

Übungen zu Softwareentwicklung III, Funktionale Programmierung

Blatt 2, Woche 3

Leonie Dreschler-Fischer

WS 2013/2014

Ausgabe: Freitag, 1.11.2013,

Abgabe der Lösungen: bis Montag, 11.11.2013, 12:00 Uhr per email bei den Übungsgruppenleitern.

Ziel: Namen, Symbolverarbeitung und exakte Zahlen: Die Aufgaben auf diesem Zettel dienen dazu, sich mit der Definition von lokalen Variablen sowie den Gültigkeitsbereichen von definierten Namen vertraut zu machen. Außerdem üben Sie die Verwendung von *special form expressions*.

Weiterhin üben Sie, einfache Iterationen durch Rekursion auszudrücken, sowie das Rechnen mit beliebiger Genauigkeit mittels Rationalzahlen.

Bearbeitungsdauer: Die Bearbeitung sollte insgesamt nicht länger als 4 Stunden dauern.

Homepage:

http://kogs-www.informatik.uni-hamburg.de/~dreschle/teaching/Uebungen_Se_III/Uebungen_Se_III.html

Bitte denken Sie daran, auf den von Ihnen eingereichten Lösungsvorschlägen *Ihren Namen und die Matrikelnummer, den Namen der Übungsgruppenleiterin / des Übungsgruppenleiters und Wochentag und Uhrzeit der Übungsgruppe* anzugeben, damit wir ihre Ausarbeitungen eindeutig zuordnen können.

1 Symbole und Werte, Umgebungen

Bearbeitungszeit 1 Std., 9 Pnkt.

Gegeben seien die folgenden Definitionen:

```
(define miau 'Katze)
(define plueschi miau)
(define peter 'miau)

(define (welcherNameGiltWo PersonA PersonB)
  (let ((PersonA 'Sam)
        (PersonC PersonA))
    PersonC))
(define xs1 '(0 1 2 miau plueschi))
(define xs3 (list miau plueschi))
(define xs2 (cons plueschi miau))
```

Zu welchen Werten evaluieren dann die folgenden Ausdrücke? Begründen Sie (kurz) die Antworten.

1. miau
2. plueschi
3. peter
4. (**quote** plueschi)
5. (**eval** peter)
6. (**eval** plueschi)
7. (**eval** 'plueschi)
8. (welcherNameGiltWo 'Ich 'Du)
9. (cdddr xs1)
10. (cdr xs2)
11. (cdr xs3)
12. (**eval** (**sin** 3))
13. (**eval** '(welcherNameGiltWo 'peter 'plueschi))
14. (**eval** (welcherNameGiltWo 'peter 'plueschi))

2 Rechnen mit exakten Zahlen:

Bearbeitungszeit 2 1/2 Std.

2.1 Die Fakultät einer Zahl

2 Pkt.

Definieren sie eine rekursive Funktion zur beliebig genauen Berechnung der Fakultät $n!$ einer natürlichen Zahl n .

$$\begin{aligned}0! &= 1 \\ n! &= n \cdot (n-1)!, n \in \mathbb{N}\end{aligned}$$

2.2 Potenzen von Rationalzahlen

3 Pkt.

Definieren Sie eine rekursive Funktion (power r n), die für Rationalzahlen $r \in \mathbb{Q}$ und ganzzahlige Exponenten $n \in \mathbb{N}$ die Potenz r^n mit beliebiger Genauigkeit errechnet.

Verwenden sie das folgende Rekursionsschema:

$$\begin{aligned}r^0 &= 1 \\ r^n &= \begin{cases} r^{n-1} \cdot r & , n \text{ ungerade} \\ (r^{\frac{n}{2}})^2 & , n \text{ gerade} \end{cases}\end{aligned}$$

Hinweis: In DrRacket sind die folgenden Funktionen vordefiniert:

(even? n) n gerade?

(odd? n) n ungerade?

(sqr x) Quadrat von x

2.3 Die Eulerzahl e :

6 Pkt.

Berechnen Sie die Eulerzahl e mittels der folgenden Reihe auf 1000 Stellen genau (d.h. bis das letzte Glied der Reihe $< \frac{1}{10^{1000}}$ ist).

$$e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \frac{1}{3!} + \frac{1}{4!} + \frac{1}{5!} + \dots$$

🔖 **Anmerkung:** Anzeige des Ergebnisses: DrRacket wird Ihnen das Ergebnis als Quotient zweier teilerfremder Zahlen anzeigen. Um wirklich die ersten 1000 Ziffern zu sehen, multiplizieren Sie einfach das Ergebnis mit 10^{1001} .

2.4 π :

4 Zusatz-

Wer noch Lust auf mehr exakte Arithmetik hat, kann sich auch noch an der folgenden Reihe versuchen:

Berechnen Sie die ersten Stellen der Zahl π nach der Formel von Gregory und Leibniz (auf soviele Stellen, wie Ihre Geduld und Ihr Speicher hergeben):

$$\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \frac{1}{9} \dots$$

3 Typprädikate:

30 Minuten, 5 Pnkt.

In Scheme gibt es die Typprädikate

`boolean?`, `pair?`, `list?`, `symbol?`, `number?`,
`char?`, `string?`, `vector?`, `procedure?`.

Verwenden Sie diese Prädikate, um eine polymorphe Funktion `type-of` zu definieren, die für einen gegebenen Ausdruck den Typ ermittelt. Berechnen Sie die Werte der folgenden Ausdrücke und erläutern Sie die Ergebnisse:

```
(type-of (+ 3 7))  
(type-of type-of)  
(type-of (type-of type-of))  
(type-of (string-ref "Schneewitchen_und_die_7_Zwerge" 2))  
(type-of (lambda (x) x))  
(define (id z) z)  
(type-of (id cos))  
(type-of '(1 2 3))  
(type-of '())
```

Erreichbare Punkte: 25

Erreichbare Zusatzunkte: 4