საგნის დასახელება: ფუნქციონალური პროგრამირება

სპეციალობა: კომპიუტერული მეცნიერება

ლექტორი: ნათელ არჩვაძე

დრო: 2 სთ

ქულათა ჯამი: 25=3+4+4+0+0

ქულათა გადანაწილების ინსტრუქცია: 5 საკითხი, თითოეული 5 ქულა.

ბილეთი =11

1. განსაზღვრეთ შემდეგი ფუნქცია ორი ხერხით: პირობითი ოპერატორისა და დაცული განტოლებების გამოყენებით:  მნიშვნელობის გამოსათვლელად. ფუნქციის ტიპი განსაზღვრეთ ცხადად. როგორ მიმართავთ ამ ფუნქციას?

y x = if x >= (-2) && x /= 0.4 then (3x^2 – 7x -3)/(5x -2) გამრავლებები

else if x == 0.4 then 4x^3 -100/3x -5 ტიპი და მიმართვა

else 7(3.5 + 2x) – 1/ 2.5(1-x)

yz x | (x >= (-2) && x /= 0.4) = (3x^2 – 7x -3)/(5x -2)

| (x == 0.4) = 4x^3 -100/3x -5

| otherwise = 7(3.5 + 2x) – 1/ 2.5(1-x)

\*Main> y 0.4

-99.999932891136

it :: Double

\*Main> y 1

0.0

it :: Double

\*Main> y (-1)

0.2857142857142857

it :: Double

1. განსაზღვრეთ შემდეგი ფუნქციები λ ნოტაციის გამოყენებით და მიუთითეთ შესაბამისი ტიპები:

* ფუნქცია, რომელიც მოცემულ წყვილში ადგილებს უცვლის ელემენტებს.

**Prelude>** let fun = \(a,b) -> (b,a)

fun :: (t1, t) -> (t, t1)

**Prelude>** fun (1,2)

(2,1)

it :: (Integer, Integer)

* ფუნქცია, რომელსაც გადაეცემა ორი სია და დააბრუნებს მათ გაერთიანებას.

**Prelude>** let fun = \(xs) -> \(ys) -> ((xs)++(ys))

* ფუნქცია, რომელიც გადაცემული რიცხვების სიისთვის ამოწმებს თითოეული ელემენტის ლუწ-კენტობას და გვიბრუნებს ლოგიკური მნიშვნელობების სიას. ---

1. განსაზღვრეთ ცხრილით მოცემული ფუნქცია **რამდენიმე** შაბლონის გამოყენებით:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| a | b | a⇒b |
| False | False | True |
| False | True | False |
| True | False | False |
| True | True | True |

განსაზღვრეთ ფუნქციის ტიპი.

fun a b = if a==b then False

else True

fun :: Eq a => a -> a -> Bool

f False False=true - +4

f False True=false

f True False=false

f True True=true

f :: Bool -> Bool -> Bool

1. სიის კონსტრუქტორის გამოყენებით შეადგინეთ: ----

* ხუთნიშნა რიცხვების სია, სადაც ყველა ციფრი ერთნაირია;
* გამოსახულება, რომლითაც დაითვლით 1000–ზე ნაკლები 3–ის ან 7–ის ჯერადი ნატურალური რიცხვების ნამრავლი ?
* სია [22, 44,...2020].

1. განსაზღვრეთ ფუნქცია ორი ხერხით: REPL გარემოში და საწყისი კოდის სახით. ფუნქცია გამოიძახეთ კონკრეტული მონაცემებისთვის: -----

* ფუნქცია, რომელიც გადაცემული სიისთვის აბრუნებს ლუწი ელემენტების კვადრატებს, კენტების -კუბებს.
* ფუნქცია, რომელსაც გადაეცემა ორი სია და დააბრუნებს მათ გაერთიანებას.
* ფუნქცია isRectangular, რომელიც პარამეტრად ღებულობს სიბრტყეზე სამი წერტილის კოორდინატებს და აბრუნებს True–ს, თუ მათ მიერ შედგენილი სამკუთხედი არის მართკუთხა სამკუთხედი.