**Федеральное агентство связи**

**Ордена Трудового Красного Знамени**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**

**«Московский технический университет связи и информатики»**

Кафедра Математической кибернетики и информационных технологий

****

**Отчет по лабораторной работе № 1**

по дисциплине «Функциональное программирование»

на тему:

«**Введение в Scala»**

Выполнила: студентка группы БВТ1802

Лаврухина Елена Павловна

Руководитель:

Мосева Марина Сергеевна

Москва 2020

Выполнение

Код программы

1. Classes

**package** exercise1  
*/\*This task has no tests. It is an exercise for you to write different class structures.  
 a) Создать класс Animal, который имеет следующие поля:  
 - name: String (название)  
 - species: String (вид)  
 - food: String  
 Синтаксис: class MyClass(val publicField: Int, privateField: String) { // остальные поля и методы } \*/* **class** Animal (name: String, food: String) {  
 **def** eats (food: String): Boolean = {  
 **if** (name == **"cat"** && food == **"meat"**)  
 **true  
 else if** (name == **"parrot"** && food == **"vegetables"**)  
 **true  
 else if** (name == **"goldfish"** && food == **"plants"**)  
 **true  
 else false** }  
 }  
*/\*b) Создайте объект-компаньон для класса Animal и добавьте следующие сущности как поля:  
 - cat, mammal, meat  
 - parrot, bird, vegetables  
 - goldfish, fish, plants  
 Синтаксис: object MyClass { // статические поля и методы } \*/* **object** Animal {  
 **var** *mammal* = (**"cat"**, **"meat"**)  
 **var** *bird* = (**"parrot"**, **"vegetables"**)  
 **var** *fish* = (**"goldfish"**, **"plants"**)  
 **def** knownAnimal(name: String): Boolean = {  
 **if** (*mammal* == **"cat"** || *bird* == **"parrot"** || *fish* == **"goldfish"**)  
 **true  
 else false** }  
 }  
*/\*c) Добавьте следующие метод в Animals: def eats(food: String): Boolean,  
 который проверяет ест ли животное определенную пищу\*/  
/\*d) Переопределите ваш класс Animal как трейт и создайте объекты класса-образца для Mammals, Birds и Fishs.  
 Вам все еще нужно поле `species`? \*/* **trait** Animal {  
 **case object** Mammal **extends** Animal  
 **case object** Fish **extends** Animal  
 **case object** Bird **extends** Animal  
 **def** knownAnimal(name: String): Boolean = {  
 **if** ((Mammal == **"cat"**) || (Bird == **"parrot"**) || (Fish == **"goldfish"**))  
 **true  
 else false** }  
 **def** apply(food: String): Option[Food] =  
 **return** Some.*apply*(Animal.**this**)  
 }  
*/\*e) Добавьте следующие функции в объект-компаньон Animal: def knownAnimal(name: String): Boolean  
 // true если это имя одного из трех животных из (b)  
 def apply(name: String): Option[Animal]  
 // возвращает одно из трех животных в соответствии с именем (Some) или ничего (None), см. ниже \*/  
/\*f) Создайте трейт Food со следующими классами-образцами:  
 - Meat  
 - Vegetables  
 - Plants  
 и добавьте это в определение Animal. Так же добавьте объект-компаньон с методом apply(): def apply(food: String): Option[Food] \*/* **trait** Food {  
 **case object** Meat **extends** Food  
 **case object** Vegetables **extends** Food  
 **case object** Plants **extends** Food  
 **def** apply(food: String): Option[Food] =  
 **return** Some.*apply*(Food.**this**)  
 }  
 **sealed trait** Option[A] {  
 **def** isEmpty: Boolean  
 }  
 **case class** Some[A](a: A) **extends** Option[A] {  
 **val** *isEmpty* = **false** }  
 **case class** None[A]() **extends** Option[A] {  
 **val** *isEmpty* = **true** }

1. Patterns

**package** exercise1  
*/\* Напишите решение в виде функции. Синтаксис:  
 val a: Int = ???  
 a match {  
 case 0 => true  
 case \_ => false  
 } \*/* **object** PatternMatching {  
 **sealed trait** Hand  
 **case object** Rock **extends** Hand  
 **case object** Paper **extends** Hand  
 **case object** Scissor **extends** Hand  
  
 **sealed trait** Result  
 **case object** Win **extends** Result  
 **case object** Lose **extends** Result  
 **case object** Draw **extends** Result  
  
 **sealed trait** Food  
 **case object** Meat **extends** Food  
 **case object** Vegetables **extends** Food  
 **case object** Plants **extends** Food  
  
 **sealed trait** Animal {  
 **val** name: String  
 **val** food: Food  
 }  
 **case class** Mammal(name: String, food: Food, weight: Int) **extends** Animal  
 **case class** Fish(name: String, food: Food) **extends** Animal  
 **case class** Bird(name: String, food: Food) **extends** Animal  
*/\*a) Напишите функцию, которая ставит в соответствие числу строку следующим образом: Если:  
 1 => "it is one"  
 2 => "it is two"  
 3 => "it is three"  
 иначе => "what's that" \*/* **val** *IntToString* = (a: Int) => {  
 **var** str = **""  
 if** (a == 1) {  
 str = **"it is one"** str  
 }  
 **else if** (a == 2) {  
 str = **"it is two"** str  
 }  
 **else if** (a == 3) {  
 str = **"it is three"** str  
 }  
 **else** {  
 str = **"what is that"** str  
 }  
 }  
 *// примените вашу функцию из пункта (a) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testIntToString(value: Int): String = *IntToString*(value)  
*/\*b) Напишите функцию, которая возвращает true если переменная `value` принимает значение:  
 max" или "Max  
 "moritz" или "Moritz" \*/* **val** *IsMaxAndMoritz* = (a: String) => {  
 **if** (a == **"max"** || a == **"Max"** || a == **"moritz"** || a == **"Moritz"**) {  
 **true** }  
 **else false** }  
 *// примените функции из пункта (b) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testIsMaxAndMoritz(value: String): Boolean = *IsMaxAndMoritz*(value)  
 *//c) Напишите функцию проверки является ли `value` четным* **val** *IsEven* = (a: Int) => {  
 **if** (a % 2 == 0)  
 **true  
 else false** }  
 *// примените функции из пункта (c) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testIsEven(value: Int): Boolean = *IsEven*(value)  
*/\*d) Напишите функцию, моделирующую игру в Камень ножницы бумага  
 1. Камень побеждает ножницы  
 2. Ножницы побеждают бумагу  
 3. Бумага побеждает камень  
 Выиграет ли игрок `a`? \*/* **val** *KNB* = (a: Hand, b: Hand) => {  
 a **match** {  
 **case** Rock => {  
 b **match** {  
 **case** Rock => Draw  
 **case** Paper => Lose  
 **case** Scissor => Lose  
 }  
 }  
 **case** Paper => {  
 b **match** {  
 **case** Rock => Win  
 **case** Paper => Draw  
 **case** Scissor => Lose  
 }  
 }  
 **case** Scissor => {  
 b **match** {  
 **case** Rock => Lose  
 **case** Paper => Win  
 **case** Scissor => Draw  
 }  
 }  
 }  
 }  
 *// примените вашу функцию из пункта (d) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testWinsA(a: Hand, b: Hand): Result = *KNB*(a, b)  
 *// Примечание: используйте определение Animals  
 //e) Верните вес (weight: Int) объекта Mammal, иначе верните -1.* **def** Weight(animal: Animal): Int ={  
 animal **match** {  
 **case** *Mammal*(name, food, weight)=> weight  
 **case** \_ => -1  
 }  
 }  
 *// примените функцию из пункта (e) здесь, не изменяйте сигнатуру* **def** testExtractMammalWeight(animal: Animal): Int = *Weight*(animal)  
 *//f) Измените поле еда объектов классов Fishes и Birds на Plants, класс Mammals оставьте неизмененным.* **def** UpdateFood(animal: Animal): Animal = {  
 **var** a = animal  
 animal **match** {  
 **case** *Fish*(name, food) => a = *Fish*(name, Plants)  
 **case** Bird(name, food) => a = Bird(name, Plants)  
 **case** *Mammal*(name, food, weight) => a = *Mammal*(name, food, weight)  
 }  
 a  
 }  
 *// примените функцию из пункта (f) здесь, не изменяйте сигнатуру* **def** testUpdateFood(animal: Animal): Animal = UpdateFood(animal)  
}

1. Functions

**package** exercise1  
*/\* Напишите отдельные функции, решающие поставленную задачу. Синтаксис:  
 // метод def myFunction(param0: Int, param1: String): Double = // тело  
 // значение val myFunction: (Int, String) => Double (param0, param1) => // тело \*/***object** Functions {  
*/\*a) Напишите функцию, которая рассчитывает площадь окружности r^2 \* Math.PI \*/* **val** *S* = (r: Double) => r\*r\*Math.*PI  
 // примените вашу функцию из пункта (a) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testCircle(r: Double): Double = *S*(r)  
*/\*b) Напишите не каррированную функцию, которая рассчитывает площадь прямоугольника a \* b.\*/* **def** RectangleCurried(a: Double)(b: Double) = a\*b  
 *// примените вашу функцию из пункта (b) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testRectangleCurried(a: Double, b: Double): Double = *RectangleCurried*(a)(b)  
 *// c) Напишите не каррированную функцию для расчета площади прямоугольника.* **val** *Rectangle* = (a1: Double, b1: Double) => a1\*b1  
 *// примените вашу функцию из пункта (c) здесь, не изменяя сигнатуру* **def** testRectangleUc(a: Double, b: Double): Double = *Rectangle*(a, b)  
}

1. HiOrder

**package** exercise1  
*/\* Напишите ваши решения в виде функций. \*/* **object** HigherOrder {  
 **val** *plus*: (Int, Int) => Int = \_ + \_  
 **val** *multiply*: (Int, Int) => Int = \_ \* \_  
*/\*a) Напишите функцию, которая принимает `f: (Int, Int) => Int`, параметры `a` и `b`  
 и коэффициент умножения `n` и возвращает n \* f(a, b). Назовите `nTimes`. \*/* **def** NTimes(f: (Int, Int) => Int, a: Int, b: Int, n: Int): Int = {  
 n \* f(a, b)  
 }  
 *// примените вашу функцию (a) здесь, не изменяйте сигнатуру* **def** testNTimes(f: (Int, Int) => Int, a: Int, b: Int, n: Int): Int = *NTimes*(f, a, b, n)  
*/\*b) Напишите анонимную функцию, функцию без идентификатора ((a, b) => ???) для `nTimes`  
 которая выполняет следующее: if (a > b) a else b \*/* (a:Int, b:Int) => {  
 **if** (a > b)  
 a  
 **else** b  
 }  
 **def** testAnonymousNTimes(a: Int, b: Int, n: Int): Int = {  
 (a, b)  
 }  
 }