Bin\ Sum\ (N\ 0)\ exp)\\
&prop_product_idr :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_product_idr\ a\ exp = eval_exp\ a\ exp \stackrel{?}{=} prod_idr\ \textbf{where}\\
&\quad prod_idr = eval_exp\ a\ (Bin\ Product\ exp\ (N\ 1))\\
&prop_product_idl :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_product_idl\ a\ exp = eval_exp\ a\ exp \stackrel{?}{=} prod_idl\ \textbf{where}\\
&\quad prod_idl = eval_exp\ a\ (Bin\ Product\ (N\ 1)\ exp)\\
&prop_e_id :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to Bool\\
&prop_e_id\ a = eval_exp\ a\ (Un\ E\ (N\ 1)) \equiv expd\ 1\\
&prop_negate_id :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to Bool\\
&prop_negate_id\ a = eval_exp\ a\ (Un\ Negate\ (N\ 0)) \equiv 0
\end{aligned}$$

Propriedade [QuickCheck] 3 *Negar duas vezes uma expressão tem o mesmo valor que não fazer nada.*

$$\begin{aligned}
&prop_double_negate :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_double_negate\ a\ exp = eval_exp\ a\ exp \stackrel{?}{=} eval_exp\ a\ (Un\ Negate\ (Un\ Negate\ exp))
\end{aligned}$$

3. É possível otimizar o cálculo do valor de uma expressão aritmética tirando proveito dos elementos absorventes de cada operação. Implemente os genes da função

$$optmize\_eval :: (Floating\ a, Eq\ a) \Rightarrow a \to (ExpAr\ a) \to a$$

que se encontra na página 12 expressa como um hilomorfismo[2] e teste as propriedades:

Propriedade [QuickCheck] 4 *A função* $optimize\_eval$ *respeita a semântica da função* $eval$*.*

$$\begin{aligned}
&prop_optimize_respects_semantics :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_optimize_respects_semantics\ a\ exp = eval_exp\ a\ exp \stackrel{?}{=} optmize_eval\ a\ exp
\end{aligned}$$

4. Para calcular a derivada de uma expressão, é necessário aplicar transformações à expressão original que respeitem as regras das derivadas:[3]

   - Regra da soma:

$$\frac{d}{dx}(f(x) + g(x)) = \frac{d}{dx}(f(x)) + \frac{d}{dx}(g(x))$$

[2] Qual é a vantagem de implementar a função $optimize\_eval$ utilizando um hilomorfismo em vez de utilizar um catamorfismo com um gene "inteligente"?

[3] Apesar da adição e multiplicação gozarem da propriedade comutativa, há que ter em atenção a ordem das operações por causa dos testes.

- Regra do produto:

$$\frac{d}{dx}(f(x)g(x)) = f(x) \cdot \frac{d}{dx}(g(x)) + \frac{d}{dx}(f(x)) \cdot g(x)$$

Defina o gene do catamorfismo que ocorre na função

$$sd :: Floating\ a \Rightarrow ExpAr\ a \to ExpAr\ a$$

que, dada uma expressão aritmética, calcula a sua derivada. Testes a fazer, de seguida:

Propriedade [QuickCheck] 5 *A função sd respeita as regras de derivação.*

$$\begin{aligned}
&prop_const_rule :: (Real\ a, Floating\ a) \Rightarrow a \to Bool\\
&prop_const_rule\ a = sd\ (N\ a) \equiv N\ 0\\
&prop_var_rule :: Bool\\
&prop_var_rule = sd\ X \equiv N\ 1\\
&prop_sum_rule :: (Real\ a, Floating\ a) \Rightarrow ExpAr\ a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_sum_rule\ exp1\ exp2 = sd\ (Bin\ Sum\ exp1\ exp2) \equiv sum_rule\ \textbf{where}\\
&\quad sum_rule = Bin\ Sum\ (sd\ exp1)\ (sd\ exp2)\\
&prop_product_rule :: (Real\ a, Floating\ a) \Rightarrow ExpAr\ a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_product_rule\ exp1\ exp2 = sd\ (Bin\ Product\ exp1\ exp2) \equiv prod_rule\ \textbf{where}\\
&\quad prod_rule = Bin\ Sum\ (Bin\ Product\ exp1\ (sd\ exp2))\ (Bin\ Product\ (sd\ exp1)\ exp2)\\
&prop_e_rule :: (Real\ a, Floating\ a) \Rightarrow ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_e_rule\ exp = sd\ (Un\ E\ exp) \equiv Bin\ Product\ (Un\ E\ exp)\ (sd\ exp)\\
&prop_negate_rule :: (Real\ a, Floating\ a) \Rightarrow ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_negate_rule\ exp = sd\ (Un\ Negate\ exp) \equiv Un\ Negate\ (sd\ exp)
\end{aligned}$$

5. Como foi visto, *Symbolic differentiation* não é a técnica mais eficaz para o cálculo do valor da derivada de uma expressão. *Automatic differentiation* resolve este problema cálculando o valor da derivada em vez de manipular a expressão original.

   Defina o gene do catamorfismo que ocorre na função

$$ad :: Floating\ a \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to a$$

   que, dada uma expressão aritmética e um ponto, calcula o valor da sua derivada nesse ponto, sem transformar manipular a expressão original. Testes a fazer, de seguida:

   Propriedade [QuickCheck] 6 *Calcular o valor da derivada num ponto r via ad é equivalente a calcular a derivada da expressão e avalia-la no ponto r.*

$$\begin{aligned}
&prop_congruent :: (Floating\ a, Real\ a) \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to Bool\\
&prop_congruent\ a\ exp = ad\ a\ exp \stackrel{?}{=} eval_exp\ a\ (sd\ exp)
\end{aligned}$$

Problema 2

Nesta disciplina estudou-se como fazer programação dinâmica por cálculo, recorrendo à lei de recursividade mútua.[4]

Para o caso de funções sobre os números naturais ($\mathbb{N}_0$, com functor $\mathsf{F}\ X = 1 + X$) é fácil derivar-se da lei que foi estudada uma *regra de algibeira* que se pode ensinar a programadores que não tenham estudado Cálculo de Programas. Apresenta-se de seguida essa regra, tomando como exemplo o cálculo do ciclo-for que implementa a função de Fibonacci, recordar o sistema

$$\begin{aligned}
&fib\ 0 = 1\\
&fib\ (n+1) = f\ n
\end{aligned}$$

[4] Lei (3.94) em [2], página 98.

$$f\ 0 = 1$$
$$f\ (n+1) = fib\ n + f\ n$$

Obter-se-á de imediato

$$fib' = \pi_1 \cdot \mathsf{for}\ loop\ init\ \mathbf{where}$$
$$\quad loop\ (fib, f) = (f, fib + f)$$
$$\quad init = (1, 1)$$

usando as regras seguintes:

- O corpo do ciclo *loop* terá tantos argumentos quanto o número de funções mutuamente recursivas.
- Para as variáveis escolhem-se os próprios nomes das funções, pela ordem que se achar conveniente.[5]
- Para os resultados vão-se buscar as expressões respectivas, retirando a variável n.
- Em *init* coleccionam-se os resultados dos casos de base das funções, pela mesma ordem.

Mais um exemplo, envolvendo polinómios do segundo grau $ax^2 + bx + c$ em $\mathbb{N}_0$. Seguindo o método estudado nas aulas[6], de $f\ x = ax^2 + bx + c$ derivam-se duas funções mutuamente recursivas:

$$f\ 0 = c$$
$$f\ (n+1) = f\ n + k\ n$$
$$k\ 0 = a + b$$
$$k\ (n+1) = k\ n + 2\ a$$

Seguindo a regra acima, calcula-se de imediato a seguinte implementação, em Haskell:

$$f'\ a\ b\ c = \pi_1 \cdot \mathsf{for}\ loop\ init\ \mathbf{where}$$
$$\quad loop\ (f, k) = (f + k, k + 2 * a)$$
$$\quad init = (c, a + b)$$

O que se pede então, nesta pergunta? Dada a fórmula que dá o n-ésimo número de Catalan,

$$C_n = \frac{(2n)!}{(n+1)!(n!)} \tag{1}$$

derivar uma implementação de C_n que não calcule factoriais nenhuns. Isto é, derivar um ciclo-for

$$cat = \cdots \cdot \mathsf{for}\ loop\ init\ \mathbf{where}\ \cdots$$

que implemente esta função.

Propriedade [QuickCheck] 7 *A função proposta coincidem com a definição dada:*

$$prop\_cat = (\geqslant 0) \Rightarrow (catdef \equiv cat)$$

Sugestão: Começar por estudar muito bem o processo de cálculo dado no anexo B para o problema (semelhante) da função exponencial.

Problema 3

As curvas de Bézier, designação dada em honra ao engenheiro Pierre Bézier, são curvas ubíquas na área de computação gráfica, animação e modelação. Uma curva de Bézier é uma curva paramétrica, definida por um conjunto $\{P_0, ..., P_N\}$ de pontos de controlo, onde N é a ordem da curva.

O algoritmo de *De Casteljau* é um método recursivo capaz de calcular curvas de Bézier num ponto. Apesar de ser mais lento do que outras abordagens, este algoritmo é numericamente mais estável, trocando velocidade por correção.

[5] Podem obviamente usar-se outros símbolos, mas numa primeira leitura dá jeito usarem-se tais nomes.
[6] Secção 3.17 de [2] e tópico Recursividade mútua nos vídeos das aulas teóricas.

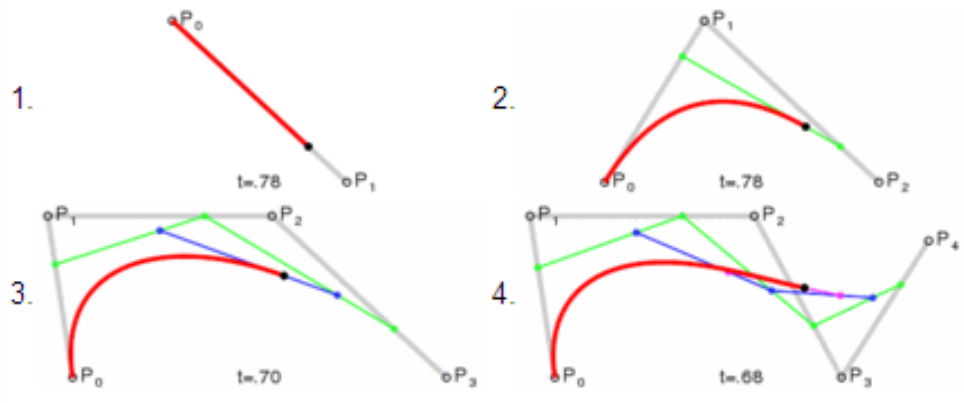


Figura 1: Exemplos de curvas de Bézier retirados da Wikipedia.

De forma sucinta, o valor de uma curva de Bézier de um só ponto $\{P_0\}$ (ordem 0) é o próprio ponto P_0. O valor de uma curva de Bézier de ordem N é calculado através da interpolação linear da curva de Bézier dos primeiros $N-1$ pontos e da curva de Bézier dos últimos $N-1$ pontos.

A interpolação linear entre 2 números, no intervalo $[0,1]$, é dada pela seguinte função:

$$
\begin{aligned}
&\mathit{linear1d} :: \mathbb{Q} \to \mathbb{Q} \to \mathit{OverTime}\ \mathbb{Q}\\
&\mathit{linear1d}\ a\ b = \mathit{formula}\ a\ b\ \textbf{where}\\
&\quad \mathit{formula} :: \mathbb{Q} \to \mathbb{Q} \to \mathit{Float} \to \mathbb{Q}\\
&\quad \mathit{formula}\ x\ y\ t = ((1.0 :: \mathbb{Q}) - (to_{\mathbb{Q}}\ t)) * x + (to_{\mathbb{Q}}\ t) * y
\end{aligned}
$$

A interpolação linear entre 2 pontos de dimensão N é calculada através da interpolação linear de cada dimensão.

O tipo de dados NPoint representa um ponto com N dimensões.

$$\textbf{type}\ \mathit{NPoint} = [\mathbb{Q}]$$

Por exemplo, um ponto de 2 dimensões e um ponto de 3 dimensões podem ser representados, respetivamente, por:

$$
\begin{aligned}
&\mathit{p2d} = [1.2, 3.4]\\
&\mathit{p3d} = [0.2, 10.3, 2.4]
\end{aligned}
$$

O tipo de dados $\mathit{OverTime}\ a$ representa um termo do tipo a num dado instante (dado por um Float).

$$\textbf{type}\ \mathit{OverTime}\ a = \mathit{Float} \to a$$

O anexo C tem definida a função

$$\mathit{calcLine} :: \mathit{NPoint} \to (\mathit{NPoint} \to \mathit{OverTime}\ \mathit{NPoint})$$

que calcula a interpolação linear entre 2 pontos, e a função

$$\mathit{deCasteljau} :: [\mathit{NPoint}] \to \mathit{OverTime}\ \mathit{NPoint}$$

que implementa o algoritmo respectivo.

1. Implemente $\mathit{calcLine}$ como um catamorfismo de listas, testando a sua definição com a propriedade:

   Propriedade [QuickCheck] 8 *Definição alternativa.*

   $$
   \begin{aligned}
   &\mathit{prop\_calcLine\_def} :: \mathit{NPoint} \to \mathit{NPoint} \to \mathit{Float} \to \mathit{Bool}\\
   &\mathit{prop\_calcLine\_def}\ p\ q\ d = \mathit{calcLine}\ p\ q\ d \equiv \mathit{zipWithM}\ \mathit{linear1d}\ p\ q\ d
   \end{aligned}
   $$

2. Implemente a função $\mathit{deCasteljau}$ como um hilomorfismo, testando agora a propriedade:

Propriedade [QuickCheck] 9 *Curvas de Bézier são simétricas.*

$$
\begin{aligned}
&prop\_bezier\_sym :: [[\mathbb{Q}]] \to Gen\ Bool\\
&prop\_bezier\_sym\ l = all\ (<\Delta) \cdot calc\_difs \cdot bezs\ \langle\$\rangle\ elements\ ps\ \textbf{where}\\
&\quad calc\_difs = (\lambda(x,y) \to zipWith\ (\lambda w\ v \to \textbf{if}\ w \geqslant v\ \textbf{then}\ w - v\ \textbf{else}\ v - w)\ x\ y)\\
&\quad bezs\ t = (deCasteljau\ l\ t, deCasteljau\ (reverse\ l)\ (from_{\mathbb{Q}}\ (1 - (to_{\mathbb{Q}}\ t))))\\
&\quad \Delta = 1\mathrm{e}{-2}
\end{aligned}
$$

3. Corra a função $runBezier$ e aprecie o seu trabalho[7] clicando na janela que é aberta (que contém, a verde, um ponto inicila) com o botão esquerdo do rato para adicionar mais pontos. A tecla *Delete* apaga o ponto mais recente.

Problema 4

Seja dada a fórmula que calcula a média de uma lista não vazia x,

$$avg\ x = \frac{1}{k}\sum_{i=1}^{k} x_i \tag{2}$$

onde $k = length\ x$. Isto é, para sabermos a média de uma lista precisamos de dois catamorfismos: o que faz o somatório e o que calcula o comprimento a lista. Contudo, é facil de ver que

$$
\begin{aligned}
&avg\ [a] = a\\
&avg(a : x) = \tfrac{1}{k+1}(a + \textstyle\sum_{i=1}^{k} x_i) = \tfrac{a+k(avg\ x)}{k+1}\ \text{para}\ k = length\ x
\end{aligned}
$$

Logo avg está em recursividade mútua com $length$ e o par de funções pode ser expresso por um único catamorfismo, significando que a lista apenas é percorrida uma vez.

1. Recorra à lei de recursividade mútua para derivar a função $avg\_aux = (\!|[b, q]|\!)$ tal que $avg\_aux = \langle avg, length\rangle$ em listas não vazias.

2. Generalize o raciocínio anterior para o cálculo da média de todos os elementos de uma LTree recorrendo a uma única travessia da árvore (i.e. catamorfismo).

Verifique as suas funções testando a propriedade seguinte:

Propriedade [QuickCheck] 10 *A média de uma lista não vazia e de uma LTree com os mesmos elementos coincide, a menos de um erro de 0.1 milésimas:*

$$
\begin{aligned}
&prop\_avg :: [Double] \to Property\\
&prop\_avg = nonempty \Rightarrow diff \leqslant \underline{0.000001}\ \textbf{where}\\
&\quad diff\ l = avg\ l - (avgLTree \cdot genLTree)\ l\\
&\quad genLTree = [\![(lsplit)]\!]\\
&\quad nonempty = (>[\,])
\end{aligned}
$$

Problema 5

(**NB**: Esta questão é **opcional** e funciona como **valorização** apenas para os alunos que desejarem fazê-la.)

Existem muitas linguagens funcionais para além do Haskell, que é a linguagem usada neste trabalho prático. Uma delas é o F# da Microsoft. Na directoria `fsharp` encontram-se os módulos Cp, Nat e LTree codificados em F#. O que se pede é a biblioteca BTree escrita na mesma linguagem.

Modo de execução: o código que tiverem produzido nesta pergunta deve ser colocado entre o `\begin{verbatim}` e o `\end{verbatim}` da correspondente parte do anexo D. Para além disso, os grupos podem demonstrar o código na oral.

[7] A representação em Gloss é uma adaptação de um projeto de Harold Cooper.

Anexos

A Como exprimir cálculos e diagramas em LaTeX/lhs2tex

Como primeiro exemplo, estudar o texto fonte deste trabalho para obter o efeito:[8]

$$
\begin{array}{ll}
& id = \langle f, g\rangle \\
\equiv & \quad \{\ \text{universal property}\ \} \\
& \left\{ \begin{array}{l} \pi_1 \cdot id = f \\ \pi_2 \cdot id = g \end{array} \right. \\
\equiv & \quad \{\ \text{identity}\ \} \\
& \left\{ \begin{array}{l} \pi_1 = f \\ \pi_2 = g \end{array} \right. \\
\Box &
\end{array}
$$

Os diagramas podem ser produzidos recorrendo à *package* LaTeX xymatrix, por exemplo:

$$
\begin{array}{ccc}
\mathbb{N}_0 & \xleftarrow{\ \mathsf{in}\ } & 1 + \mathbb{N}_0 \\
{\scriptstyle (\!|g|\!)}\downarrow & & \downarrow{\scriptstyle id + (\!|g|\!)} \\
B & \xleftarrow[\ g\ ]{} & 1 + B
\end{array}
$$

B Programação dinâmica por recursividade múltipla

Neste anexo dão-se os detalhes da resolução do Exercício 3.30 dos apontamentos da disciplina[9], onde se pretende implementar um ciclo que implemente o cálculo da aproximação até $i = n$ da função exponencial $exp\ x = e^x$, via série de Taylor:

$$exp\ x \quad = \quad \sum_{i=0}^{\infty} \frac{x^i}{i!} \tag{3}$$

Seja $e\ x\ n = \sum_{i=0}^{n} \frac{x^i}{i!}$ a função que dá essa aproximação. É fácil de ver que $e\ x\ 0 = 1$ e que $e\ x\ (n+1) = e\ x\ n + \frac{x^{n+1}}{(n+1)!}$. Se definirmos $h\ x\ n = \frac{x^{n+1}}{(n+1)!}$ teremos $e\ x$ e $h\ x$ em recursividade mútua. Se repetirmos o processo para $h\ x\ n$ etc obteremos no total três funções nessa mesma situação:

$$
\begin{array}{l}
e\ x\ 0 = 1 \\
e\ x\ (n+1) = h\ x\ n + e\ x\ n \\
h\ x\ 0 = x \\
h\ x\ (n+1) = x\ /\ (s\ n) * h\ x\ n \\
s\ 0 = 2 \\
s\ (n+1) = 1 + s\ n
\end{array}
$$

Segundo a *regra de algibeira* descrita na página 3.1 deste enunciado, ter-se-á, de imediato:

$$
\begin{array}{l}
e'\ x = prj \cdot \mathsf{for}\ loop\ init\ \mathbf{where} \\
\quad init = (1, x, 2) \\
\quad loop\ (e, h, s) = (h + e, x\ /\ s * h, 1 + s) \\
\quad prj\ (e, h, s) = e
\end{array}
$$

[8] Exemplos tirados de [2].
[9] Cf. [2], página 102.

C Código fornecido

Problema 1

$$
\begin{spec}
expd :: Floating\ a \Rightarrow a \to a \\
expd = Prelude.exp \\
\textbf{type}\ OutExpAr\ a = () + (a + ((BinOp, (ExpAr\ a, ExpAr\ a)) + (UnOp, ExpAr\ a)))
\end{spec}
$$

Problema 2

Definição da série de Catalan usando factoriais (1):

$$
\begin{spec}
catdef\ n = (2 * n)! \div ((n + 1)! * n!)
\end{spec}
$$

Oráculo para inspecção dos primeiros 26 números de Catalan[10]:

$$
\begin{spec}
oracle = [\\
\quad 1, 1, 2, 5, 14, 42, 132, 429, 1430, 4862, 16796, 58786, 208012, 742900, 2674440, 9694845, \\
\quad 35357670, 129644790, 477638700, 1767263190, 6564120420, 24466267020, \\
\quad 91482563640, 343059613650, 1289904147324, 4861946401452 \\
\quad]
\end{spec}
$$

Problema 3

Algoritmo:

$$
\begin{spec}
deCasteljau :: [NPoint] \to OverTime\ NPoint \\
deCasteljau\ [\,] = nil \\
deCasteljau\ [p] = \underline{p} \\
deCasteljau\ l = \lambda pt \to (calcLine\ (p\ pt)\ (q\ pt))\ pt\ \textbf{where} \\
\quad p = deCasteljau\ (init\ l) \\
\quad q = deCasteljau\ (tail\ l)
\end{spec}
$$

Função auxiliar:

$$
\begin{spec}
calcLine :: NPoint \to (NPoint \to OverTime\ NPoint) \\
calcLine\ [\,] = \underline{nil} \\
calcLine\ (p : x) = \overline{g}\ p\ (calcLine\ x)\ \textbf{where} \\
\quad g :: (\mathbb{Q}, NPoint \to OverTime\ NPoint) \to (NPoint \to OverTime\ NPoint) \\
\quad g\ (d, f)\ l = \textbf{case}\ l\ \textbf{of} \\
\quad\quad [\,] \to nil \\
\quad\quad (x : xs) \to \lambda z \to concat\ \$\ (sequenceA\ [singl \cdot linear1d\ d\ x, f\ xs])\ z
\end{spec}
$$

2D:

$$
\begin{spec}
bezier2d :: [NPoint] \to OverTime\ (Float, Float) \\
bezier2d\ [\,] = \underline{(0, 0)} \\
bezier2d\ l = \lambda z \to (from_{\mathbb{Q}} \times from_{\mathbb{Q}}) \cdot (\lambda [x, y] \to (x, y))\ \$\ ((deCasteljau\ l)\ z)
\end{spec}
$$

Modelo:

$$
\begin{spec}
\textbf{data}\ World = World\ \{points :: [NPoint] \\
\quad , time :: Float \\
\quad \} \\
initW :: World \\
initW = World\ [\,]\ 0
\end{spec}
$$

[10] Fonte: Wikipedia.

```
tick :: Float → World → World
tick dt world = world {time = (time world) + dt}

actions :: Event → World → World
actions (EventKey (MouseButton LeftButton) Down _ p) world =
  world {points = (points world) ++ [(λ(x, y) → map to_ℚ [x, y]) p]}
actions (EventKey (SpecialKey KeyDelete) Down _ _) world =
  world {points = cond (≡ []) id init (points world)}
actions _ world = world

scaleTime :: World → Float
scaleTime w = (1 + cos (time w)) / 2

bezier2dAtTime :: World → (Float, Float)
bezier2dAtTime w = (bezier2dAt w) (scaleTime w)

bezier2dAt :: World → OverTime (Float, Float)
bezier2dAt w = bezier2d (points w)

thicCirc :: Picture
thicCirc = ThickCircle 4 10

ps :: [Float]
ps = map from_ℚ ps' where
  ps' :: [ℚ]
  ps' = [0, 0.01 .. 1]   -- interval
```

Gloss:

```
picture :: World → Picture
picture world = Pictures
  [animateBezier (scaleTime world) (points world)
  , Color white · Line · map (bezier2dAt world) $ ps
  , Color blue · Pictures $ [Translate (from_ℚ x) (from_ℚ y) thicCirc | [x, y] ← points world]
  , Color green $ Translate cx cy thicCirc
  ] where
  (cx, cy) = bezier2dAtTime world
```

Animação:

```
animateBezier :: Float → [NPoint] → Picture
animateBezier _ [] = Blank
animateBezier _ [_] = Blank
animateBezier t l = Pictures
  [animateBezier t (init l)
  , animateBezier t (tail l)
  , Color red · Line $ [a, b]
  , Color orange $ Translate ax ay thicCirc
  , Color orange $ Translate bx by thicCirc
  ] where
  a@(ax, ay) = bezier2d (init l) t
  b@(bx, by) = bezier2d (tail l) t
```

Propriedades e *main*:

```
runBezier :: IO ()
runBezier = play (InWindow "Bézier" (600, 600) (0, 0))
  black 50 initW picture actions tick

runBezierSym :: IO ()
runBezierSym = quickCheckWith (stdArgs {maxSize = 20, maxSuccess = 200}) prop_bezier_sym
```

Compilação e execução dentro do interpretador:[11]

```
main = runBezier
run = do {system "ghc cp2021t"; system "./cp2021t"}
```

[11] Pode ser útil em testes envolvendo Gloss. Nesse caso, o teste em causa deve fazer parte de uma função *main*.

QuickCheck

Código para geração de testes:

```
instance Arbitrary UnOp where
  arbitrary = elements [Negate, E]
instance Arbitrary BinOp where
  arbitrary = elements [Sum, Product]
instance (Arbitrary a) ⇒ Arbitrary (ExpAr a) where
  arbitrary = do
    binop ← arbitrary
    unop ← arbitrary
    exp1 ← arbitrary
    exp2 ← arbitrary
    a ← arbitrary
    frequency · map (id × pure) $ [(20, X), (15, N a), (35, Bin binop exp1 exp2), (30, Un unop exp1)]
infixr 5 ?=
(?=) :: Real a ⇒ a → a → Bool
(?=) x y = (to_ℚ x) ≡ (to_ℚ y)
```

Outras funções auxiliares

Lógicas:

```
infixr 0 ⇒
(⇒) :: (Testable prop) ⇒ (a → Bool) → (a → prop) → a → Property
p ⇒ f = λa → p a ⇒ f a
infixr 0 ⇔
(⇔) :: (a → Bool) → (a → Bool) → a → Property
p ⇔ f = λa → (p a ⇒ property (f a)) .&&. (f a ⇒ property (p a))
infixr 4 ≡
(≡) :: Eq b ⇒ (a → b) → (a → b) → (a → Bool)
f ≡ g = λa → f a ≡ g a
infixr 4 ⩽
(⩽) :: Ord b ⇒ (a → b) → (a → b) → (a → Bool)
f ⩽ g = λa → f a ⩽ g a
infixr 4 ∧
(∧) :: (a → Bool) → (a → Bool) → (a → Bool)
f ∧ g = λa → ((f a) ∧ (g a))
```

D Soluções dos alunos

Os alunos devem colocar neste anexo as suas soluções para os exercícios propostos, de acordo com o "layout"que se fornece. Não podem ser alterados os nomes ou tipos das funções dadas, mas pode ser adicionado texto, disgramas e/ou outras funções auxiliares que sejam necessárias.

Valoriza-se a escrita de *pouco* código que corresponda a soluções simples e elegantes.

Problema 1

São dadas:

```
cataExpAr g = g · recExpAr (cataExpAr g) · outExpAr
anaExpAr g = inExpAr · recExpAr (anaExpAr g) · g
hyloExpAr h g = cataExpAr h · anaExpAr g
```

$$
\begin{aligned}
&eval\_exp :: Floating\ a \Rightarrow a \to (ExpAr\ a) \to a\\
&eval\_exp\ a = cataExpAr\ (g\_eval\_exp\ a)\\
&optmize\_eval :: (Floating\ a, Eq\ a) \Rightarrow a \to (ExpAr\ a) \to a\\
&optmize\_eval\ a = hyloExpAr\ (gopt\ a)\ clean\\
&sd :: Floating\ a \Rightarrow ExpAr\ a \to ExpAr\ a\\
&sd = \pi_2 \cdot cataExpAr\ sd\_gen\\
&ad :: Floating\ a \Rightarrow a \to ExpAr\ a \to a\\
&ad\ v = \pi_2 \cdot cataExpAr\ (ad\_gen\ v)
\end{aligned}
$$

outExpAr

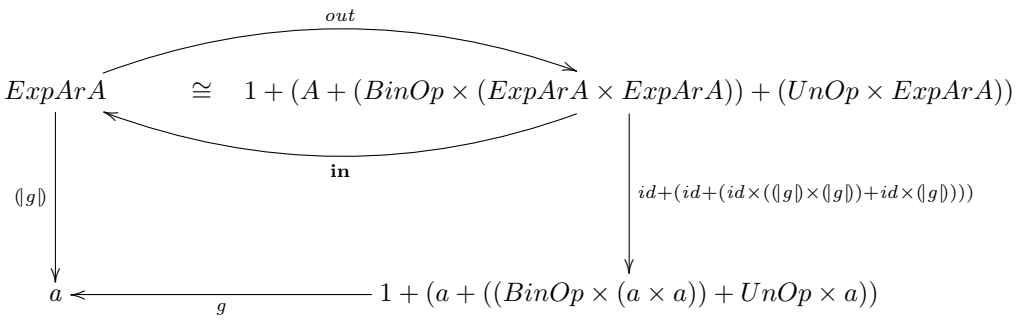
$$
\begin{aligned}
& outExpAr \cdot inExpAr = id && (4)\\
\equiv & \quad \{\ \text{Def inExpAr}\ \}\\
& outExpAr \cdot [\underline{X}, numops] = id && (5)\\
\equiv & \quad \{\ \text{Fusão-+}\ \}\\
& [outExpAr \cdot \underline{X}, outExpAr \cdot numops] = id && (6)\\
\equiv & \quad \{\ \text{Universal-+, Natural id}\ \}\\
& \begin{cases} outExpAr \cdot \underline{X} = i_1 \\ outExpAr \cdot num\_ops = i_2 \end{cases} && (7)\\
\equiv & \quad \{\ \text{Def num\_ops, Def ops}\ \}\\
& \begin{cases} outExpAr \cdot \underline{X} = i_1 \\ outExpAr \cdot [N, [bin, \widehat{Un}]] = i_2 \end{cases} && (8)\\
\equiv & \quad \{\ \text{Natural-id, Reflexao-+, Fusao-+, Eq-+}\ \}\\
& \begin{cases} outExpAr \cdot \underline{X} = i_1 \\ outExpAr \cdot N = i_2 \cdot i_1 \\ outExpAr \cdot [bin, \widehat{Un}] = i_2 \cdot i_2 \end{cases} && (9)\\
\square & && (10)
\end{aligned}
$$

Repetindo este passo mais uma vez e após aplicar a regra de igualdade extensional chega-se à seguinte definição:

$$
\begin{aligned}
&outExpAr\ X = i_1\ ()\\
&outExpAr\ (N\ a) = i_2 \cdot i_1\ \$\ a\\
&outExpAr\ (Bin\ op\ x\ y) = i_2 \cdot i_2 \cdot i_1\ \$\ (op, (x, y))\\
&outExpAr\ (Un\ op\ x) = i_2 \cdot i_2 \cdot i_2\ \$\ (op, x)
\end{aligned}
$$

—

recExpAr

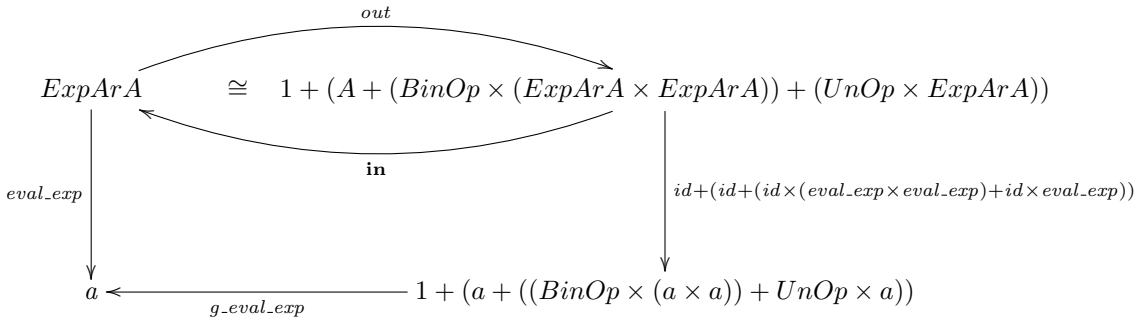


$$
\begin{aligned}
& recExpAr\ g = id + (id + (id \times (g \times g) + id \times g))) \\
\equiv \quad & \{\ \text{Aplicando a definição dada de baseExpAr}\ \} \\
\end{aligned}
$$

$$recExpAr\ g = baseExpAr\ id\ id\ id\ g\ g\ id\ g$$

—

g_eval_exp



Daqui retiramos que o gene terá de ser definido da seguinte forma:

$$
\begin{aligned}
& g\_eval\_exp\ a = [\underline{a}, g]\ \textbf{where} \\
& \quad g = [id, g2] \\
& \quad g2 = [g3\_eval, g4\_eval] \\
& g3\_eval\ (a, (b, c)) = \textbf{if}\ a \equiv Sum\ \textbf{then}\ b + c\ \textbf{else}\ b * c \\
& g4\_eval\ (a, b) = \textbf{if}\ a \equiv Negate\ \textbf{then} - b\ \textbf{else}\ Prelude.exp\ b
\end{aligned}
$$

—

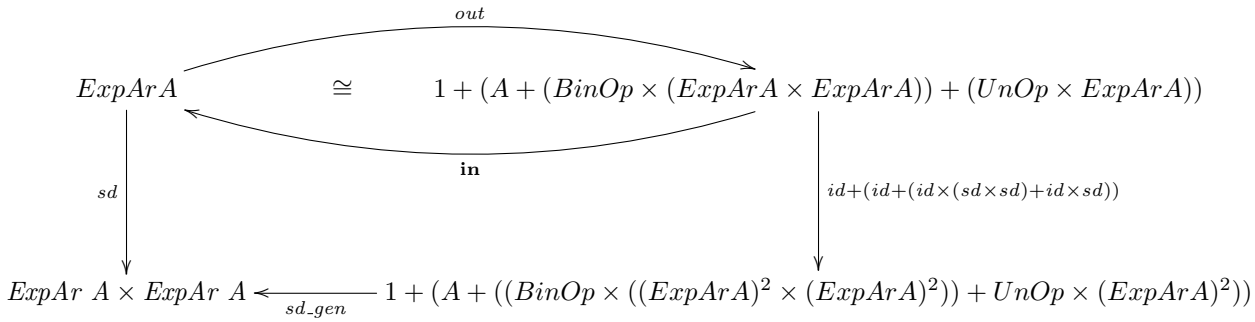
optimize_eval

De forma a tirar proveito dos elementos absorventes de cada operação, definimos um anamorfismo que aplica as regras matemáticas, não alterando a estrutura de dados o que permite que o catamorfimo permaneça igual ao definido acima.

$$
\begin{aligned}
& clean\ (Bin\ Product\ (N\ 0)\ \_) = i_2 \cdot i_1\ \$\ 0 \\
& clean\ (Bin\ Product\ \_\ (N\ 0)) = i_2 \cdot i_1\ \$\ 0 \\
& clean\ (Un\ E\ (N\ 0)) = i_2 \cdot i_1\ \$\ 1 \\
& clean\ x = outExpAr\ x \\
& \quad \text{--} \\
& gopt\ a = g\_eval\_exp\ a
\end{aligned}
$$

—

sd_gen

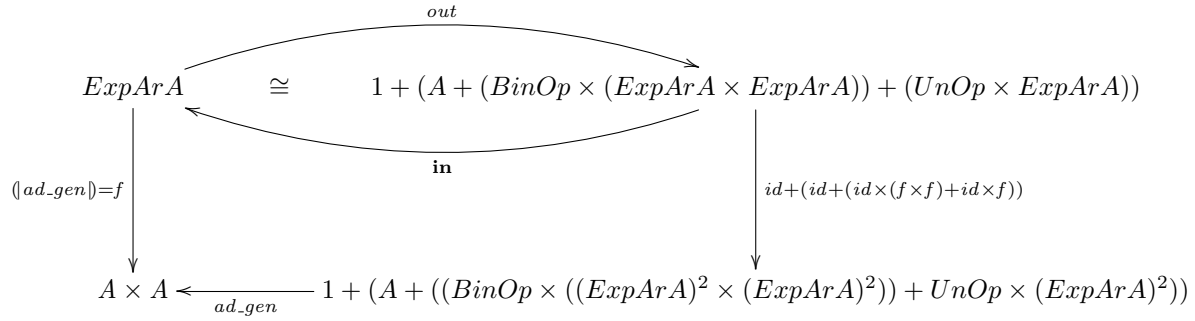


Aplicando as regras da derivação à nossa estrutura chegamos ao seguinte gene:

$$
\begin{aligned}
&sd\_gen :: Floating\ a \Rightarrow \\
&\quad () + (a + ((BinOp, ((ExpAr\ a, ExpAr\ a), (ExpAr\ a, ExpAr\ a))) + \\
&\qquad (UnOp, (ExpAr\ a, ExpAr\ a)))) \rightarrow (ExpAr\ a, ExpAr\ a) \\
&sd\_gen = [g1, [g3, [g5\_sd\_gen, g6\_sd\_gen]]]\ \textbf{where} \\
&\quad g1\ \_ = (X, N\ 1) \\
&\quad g3\ a = (N\ a, N\ 0) \\
&g5\_sd\_gen\ (op, ((exp1, exp2), (exp3, exp4))) = \textbf{if}\ op \equiv Sum\ \textbf{then}\ (Bin\ Sum\ exp1\ exp3, Bin\ Sum\ exp2\ exp4) \\
&\quad \textbf{else}\ (Bin\ Product\ exp1\ exp3, Bin\ Sum\ (Bin\ Product\ exp1\ exp4)\ (Bin\ Product\ exp2\ exp3)) \\
&g6\_sd\_gen\ (op, (exp1, exp2)) = \textbf{if}\ op \equiv Negate\ \textbf{then}\ (Un\ op\ exp1, Un\ op\ exp2) \\
&\quad \textbf{else}\ (Un\ op\ exp1, Bin\ Product\ (Un\ op\ exp1)\ exp2)
\end{aligned}
$$

—

ad_gen



Para calcular o valor da derivada de uma expressão nesse ponto, sem transformar manipular a expressão original é necessário o gene do catamorfismo criar um par com o valor original e o valor da derivada:

$$
\begin{aligned}
&ad\_gen\ v = [g1, [g3, [g5, g6]]]\ \textbf{where} \\
&\quad g1 = \underline{(v, 1)} \\
&\quad g3\ a = (a, 0) \\
&\quad g5\ (op, ((n1, n2), (n3, n4))) = \textbf{if}\ op \equiv Sum\ \textbf{then}\ (n1 + n3, n2 + n4) \\
&\qquad \textbf{else}\ (n1 * n3, n1 * n4 + n2 * n3) \\
&\quad g6\ (op, (n1, n2)) = \textbf{if}\ op \equiv Negate\ \textbf{then}\ (negate\ n1, negate\ n2) \\
&\qquad \textbf{else}\ (Prelude.exp\ n1, (Prelude.exp\ n1) * n2)
\end{aligned}
$$

Problema 2

$$
\begin{aligned}
&loop\ (c, h, s) = (c * h \div s, h + 4, \mathsf{succ}\ \ s) \\
&inic = (1, 2, 2) \\
&prj\ (c, h, s) = c
\end{aligned}
$$

por forma a que

$$cat = prj \cdot \mathsf{for}\ loop\ inic$$

seja a função pretendida. **NB**: usar divisão inteira. Apresentar de seguida a justificação da solução encontrada.

De forma a conseguir descrever a sequência de Catalan, seria necessário descobrir a relação entre dois números consecutivos, através de cálculos chega-se à seguinte fórmula:

$$C(n+1) = C(n) * (4n+2)/(n+1) \tag{11}$$

Assim para puder aplicar a regra da algibeira é necessário dividir a divisão em mais duas funções mutuamente recursivas:

$$
\begin{cases}
h\ (n+1) = h\ (n) + 4 \\
s\ (n+1) = s\ (n) + 1
\end{cases} \tag{12}
$$

Devido à divisão ser inteira é obrigatório que a multiplicação seja feita antes da divisão. Logo, chegamos à seguinte expressão:

$$C(n+1) = (C(n) * h(n))/s(n) \tag{13}$$

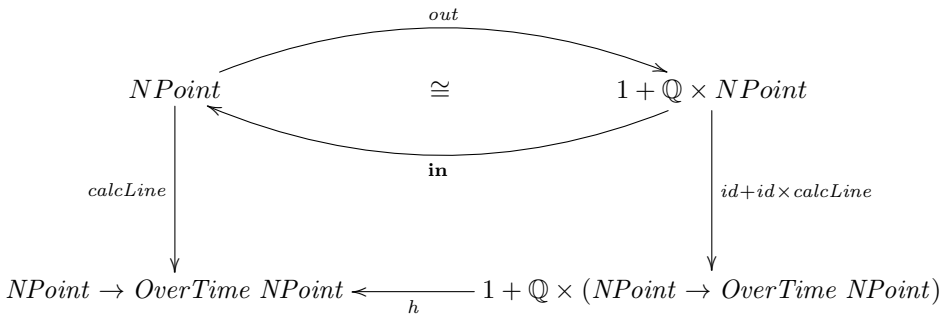
$$h(n+1) = h(n) + 4 \tag{14}$$

$$s(n+1) = s(n) + 1 \tag{15}$$

Finalmente usando as regras referidas no enunciado chega-se à solução apresentada.

Problema 3

calcLine



Tendo o gráfico acima em conta, o gene do catamorfismo tem de devolver uma função com a assinatura $NPoint \rightarrow OverTime\ NPoint$, ou seja, o caso nulo deve devolver uma função que retorna uma lista vazia, no caso de existir lista reaproveita-mos o código fornecido no enunciado.

```
calcLine :: NPoint → (NPoint → OverTime NPoint)
calcLine = cataList h where
  h = [\__ → nil, calcLine_h2]
calcLine_h2 (d,f) l = case l of
  [] → nil
  (x : xs) → concat · sequenceA [singl · linear1d d x, f xs]
```

Depreendemos que deCasteljau seja um hilomorfismo de listas mas não conseguimos chegar a uma solução para este problema

```
deCasteljau :: [NPoint] → OverTime NPoint
deCasteljau = hyloAlgForm alg coalg where
  coalg = ⊥
  alg = ⊥
hyloAlgForm = hyloList
```

Problema 4

Solução para listas não vazias:

$$avg = \pi_1 \cdot avg\_aux$$

$$avg\_aux = cataList\ [\underline{i}, b] \textbf{ where}$$
$$i = (0,0)$$
$$b\ (c,(avg,len)) = ((avg * len + c)\ /\ (\mathsf{succ}\ \ len), \mathsf{succ}\ \ len)$$

$avg\_aux = (\!|[\underline{i}, b]|\!)$ tal que $avg\_aux = \langle avg, length\rangle$ em listas não vazias.
Queremos converter $[\underline{i}, b]$ para um split para aplicarmos a regra de Fokkinga.

$$[\underline{i}, b] \tag{16}$$

$\equiv$ { Reflexão-x , Natural-id }

$$\langle \pi_1, \pi_2 \rangle \cdot [\underline{i}, b] \tag{17}$$

$\equiv$ { Fusão-+ }

$$[\langle \pi_1, \pi_2 \rangle \cdot \underline{i}\ (\langle \pi_1, \pi_2 \rangle \cdot b), \cdot] \tag{18}$$

$\equiv$ { Fusão-x, Natural id }

$$[\langle \pi_1 \cdot \underline{i}\ (\pi_2 \cdot \underline{i}), \langle \pi_1 \cdot b, \pi_2 \cdot b \rangle \rangle, \cdot] \tag{19}$$

$\equiv$ { Lei da Troca }

$$\langle [\pi_1 \cdot \underline{i}, \pi_1 \cdot b], [\pi_2 \cdot \underline{i}, \pi_2 \cdot b] \rangle \tag{20}$$

$\square$ (21)

Agora temos que $(\!|\langle [\pi_1 \cdot \underline{i}, \pi_1 \cdot b], [\pi_2 \cdot \underline{i}, \pi_2 \cdot b] \rangle|\!)$ = $\langle avg, length \rangle$ Assim:

$$\begin{cases} avg \cdot \mathbf{in} = [\pi_1 \cdot \underline{i}, \pi_1 \cdot b] \cdot F\ \langle avg, length \rangle \\ length \cdot \mathbf{in} = [\pi_2 \cdot \underline{i}, \pi_2 \cdot b] \cdot F\ \langle avg, length \rangle \end{cases} \tag{22}$$

$\equiv$ { Def in , Def F }

$$\begin{cases} avg \cdot [nil, cons] = [\pi_1 \cdot \underline{i}, \pi_1 \cdot b] \cdot (id + id \times \langle avg, length \rangle) \\ length \cdot [nil, cons] = [\pi_2 \cdot \underline{i}, \pi_2 \cdot b] \cdot (id + id \times \langle avg, length \rangle) \end{cases} \tag{23}$$

$\equiv$ { fusão-+; reflexão-+; eq-+; igualdade extensional; def-comp; def-split; def-× }

$$\begin{cases} avg\ (nil\ l) = \pi_1\ (\underline{i}\ l) \\ avg\ (cons\ (a, l)) = \pi_1\ (b\ (a, (avg\ l, lenght\ l))) \\ length\ (nil\ l) = \pi_2\ (\underline{i}\ l) \\ length\ (cons\ (a, l)) = \pi_2\ (b\ (a, (avg\ l, length\ l))) \end{cases} \tag{24}$$

$\equiv$ { Def nil, Def cons, avg e length de uma lista vazia = 0 }

$$\begin{cases} \pi_1\ i = 0 \\ avg\ (a : l) = \pi_1\ (b\ (a, (avg\ l, length\ l)) \\ \pi_2\ i = 0 \\ length\ (a : l) = \pi_2\ (b\ (a, (avg\ l, length\ l)) \end{cases} \tag{25}$$

$\square$ (26)

Assim o inicializador (i) é o par (0,0) e o loop (b) é definida a partir da definição de avg dado pelo enunciado e a definição geral do length de uma lista.

Solução para árvores de tipo LTree:

$$\begin{aligned} &avgLTree = \pi_1 \cdot (\!|\, gene \,|\!)\ \mathbf{where} \\ &\quad gene = [b, q] \\ &\quad b\ a = (a, 1) \\ &\quad q\ ((e_1, e_2), (d1, d2)) = ((e_1 * e_2 + d1 * d2)\ /\ (e_2 + d2), e_2 + d2) \end{aligned}$$

Partindo de cima temos que:

$$\begin{cases} avg \cdot \mathbf{in} = [\pi_1 \cdot \underline{i}, \pi_1 \cdot b] \cdot F\ \langle avg, lenght \rangle \\ len \cdot \mathbf{in} = [\pi_2 \cdot \underline{i}, \pi_2 \cdot b] \cdot F\ \langle avg, length \rangle \end{cases}$$

$\equiv$ { Def in , Def F }

$$\begin{cases} avg \cdot [Leaf, Fork] = [\pi_1 \cdot \underline{i}, \pi_1 \cdot b] \cdot (id + (\langle avg, length \rangle \times \langle avg, length \rangle)) \\ len \cdot [Leaf, Fork] = [\pi_2 \cdot \underline{i}, \pi_2 \cdot b] \cdot (id + (\langle avg, length \rangle \times \langle avg, length \rangle)) \end{cases}$$

$$\equiv \quad \{ \text{ fusão-+; reflexão-+; eq-+; igualdade extensional; def-comp; def-split; def-}\times \text{ } \}$$

$$\begin{cases} avg\ (Leaf\ l) = \pi_1 \cdot \underline{i}\ l \\ avg\ (Fork\ (e,d)) = \pi_1\ (q\ ((avg\ e, length\ e), (avg\ d, length\ d))) \\ length\ (Leaf\ l) = \pi_2 \cdot \underline{i}\ l \\ length\ (Fork\ (e,d)) = \pi_2\ (q\ ((avg\ e, length\ e), (avg\ d, length\ d))) \end{cases}$$

$$\equiv \quad \{ \text{ avg e length de uma folha l = (l,1) } \}$$

$$\begin{cases} l = \pi_1\ i \\ avg\ (Fork\ (e,d)) = \pi_1\ (q\ ((avg\ e, length\ e), (avg\ d, length\ d))) \\ 1 = \pi_2\ i \\ length\ (Fork\ (e,d)) = \pi_2\ (q\ ((avg\ e, length\ e), (avg\ d, length\ d))) \end{cases}$$

□

Sabe-se que a length de um fork será a soma do lenght da direita com o da esquerda. Quanto à avg aplica-se a fórmula já usada.

Problema 5

Inserir em baixo o código F# desenvolvido, entre `\begin{verbatim}` e `\end{verbatim}`:

Conseguimos compilar o código abaixo num compilador online, contudo não o conseguimos utilizar num programa.

```
module BTree

open Cp

// (1) Datatype definition ------------------------------------------------------

type BTree<'a> = Empty | Node of ('a*(BTree<'a> * BTree<'a>))

let inBTree x = either (konst Empty) Node x

let outBTree x = match x with
                    | Empty -> i1 ()
                    | Node (a,(t1,t2)) -> i2 (a,(t1,t2))

// (2) Ana + cata + hylo --------------------------------------------------------

let baseBTree f g = id -|- (f >< (g >< g))

let recBTree f = baseBTree id f          // that is:  id -|- (id >< (f >< f))

let rec cataBTree a = a << (recBTree (cataBTree a)) << outBTree

let rec anaBTree f = inBTree << (recBTree (anaBTree f) ) << f

let hyloBTree a c = cataBTree a << anaBTree c

// (3) Map ----------------------------------------------------------------------

//instance Functor BTree
//         where fmap f = cataBTree ( inBTree . baseBTree f id )
let fmap f = cataBTree ( inBTree << baseBTree f id )

// (4) Examples -----------------------------------------------------------------

// (4.0) Inversion (mirror) -----------------------------------------------------
```

```
//let invBTree x = cataBTree (inBTree << (id -|- id >< swap)) x

// (4.1) Counting ------------------------------------------------------------

let countBTree x = cataBTree (either (konst 0) (succ << (uncurry (+)) << p2)) x

// (4.2) Serialization -------------------------------------------------------

let inord x = let join (h,(l,r)) = l @ [h] @ r
              in (either (konst []) join) x

let inordt x = cataBTree inord x // in-order

let preord x = let f(h,(l,r))= h :: l @ r
               in (either (konst []) f) x

let preordt x = cataBTree preord x // pre-order

let postordt x = let f(h,(l,r))=l @ r @ [h]
                 in  cataBTree (either (konst []) f) // post-order

// (4.3) Quicksort -----------------------------------------------------------

let rec part x y = match x with
                       | [] -> ([],[])
                       | (h::t) -> if h < y then let (s,l) = part t y in (h::s,l)
                                            else let (s,l) = part t y in (s,h::l)

let qsep x = match x with
                       | [] -> Left ()
                       | (h::t) -> let (s,l) = part t h
                                            in  Right (h,(s,l))

let qSort x = hyloBTree inord qsep x

// (4.4) Traces --------------------------------------------

//let tunion (x,(l,r)) = union (map (conc a) l) (map (conc a) r)

//let traces = cataBTree (either (konst [[]]) tunion)

// (4.5) Towers of Hanoi ---------------------------------

let present = inord

let strategy x = match x with
                       | (d,0) -> Left ()
                       | (d,n) -> Right ((n-1,d),((not d,n-1),(not d,n-1)))

let hanoi = hyloBTree present strategy

// (5) Depth and balancing (using mutual recursion) --------------------------

let baldepth_h (a,((b1,b2),(d1,d2)))  = (b1 && b2 && abs(d1-d2)<=1,1+max d1 d2)

let baldepth_f ((b1,d1),(b2,d2)) = ((b1,b2),(d1,d2))
```

```
let baldepth_g x = either (konst(true,1)) (baldepth_h << (id >< baldepth_f)) x

let baldepth x = cataBTree baldepth_g x

let balBTree x = p1 << baldepth

let depthBTree x = p2 << baldepth
```

Índice

Referências

[1] D.E. Knuth. *Literate Programming*. CSLI Lecture Notes Number 27. Stanford University Center for the Study of Language and Information, Stanford, CA, USA, 1992.

[2] J.N. Oliveira. *Program Design by Calculation*, 2018. Draft of textbook in preparation. viii+297 pages. Informatics Department, University of Minho.