

Exemplos

- Uma função de nome `fun` que recebe dois inteiros e, caso sejam ambos positivos, soma-os; caso contrário multiplica-os.

```
fun :: Int -> Int -> Int
fun x y = if x>0 && y>0 then x+y else x*y
```

- Uma função de nome `media` que recebe uma lista de inteiros e calcula a sua média aritmética.

```
media :: [Int] -> Int
media l = div (sum l) (length l)
```

Alternativamente poderíamos escrever:

```
media l = (sum l) `div` (length l)
```

Quando uma função é binária, podemos escrevê-la de forma **infixa** (entre os seus argumentos) colocando o seu nome entre ```.

41

Exercícios

```
['a','b','c']
('a','b','c')
[(False,'0'),(True,'1')]
[(False,True),['0','1']]
[tail, reverse, take 2]
```

Qual será o tipo destas expressões ?

```
second xs = head (tail xs)
pair x y = (x,y)
double x = x*2
palindrome xs = reverse xs == xs
twice f x = f (f x)
```

Qual será o tipo destas funções ?

Teste as suas respostas no **GHCi**.

42

Exercícios

<code>['a','b','c']</code>	<code>:: [Char]</code>
<code>('a','b','c')</code>	<code>:: (Char,Char,Char)</code>
<code>[(False,'0'),(True,'1')]</code>	<code>:: [(Bool,Char)]</code>
<code>[(False,True),['0','1']]</code>	<code>:: ([Bool],[Char])</code>
<code>[tail, reverse, take 2]</code>	<code>:: [[a]->[a]]</code>

43

Exercícios

<code>second xs = head (tail xs)</code>	<code>:: [a] -> a</code>
<code>pair x y = (x,y)</code>	<code>:: a -> b -> (a,b)</code>
<code>double x = x*2</code>	<code>:: Num a => a -> a</code>
<code>palindrome xs = reverse xs == xs</code>	<code>:: Eq a => [a] -> Bool</code>
<code>twice f x = f (f x)</code>	<code>:: (a->a) -> a -> a</code>

44

Módulos

- Um programa Haskell está organizado em **módulos**.
- Cada módulo é uma coleção de definições num **ambiente fechado**.
- Um módulo pode **exportar** todas ou só algumas das suas definições. (...)

```
module Nome (...) where

...definições...
```

- Um módulo constitui um **componente de software** e dá a possibilidade de gerar bibliotecas de funções que podem ser **reutilizadas** em diversos programas.
- Para se utilizarem declarações feitas noutros módulos, que não o Prelude, é necessário primeiro fazer a sua importação através da instrução:

```
import Nome
```

45

Módulos

Exemplo: Muitas funções sobre caracteres estão definidas no módulo **Data.Char**.

```
module Exemplo where

import Data.Char

letra :: Int -> Char
letra n = if (n>=65 && n<=90) || (n>=97 && n<=122)
then chr n
else '-'

numero :: Int -> Char
numero n = if (n>=48 && n<=57)
then chr n
else '-'
```

chr é uma função do módulo Data.Char que dado o código ASCII de um carácter devolve o respectivo carácter.

```
> letra 100
'd'
> letra 5
'_'
> numero 3
'_'
> numero 55
'7'
```

46

ASCII (American Standard Code for Information Interchange)

Codificação standard dos caracteres de 8 bits baseada no alfabeto inglês.

A tabela vai de 0 a 127.

...	...
9 - '\t'	65 - 'A'
10 - '\n'	66 - 'B'
...	...
32 - ' '	90 - 'Z'
...	...
48 - '0'	97 - 'a'
49 - '1'	98 - 'b'
...	...
57 - '9'	122 - 'z'
...	...

47

Comentários

O código Haskell pode ser comentado de duas formas:

- O texto que aparecer a seguir a -- até ao final da linha é ignorado.
- {- ... -} O texto que estiver entre {- e -} não é avaliado pelo interpretador. Podem ser várias linhas.

```
module Exemplo where

import Data.Char

-- letra recebe um ASCII e devolve o caracter que lhe corresponde
-- se for uma letra; caso contrário dá '-'
letra :: Int -> Char
letra n = if (n>=65 && n<=90) || (n>=97 && n<=122)
then chr n
else '-' -- porque não é uma letra

{- numero recebe um ASCII e devolve o caracter que lhe corresponde
se for um algarismo; caso contrário dá '-' -}
numero :: Int -> Char
numero n = if (n>=48 && n<=57)
then chr n
else '-'
```

48

Tipos sinónimos

Em Haskell é possível renomear tipos através de declarações da forma

```
type Nome p1 ... pn = tipo
```

Exemplos:

```
type Coordenada = (Float,Float)

distancia :: Coordenada -> Coordenada -> Float
distancia (x1,y1) (x2,y2) = sqrt ((x2-x1)^2+(y2-y1)^2)
```

```
type Triplo a = (a,a,a)

multri :: Triplo Int -> Int
multri (x,y,z) = x*y*z
```

49

Strings

O tipo **String** é um tipo sinónimo já definido no Prelude.

```
type String = [Char]
```

Os valores do tipo String podem ser escritos como **sequências de caracteres entre aspas**.

```
> ['o','l','a']
"ola"
> length "ola"
3
> reverse "ola"
"alo"
```

```
type Numero = Integer
type Nome = String
type Curso = String
type Aluno = (Numero,Nome,Curso)
type Turma = [Aluno]
```

50

Declarações locais

- Todas as declarações que vimos até aqui são globais. Ou seja, são visíveis no módulo onde estão.
- Muitas vezes é útil reduzir o âmbito de uma declaração, para tornar o código mais legível.
- O Haskell permite fazer

- [declarações locais a uma expressão](#), utilizando a construção **let ... in ...**

```
fun x = let v = x*x + x^10
        in x + v + 4*v
```

- [declarações locais a uma equação](#), utilizando a construção **where ...**

```
exemplo x y = (a,b)
            where a = x+y
                  b = sum [1..a]
```

51

Declarações locais

```
dis :: Coordenada -> Coordenada -> Float
dis (x1,y1) (x2,y2) = let a = (x2-x1)^2
                      b = (y2-y1)^2
                      in sqrt (a+b)
```

```
> dis (2,4.3) (-1,7.5)
4.386342
> dist (2,4.3) (-1,7.5)
4.386342
> a
error: Variable not in scope: a
```

```
dist :: Coordenada -> Coordenada -> Float
dist (x1,y1) (x2,y2) = sqrt (a+b)
    where a = (x2-x1)^2
          b = (y2-y1)^2
```

Também é possível definir localmente funções com argumentos .

52

Layout

O Haskell não necessita de marcas para delimitar as diversas declarações que constituem um programa. A **indentação do texto** (isto é, o espaço entre a margem e o início do texto) tem um significado preciso:

- Se uma linha começa mais à frente do que começou a linha anterior, então ela deve ser considerada como a continuação da linha anterior.
- Se uma linha começa na mesma coluna que a anterior, então elas são consideradas definições independentes.
- Se uma linha começa mais atrás do que a anterior, então essa linha não pertence à mesma lista de definições.

As declarações das funções `dis` e `dist` começam na mesma coluna.

```
dis :: Coordenada -> Coordenada -> Float
dis (x1,y1) (x2,y2) = let a = (x2-x1)^2
                      b = (y2-y1)^2
                      in sqrt (a+b)
```

As declarações de `a` e `b` dentro do `let-in` começam na mesma coluna.

`where` começa numa coluna mais à frente porque é a continuação da declaração da equação.

```
dist :: Coordenada -> Coordenada -> Float
dist (x1,y1) (x2,y2) = sqrt (a+b)
    where a = (x2-x1)^2
          b = (y2-y1)^2
```

As declarações de `a` e `b` dentro do `where` começam na mesma coluna.

53

Tipos algébricos

Em Haskell podemos definir **novos tipos de dados** através de declarações da forma

```
data Nome p1... pn = Construtor ... | ... | Construtor ...
```

- Os construtores são os **modos de construir valores do tipo** que está a ser declarado.
- O nome dos construtores começa sempre por **letra maiúscula**.

Temos exemplos destas definições na biblioteca Prelude:

```
data Bool = False | True
```

```
data Maybe a = Nothing | Just a
```

```
> :type True
True :: Bool
> :type Nothing
Nothing :: Maybe a
> :type Just "ola"
Just "ola" :: Maybe [Char]
> :type Just True
Just True :: Maybe Bool
> :type Just
Just :: a -> Maybe a
```

54

Tipos algébricos

Exemplo: podemos definir um novo tipo para representar cores

```
data Cor = Amarelo | Verde | Vermelho | Azul
    deriving (Show)
```

e definir uma função que testa se uma cor é fria

```
fria :: Cor -> Bool
fria Verde = True
fria Azul = True
fria x = False
```

```
> :type Verde
Verde :: Cor
> fria Verde
True
> fria Amarelo
False
```

Acrescentamos `deriving (Show)` para podermos visualizar os valores do novo tipo no interpretador.

O GHCi procura **de cima para baixo** a equação que pode usar para calcular o valor da expressão `(fria Amarelo)`. A primeira que encontra neste caso é a 3ª equação.

Se invertermos a ordem das equações, qual será a resposta do GHCi ao avaliar a expressão `(fria Verde)`?

55

Tipos algébricos

Exemplo: podemos definir um novo tipo para representar pontos coloridos no plano cartesiano

```
data PontoC = PC Coordenada Cor
    deriving (Show)
```

```
> :type (PC (3.5,2.2) Azul)
(PC (3.5,2.2) Azul) :: PontoC
> :type (PC (-5,0.7) Verde)
(PC (-5,0.7) Verde) :: PontoC
> :type PC
PC :: Coordenada -> Cor -> PontoC
```

e definir uma função que calcula distância de um ponto colorido à origem do plano, assim

```
distOrigem :: PontoC -> Float
distOrigem (PC (x,y) c) = sqrt (x^2+y^2)
```

Ou então assim:

```
distOrigem :: PontoC -> Float
distOrigem (PC p c) = distancia p (0,0)
```

56

Padrões

- Um **padrão** (*pattern*) é uma variável, uma constante, ou um construtor aplicado a outros padrões. Ou seja, um padrão é um “esquema” de um valor atômico de um determinado tipo.
- Em Haskell, um padrão não pode ter variáveis repetidas (são **padrões lineares**).

```
distOrigem :: PontoC -> Float
distOrigem (PC (x,y) c) = sqrt (x^2+y^2)
```

(PC (x,y) c) é um padrão do tipo PontoC

- Ao definir funções colocamos como argumento um padrão do tipo do domínio da função.
- Quando a função é aplicada, o padrão que está no argumento da função é instanciado com o valor concreto, através de um mecanismo chamado de **pattern matching** (concordância de padrões) e as várias variáveis que compõem o padrão recebem um valor concreto.

```
> distOrigem (PC (2.5,3) Azul)
3.905125
```

O **pattern matching** é bem sucedido e **x=2.5**, **y=3** e **c=Azul**

57

Padrões

O mecanismo de pattern matching permite que possamos definir a mesma função de diferentes modos. Por exemplo,

```
distOrigem :: PontoC -> Float
distOrigem (PC p c) = distancia p (0,0)
```

(PC p c) é um padrão do tipo PontoC, sendo **p** um padrão do tipo Coordenada e **c** um padrão do tipo Cor.

Neste caso

```
> distOrigem (PC (2.5,3) Azul)
3.905125
```

O **pattern matching** é bem sucedido e **p=(2.5,3)** e **c=Azul**

58

Pattern matching

Recordemos a definição da função que testa se uma cor é fria

```
fria :: Cor -> Bool
fria Verde = True
fria Azul = True
fria x = False
```

Reparem que em todas as equações o argumento é sempre um padrão.

- Quando a função é aplicada a um valor concreto, o GHCi procura de cima para baixo a equação cujo lado esquerdo faz **match** e usa essa equação para calcular o resultado.
- Podemos ver um padrão como “uma fôrma” onde um valor concreto tem que “encaixar”.

```
> fria Azul
True
> fria Amarelo
False
```

O GHCi tenta usar a 1ª equação, mas não há **pattern matching** (pois **Verde≠Azul**). Depois tenta a 2ª equação e, como os padrões concordam (pois **Azul=Azul**), devolve o resultado de avaliar o lado direito da equação.

O GHCi tenta usar, sem sucesso, a 1ª e depois a 2ª equação. Depois aplica, com sucesso a 3ª equação, porque os padrões concordam (pois **x** é uma variável e **x=Amarelo**).

- Tudo isto faz com que a ordem em que aparecem as equações tenha influência no comportamento da função.

59

Maybe a

```
data Maybe a = Nothing | Just a
```

O tipo **Maybe a** pode ser usado para lidar com situações de exceção.

```
myDiv :: Int -> Int -> Maybe Int
myDiv x y = if y==0
            then Nothing
            else Just (div x y)
```

```
> div 5 0
*** Exception: divide by zero
```

```
> myDiv 5 0
Nothing
> myDiv 6 3
Just 2
```

Como poderemos tirar partido dos padrões para definir a função myDiv sem usar o if ?

```
myDiv x 0 = Nothing
myDiv x y = Just (div x y)
```

60