



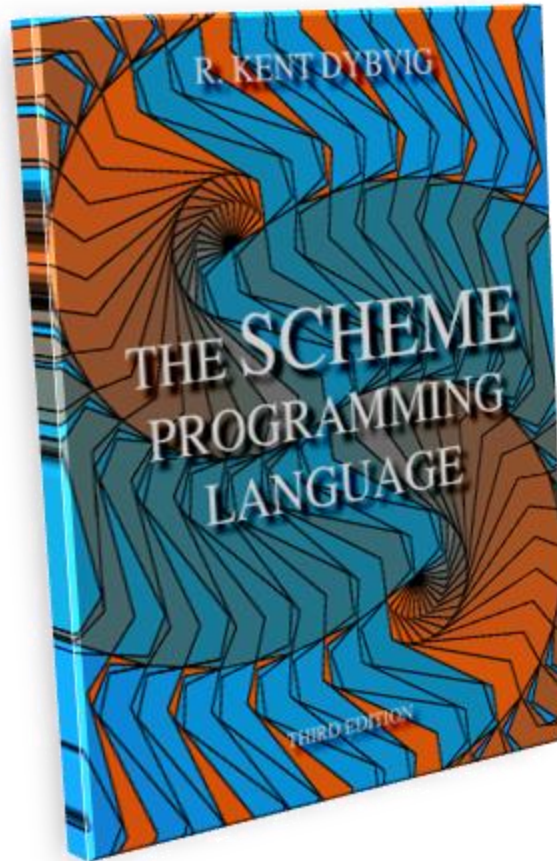
Introdução à Linguagem Racket

Paradigma Funcional



Prof. Ausberto S. Castro V.
ascv@uenf.br

Bibliografia - Textos



Paradigma Funcional - Origem

- ❖ Programação Funcional (PF)
 - começou em 1960 para dar suporte à pesquisa em IA e computação simbólica
 - Estilo de programação baseada em funções ($f\ x$)
- ❖ Primeira linguagem funcional
 - LISP criada por John McCarthy
- ❖ Linguagens sucessoras de Lisp:
 - Lambda Calculus, Scheme, Racket, Miranda, ML, Haskell
- ❖ Linguagens funcionais continuam a serem fortemente utilizadas em aplicações
 - para prova de teoremas,
 - sistemas baseados em regras,
 - processamento de linguagem natural (IA)

PF: Características

- ❖ Computação é vista como uma função matemática que mapeia entradas para saídas



- ❖ Um programa consiste inteiramente de *funções*
- ❖ *Avaliação de expressões* em vez de *execução de comandos*
- ❖ Transparência referencial
 - O *valor de uma expressão* depende unicamente dos *valores das sub-expressões*
- ❖ Gerenciamento de memória automático
 - O sistema deve gerenciar a memória - Requer **garbage collector**
 - Programas mais simples e curtos
 - Execução *mais lenta*

PF: Características

- ❖ Funções de primeira ordem (NomeFun paramet)
 - (tradicional): (defun Somar3 (val) (+ 3 val))
- ❖ Funções de ordem superior
 - funções podem ser parâmetros ou valores de entrada para outras funções
 - funções podem ser os valores de retorno ou saída de uma função
- ❖ Não existe notação explícita de estado
 - Sem declaração de variáveis (estado, valor)
- ❖ Não existe **comando de atribuição** (em linguagens puramente funcionais)
- ❖ Laços (loops) são modelados por *recursão*
- ❖ Baseadas em λ -cálculo

(f a)

λ -cálculo

❖ Linguagem precursora de todas as linguagens funcionais

- Uma função f definida sobre os números reais, por

$$f(x) = x^2$$

❖ Em λ -cálculo: f é anônima

- $f = g = h = (\lambda x.x^2)$
- $f(a) = (\lambda x.x^2)(a)$ $f(3) = (\lambda x.x^2)(3)$
- $f(a) = (f\ a) = ((\lambda x.x^2)\ a)$

The diagram shows the lambda expression $(f\ a) = ((\lambda x.x^2)\ a)$ on a light green background. The expression is written in red and blue text. Two pink arrows point from the labels 'função' and 'argumento' to the 'f' and 'a' in the left-hand side of the equation, respectively.

função **argumento**

Funções (f x)

Função	Notação Funcional
$F(x) = x$	$(F\ x)$
$G(x) = x + y$	$(+ x\ y)$
$H(y) = x * y$	$(* x\ y)$
$F(x) = \text{sen}(x)$	$(\text{sen } x)$
$K(x) = \text{cos}(x)$	$(\text{cos } x)$
$F(x) = x + 4$	$(+ x\ 4)$
$G(y) = 24 - 75$	$(- 24\ 75)$
$H(y) = y^2 + 6$	$(+ (* y\ y)\ 6)$

Notação pré-fixada

$(+ a\ b)$

Notação infixa

$(a + b)$

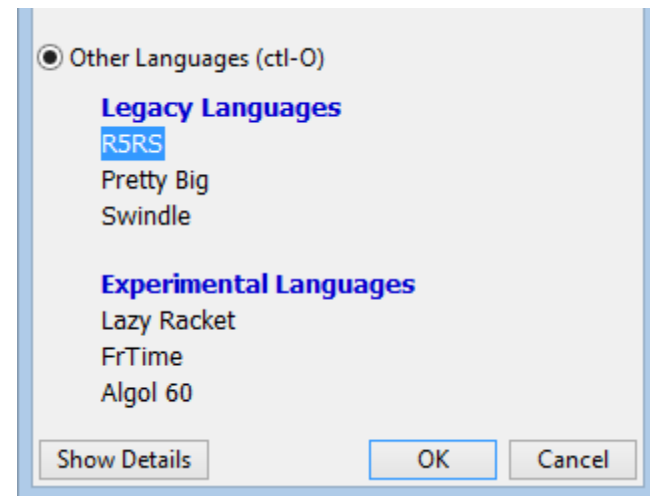
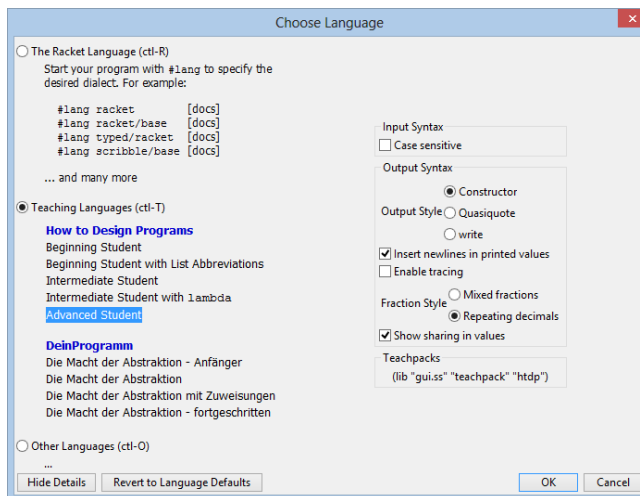
Notação pós-fixada

$(a\ b\ +)$

Linguagem Racket

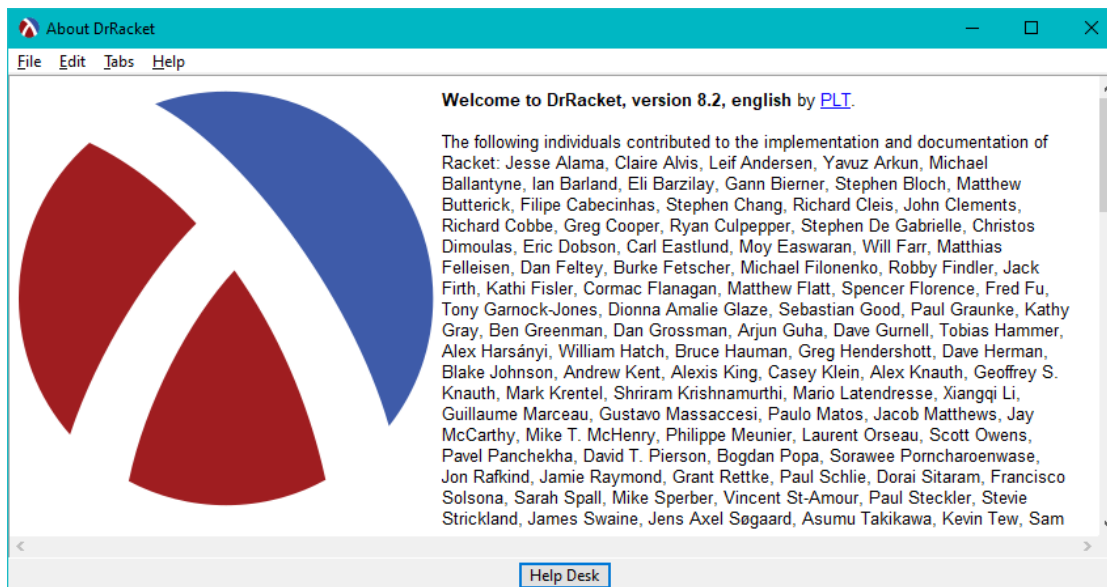


- É uma *linguagem de programação* - dialeto de Lisp e descendente de Scheme
- É uma *família de linguagens de programação* – as variantes de Racket
- Um *conjunto de ferramentas*
 - racket (compilador, interpretador e sistema em tempo real)
 - Dr.Racket (ambiente de programação)
 - raco (linha de comandos: instalação de pacotes, construção de bibliotecas)



Racket

- ❖ **Paradigma funcional**
- ❖ **Linguagem derivada do LISP: é um dialeto**
- ❖ **Utilizando Scheme e Racket:**
 - **159 colleges/universidades nos EUA**
 - **286 colleges/universidades ao redor do mundo**
 - **65 colégios secundários em EUA**
 - **75 colégios secundários ao redor do mundo**



Ferramenta: DrRacket v8.2.0.7



01-primeiro.rkt - DrRacket

File Edit View Language Racket Insert Scripts Tabs Help

01-primeiro.rkt (define ...) Check Syntax Debug Run Stop Stack

Pause Go Step Over Out

```
;; Introdução à Linguagem Racket (Scheme)
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@uenf.br)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; 2021
;; Aluno: Fulano
;;
;; Liguagem Advanced Student
;; O primeiro programa Racket
;; -----
(begin
  (newline)
  (display "Bom dia, UENF. Bemvindo à Linguagem Racket-Scheme! 2021")
  (newline))
```

Welcome to DrRacket, version 8.2 [cs].
Language: Advanced Student; memory limit: 128 MB.

Bom dia, UENF. Bemvindo à Linguagem Racket-Scheme! 2021
> |

All expressions are covered
Advanced Student ▼

All expressions are covered
R5RS ▼

01-primeiro.rkt - DrRacket*

File Edit View Language Racket Insert Scripts Tabs Help

01-primeiro.rkt (define ...) Macro Stepper

Pause Go Step Over Out

```
;; Introdução à Linguagem Racket (Scheme)
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@uenf.br)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; 2021
;; Aluno: Fulano <===== escreva seu nome aqui
;;
;; Liguagem Advanced Student ;; define a linguagem default
;; O primeiro programa Racket
;; -----
(begin
  (newline)
  (display "Bom dia, UENF. Bemvindo à Linguagem Racket-Scheme! 2021")
  (newline))
```

Choose Language

☐ The Racket Language (ctl-R)

Start your program with #lang to specify the desired dialect. For example:

```
#lang racket [docs]
#lang racket/base [docs]
#lang typed/racket [docs]
#lang scribble/base [docs]
```

... and many more

☒ Teaching Languages (ctl-T)

How to Design Programs

- Beginning Student
- Beginning Student with List Abbreviations
- Intermediate Student
- Intermediate Student with lambda
- Advanced Student**

DeinProgramm

- Die Macht der Abstraktion - Anfänger
- Die Macht der Abstraktion
- Die Macht der Abstraktion mit Zuweisungen
- Die Macht der Abstraktion - fortgeschritten

☐ Other Languages (ctl-O)

Legacy Languages

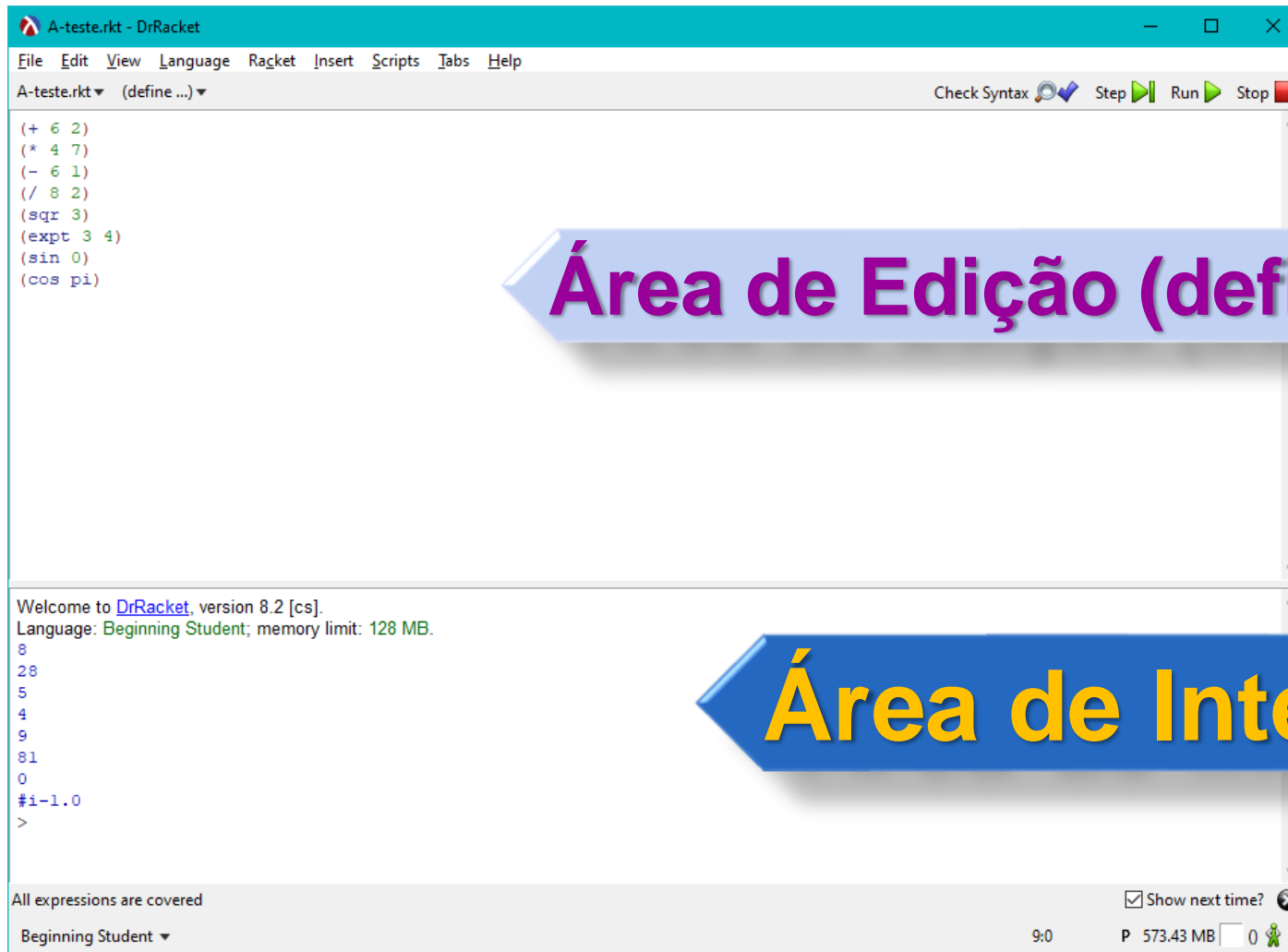
- R5RS
- Pretty Big
- Swindle

Experimental Languages

- Lazy Racket
- FrTime
- Algol 60

Show Details OK Cancel

Ferramenta: DrRacket v8.2.0.7



Ferramenta: DrRacket v8.2.0.7

❖ HomePage

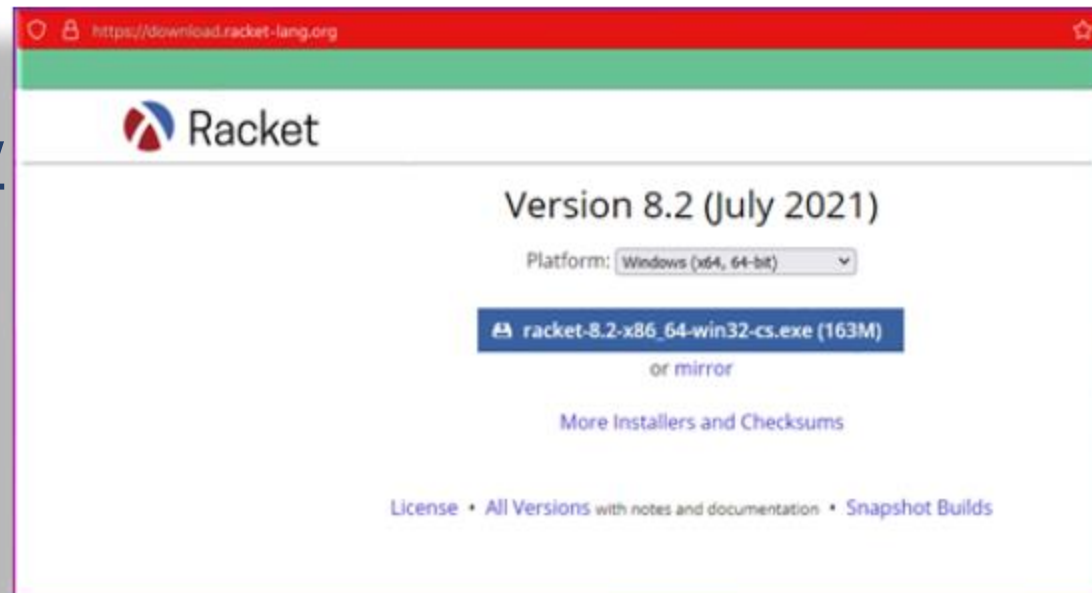
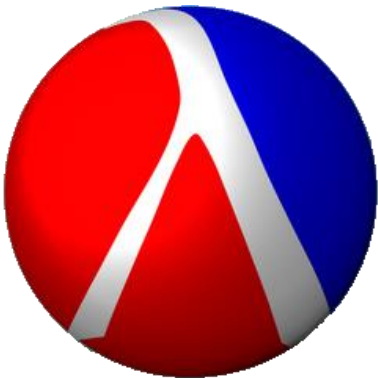
- <http://racket-lang.org/>

❖ Quick: An Introduction to Racket with Pictures

- <http://docs.racket-lang.org/quick/index.html>

❖ Schemers

- <http://www.schemers.org/>



Racket-Scheme

- ❖ **Baseada em funções (f x)**
- ❖ **Expressões Primitivas**
 - Números, booleanos, strings, caracteres, símbolos, etc
 - 23, 17.62, “UENF”, a
- ❖ **Formas de Combinação**
 - Baseada em notação pré-fixada
 - (+ 4 7), (* 5 30)
- ❖ **Formas de Abstração**
 - Variáveis e procedimentos
 - x, y teste,
 - (display “O resultado total = “)



(Oper Param)

Primitivas

- ❖ **Números**
 - 5, 8.6
- ❖ **Caracteres**
 - 'a', 'x'
- ❖ **Strings**
 - Utiliza aspas: "esta é uma cadeia de caracteres"
- ❖ **Símbolos (um tipo de dado)**
 - 'a', 'teste', 'turma'
- ❖ **Booleanos**
 - #t (verdadeiro) e #f (falso)

Combinação

- ❖ Utiliza parênteses ao redor de qualquer expressão que deve ser avaliada
 - (soma 3 7), (quadrado x), (area base altura)
- ❖ Utilizadas na forma pre-fixada

(nome-função parâmetros)

- (+ 3 7) para 3+7
- (+ 2 4 6 8 10) para 2 + 4 + 6 + 8 + 10
- (fun 4 9) para executar fun(4,9)

Abstração

❖ Variáveis

- Nomes ou identificadores
- Não precisam ser declaradas
- Letras e símbolos
 - `remove-first`, `zero?`, `mudar!`, `isto+isto`, `+`
 - `maiorque8``menorque15`

❖ Procedimentos

- Função pré-definidas (biblioteca)
 - `(+ a, b)`, `(* x y)`,
 - `(list 2 5 8 9)`
- Funções definidas pelo usuário

Comentários

❖ Uma linha

- Utilizando ponto e vírgula
- Exemplo

```
(define pi 3.141516) ; para utilizar com Seno
```

❖ Um bloco de linhas

- Utilizando #| no início e |# no final
- Exemplo

```
#|
```

```
UENF/CCT/LCMAT – C. Computacao, 2021
```

```
Prof. Ausberto Castro Vera
```

```
|#
```

Definições Globais

- ❖ Funcionam em todo o programa (global)
- ❖ Utiliza o comando **define**
- ❖ Usado para definir variáveis e procedimentos

```
(define <NomeVariavel> <expressão> )
```

```
(define ( <NomeProc> <parâmetros> ) <definição> )
```

Definindo variáveis

- ❖ Comando **define**

- ❖ Formato

```
(define <NomeVariavel> <expressão> )
```

- ❖ A expressão é avaliada e logo atribuída o resultado à variável

- ❖ Exemplos

- (define x 3) ; para x=3
- (define z (+ m 6)) ; para z = m+ 6
- (define Pi 3.141516) ; para Pi=3.141516

Definindo variáveis

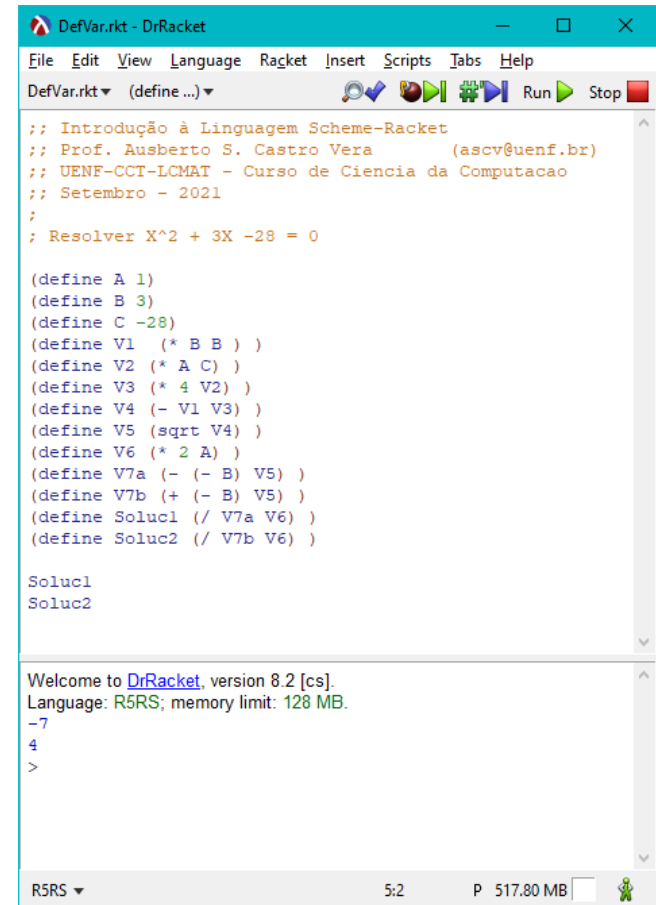
Bhaskara:

$$Ax^2 + Bx + C = 0$$

$$x = \frac{-B \mp \sqrt{B^2 - 4 * A * C}}{2 * A}$$

$$x^2 + 3x - 28 = 0$$

```
(define A 1)
(define B 3)
(define C -28)
(define V1 (* B B) )
(define V2 (* A C) )
(define V3 (* 4 V2) )
(define V4 (- V1 V3) )
(define V5 (sqrt V4) )
(define V6 (* 2 A) )
(define V7a (- (- B) V5) )
(define V7b (+ (- B) V5) )
(define Soluc1 (/ V7a V6) )
(define Soluc2 (/ V7b V6) )
```



```
DefVar.rkt - DrRacket
File Edit View Language Racket Insert Scripts Tabs Help
DefVar.rkt (define ...)
;; Introdução à Linguagem Scheme-Racket
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@uenf.br)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; Setembro - 2021
;
; Resolver X^2 + 3X -28 = 0

(define A 1)
(define B 3)
(define C -28)
(define V1 (* B B) )
(define V2 (* A C) )
(define V3 (* 4 V2) )
(define V4 (- V1 V3) )
(define V5 (sqrt V4) )
(define V6 (* 2 A) )
(define V7a (- (- B) V5) )
(define V7b (+ (- B) V5) )
(define Soluc1 (/ V7a V6) )
(define Soluc2 (/ V7b V6) )

Soluc1
Soluc2

Welcome to DrRacket, version 8.2 [cs].
Language: R5RS; memory limit: 128 MB.
-7
4
>

R5RS 5:2 P 517.80 MB
```

Definindo procedimentos simples

❖ Comando **define**

❖ Formato

```
(define ( <NomeProc> <parâmetros> ) <definição> )
```

❖ Exemplos

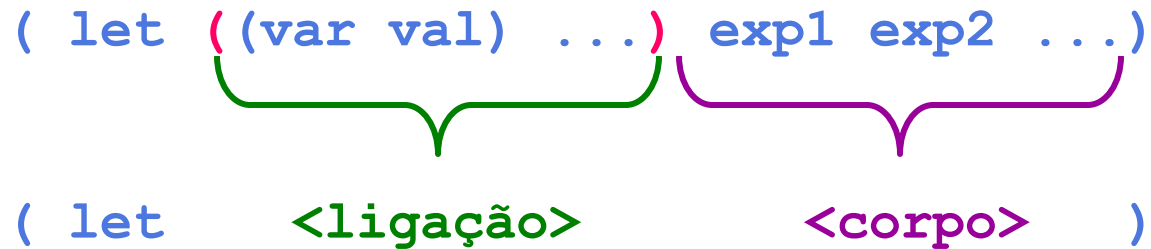
- `(define (quadrado x) (* x x))` ; para função quadrado
 - `(quadrado 6) → 36`
- `(define (duplo a) (+ a a))` ; para `duplo(a) = 2a`
 - `(duplo 6) → 12`
- `(define (maiscinco x) (+ x 5))` ; para `maiscinco = x + 5`
 - `(maiscinco 22) → 27`

Expressão let

❖ DEFINIÇÃO

- Uma expressão `let` é utilizada para simplificar uma expressão que deveria conter duas sub-expressões idênticas
- SINTAXE:

```
( let  ((var val) ...) exp1 exp2 ... )
```



```
( let      <ligação>      <corpo>      )
```

- Exemplos:

```
( let  (( x 2))  
  (+ x 3) )
```

```
( let  (( y 3))  
  (+ 2 y) )
```

```
( let  ( (x 2) ( y 3) )  
  (+ x y) )
```

(var val)

O *valor* de uma *variável*
vale dentro do *corpo* da
expressão `let`

Expressão let

```
( let ((x 2) (y 3))  
      (* x y) )           => 6
```

x = 7 vale no corpo do segundo let

```
( let ((x 2) (y 3))  
  (let ((x 7)  
        (z (+ x y) ) )  
    (* z x) ) )           => 35
```

Avaliação de Expressões

- ❖ É o coração de qualquer linguagem FUNCIONAL !
- ❖ Expressão:

(**operador** operando1 operando2... operandoN)

- ❖ **Algoritmo**

1. Avalia cada uma das sub-expressões
2. Aplica o resultado mais à esquerda ao resto (**exp** resto)

- **Exemplo**

- $(+ (* 4 5) (/ 48 16)) = (+ 20 3) = 23$
- $(c \text{ (quadrado } a) \text{ (quadrado } b)) = (c \text{ aq qb})$
 - $(c \text{ (quadrado } 5) \text{ (quadrado } 8)) = (c 25 64)$

Condicional if

❖ (if condição consequente alternativa)

■ Exemplo

```
(define minquadrado
  (lambda (a b)
    (if (< a b)
        (quadrado a)
        (quadrado b) )
  )
```

```
>(minquadrado 4 5)
```

```
16
```

```
>(minquadrado 9 7)
```

```
49
```

Expressões Condicionais

❖ Sintaxe

```
(cond [<p1> <e1>]  
      [<p2> <e2>]  
      . . .  
      [<pn> <en>] )
```

❖ Exemplo

```
(cond ( (= x 0) #t)  
      ( (< x 0) #f)  
      ( (> x 0) #f) )
```

```
(cond  
  [(< n 10) 20]  
  [(> n 20) 0]  
  [else 1] )
```

```
(cond  
  [(<= n 1000) .040]  
  [(<= n 5000) .045]  
  [(<= n 10000) .055]  
  [(> n 10000) .060])
```

Expressões Condicionais

```
(define (taxa quantidade)
  (cond
    [(<= quantidade 1000) 0.040]
    [(<= quantidade 5000) 0.045]
    [(> quantidade 5000) 0.050]))
```

```
> (taxa 4000)
0.045
```

```
> (taxa 6500)
0.050
```

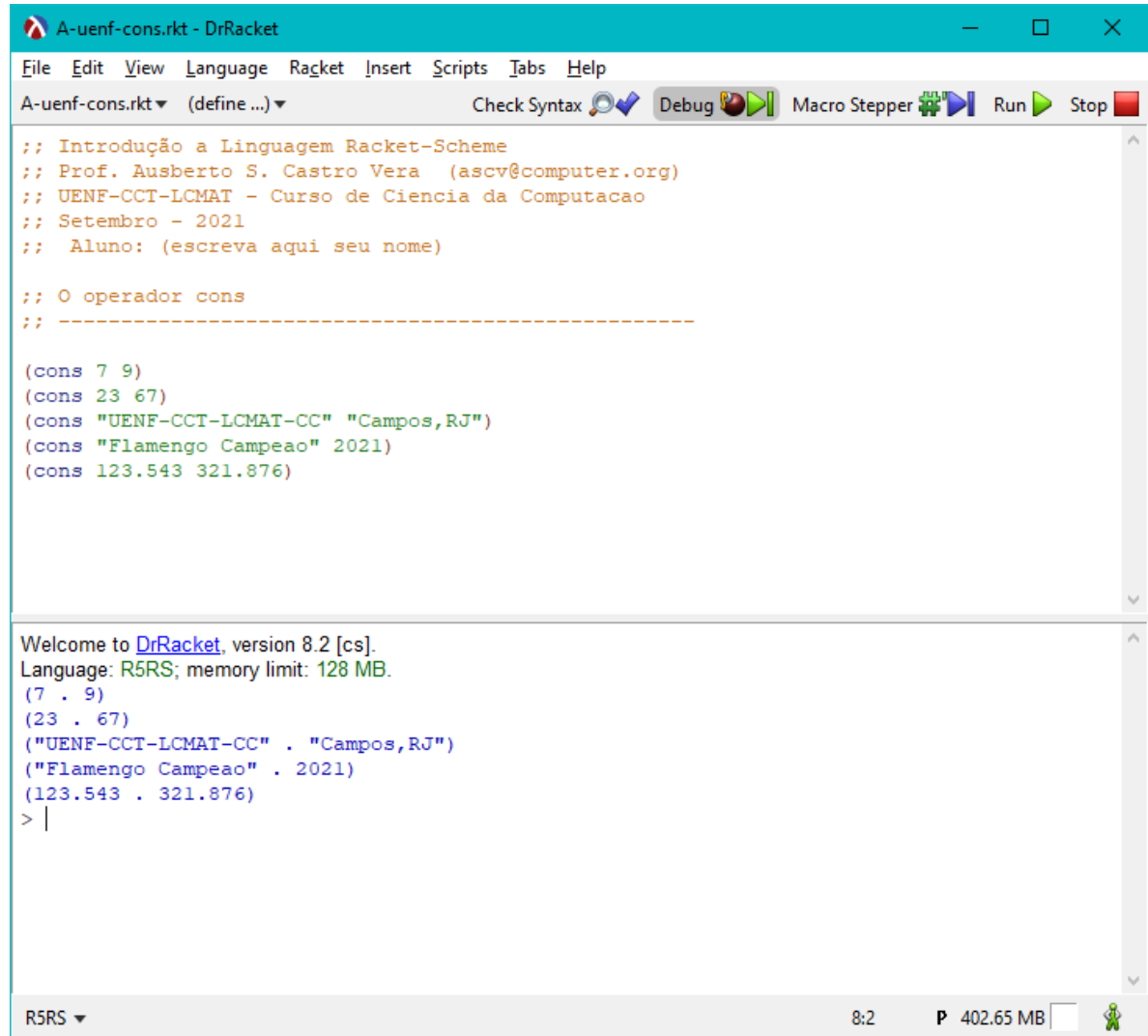
Pares

❖ Utilizando o operador **cons**

❖ Exemplo

> (**cons** 7 9)
(7 . 9)

> (**cons** 23 67)
(23 . 67)



The screenshot shows the DrRacket IDE window titled "A-uenf-cons.rkt - DrRacket". The menu bar includes File, Edit, View, Language, Racket, Insert, Scripts, Tabs, and Help. The toolbar contains buttons for Check Syntax, Debug, Macro Stepper, Run, and Stop. The editor area displays a Racket script with the following content:

```
;; Introdução a Linguagem Racket-Scheme
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@computer.org)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; Setembro - 2021
;; Aluno: (escreva aqui seu nome)

;; O operador cons
;; -----

(cons 7 9)
(cons 23 67)
(cons "UENF-CCT-LCMAT-CC" "Campos,RJ")
(cons "Flamengo Campeao" 2021)
(cons 123.543 321.876)
```

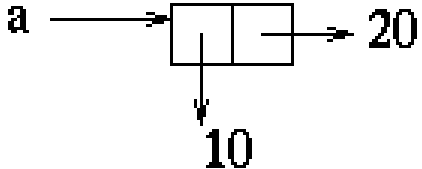
The bottom panel shows the output of the script:

```
Welcome to DrRacket, version 8.2 [cs].
Language: R5RS; memory limit: 128 MB.
(7 . 9)
(23 . 67)
("UENF-CCT-LCMAT-CC" . "Campos,RJ")
("Flamengo Campeao" . 2021)
(123.543 . 321.876)
> |
```

The status bar at the bottom indicates "R5RS" and "8:2 P 402.65 MB".

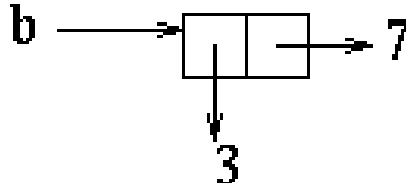
Pares

`(define a (cons 10 20))`



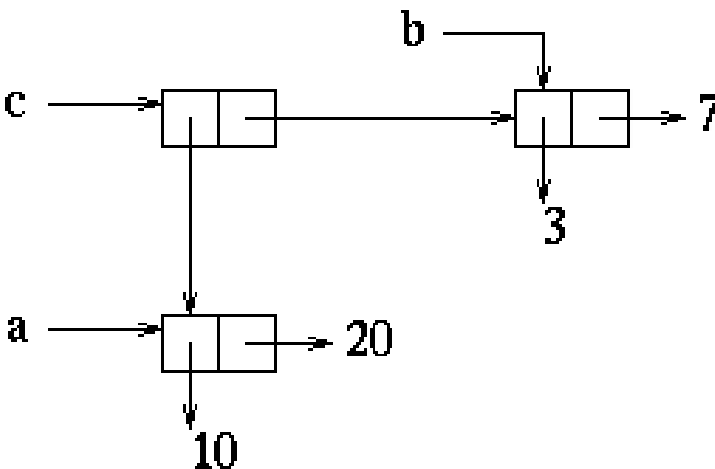
The diagram shows a variable 'a' pointing to a cons cell. The cons cell is a rectangle divided into two parts. The left part contains the value 10, and the right part contains a pointer to the value 20.

`(define b (cons 3 7))`



The diagram shows a variable 'b' pointing to a cons cell. The cons cell is a rectangle divided into two parts. The left part contains the value 3, and the right part contains a pointer to the value 7.

`(define c (cons a b))`



The diagram shows a variable 'c' pointing to a cons cell. The cons cell is a rectangle divided into two parts. The left part contains a pointer to the cons cell for 'a', and the right part contains a pointer to the cons cell for 'b'. The cons cell for 'a' is shown below, with its left part containing 10 and its right part containing a pointer to 20. The cons cell for 'b' is shown to the right, with its left part containing 3 and its right part containing a pointer to 7.

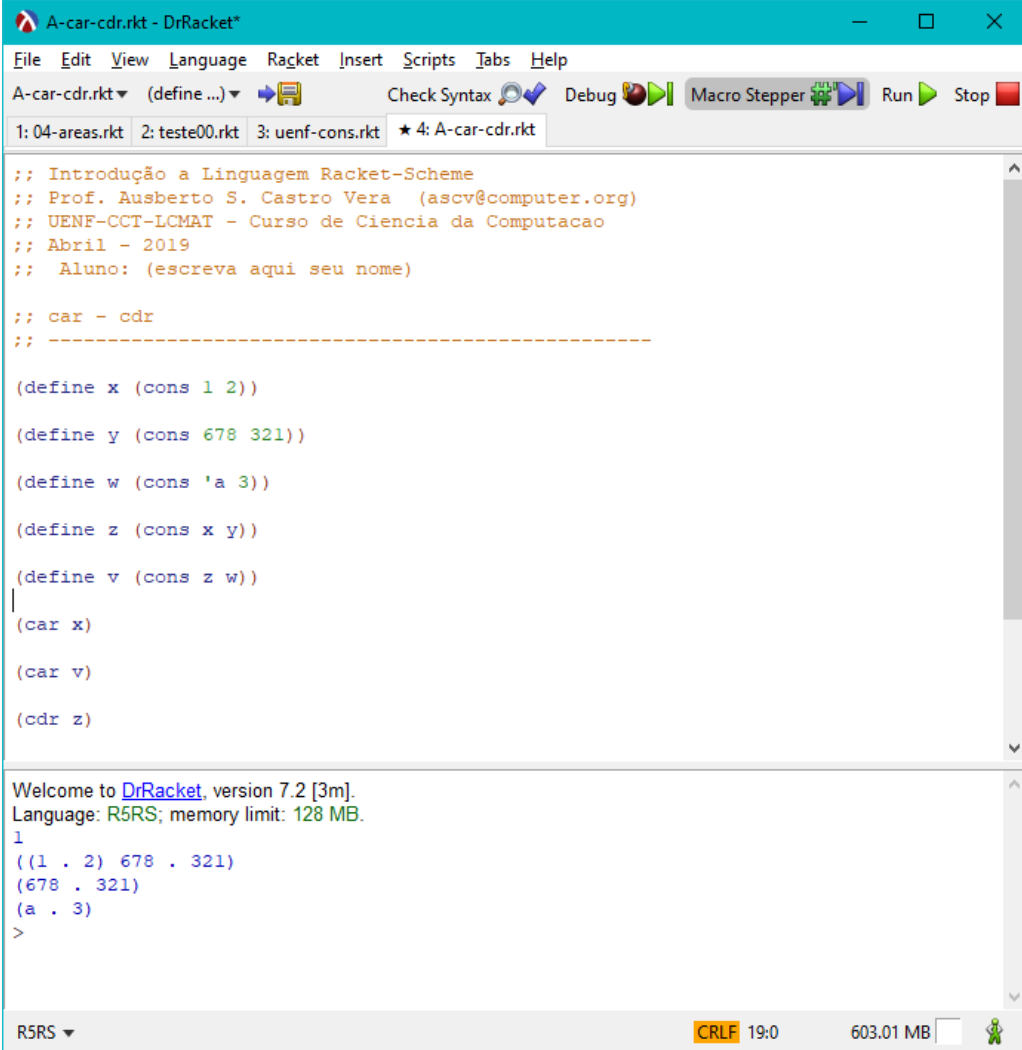
Pares : car e cdr

❖ Acesso aos elementos de um par

- **car:** elemento da esquerda
- **cdr:** elemento da direita

(car par)

(cdr par)



```
;; Introdução a Linguagem Racket-Scheme
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@computer.org)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; Abril - 2019
;; Aluno: (escreva aqui seu nome)

;; car - cdr
;; -----

(define x (cons 1 2))

(define y (cons 678 321))

(define w (cons 'a 3))

(define z (cons x y))

(car x)

(car y)

(cdr z)
```

Welcome to [DrRacket](#), version 7.2 [3m].
Language: R5RS; memory limit: 128 MB.

```
1
((1 . 2) 678 . 321)
(678 . 321)
(a . 3)
>
```

R5RS CRLF 19:0 603.01 MB

Listas

- ❖ Uma lista é uma sequência ordenada de elementos
- ❖ Os elementos de uma lista podem ser de qualquer tipo
- ❖ Listas podem ser construídas:
 - A partir de pares
 - Em forma recursiva
 - Uma lista é uma lista vazia
 - Um lista é um par de um elemento junto com uma lista
 - Utilizando o procedimento `list`
- ❖ Exemplo
 - `null` é lista vazia
 - `(define list1 (cons 1 null))`
 - `(define list2 (cons 2 list1))`
 - `(list 3 2 5 7)`

Funções de Listas

- ❖ `(list item1 item2 ...)`
 - Cria uma lista
- ❖ `(cons item lst)`
 - Retorna o resultado de agregar um novo item ao início da lista
- ❖ `(car lst)`
 - Devolve o primeiro elemento da lista
- ❖ `(cdr lst)`
 - Devolve a lista depois do primeiro elemento
- ❖ `(append lst1 lst2)`
 - Concatena duas listas e devolve o resultado

Funções de Listas

- ❖ `(reverse lst)`
 - Retorna o reverso da lista `lst`
- ❖ `(length lst)`
 - Devolve o comprimento da lista `lst`
- ❖ `(member item lst)`
 - Testa se um item está na lista
- ❖ `(null? lst)`
 - Testa se a lista esta vazia

Listas Exemplos

```
> (define ListaNO (list 23 4 78 45 11 62 7 88 2 71))

> ListaNO
(list 23 4 78 45 11 62 7 88 2 71)

> (quicksort ListaNO >)
(list 88 78 71 62 45 23 11 7 4 2)

> (quicksort ListaNO <)
(list 2 4 7 11 23 45 62 71 78 88)

>
```

Listas Exemplos

```
10-listas.rkt - DrRacket*
File Edit View Language Racket Insert Scripts Tabs Help
10-listas.rkt (define ...) Check Syntax Debug Macro Stepper Run Stop
★ 1: 10-listas.rkt × 2: 01-primeiro.rkt ×

;; Introdução à Linguagem Racket (Scheme)
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@uenf.br)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; 2021
;; Aluno: Fulano <===== escreva seu nome aqui>
;;
#lang racket ;; define a linguagem default
;; define a linguagem default: R5RS
;-----
(display " UENF-CCT-LCMAT-CC, 2021")
(newline)
(display " Paradigmas de Linguagens de Programação (Prof. Ausberto Castro)")
(newline)
(display " Aluno: Fulano ")
(newline)
;;
;;
;; LISTAS - Parte 1
;; -----

(define x (cons 5 6))
(define y (cons 8 9))

;; Utilizando pares de constantes e recursividade

(define lista1 (cons 1 x))
(define lista2 (cons 2 lista1))
(define lista3 (cons 2 lista2))

;; Utilizando o comando LIST

(define A (list 1 2 3 4 5)) ; metodo direto
(define B (list 6 7 8 9)) ; metodo direto
(define C (list A B))
(define D (append A B))

;-----
(newline)
(display "Lista A = ")
A

(newline)
(display "Lista B = ")
B

(newline)
(display "Lista C = (list A B) = ")
C
```

```
10-listas.rkt - DrRacket*
File Edit View Language Racket Insert Scripts Tabs Help
10-listas.rkt (define ...) Check Syntax Debug Macro Stepper Run Stop

;; Introdução à Linguagem Racket (Scheme)
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera (ascv@uenf.br)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; 2021
;; Aluno: Fulano <===== escreva seu nome aqui>
;;
#lang racket ;; define a linguagem default
;; define a linguagem default: R5RS
;-----
(display " UENF-CCT-LCMAT-CC, 2021")
(newline)
(display " Paradigmas de Linguagens de Programação (Prof. Ausberto Castro)")
(newline)
(display " Aluno: Fulano ")
(newline)
;;
;;
;; LISTAS - Parte 1
;; -----

(define x (cons 5 6))
(define y (cons 8 9))

;; Utilizando pares de constantes e recursividade

(define lista1 (cons 1 x))
(define lista2 (cons 2 lista1))
(define lista3 (cons 2 lista2))

Welcome to DrRacket, version 8.2 [cs].
Language: racket, with debugging; memory limit: 128 MB.
  UENF-CCT-LCMAT-CC, 2021
  Paradigmas de Linguagens de Programação (Prof. Ausberto Castro)
  Aluno: Fulano

Lista A = '(1 2 3 4 5)
Lista B = '(6 7 8 9)
Lista C = (list A B) = '((1 2 3 4 5) (6 7 8 9))
Lista D = (append A B) = '(1 2 3 4 5 6 7 8 9)
D reversa = '(9 8 7 6 5 4 3 2 1)
Imprimindo da lista B = 4
PRIMEIRO elemento da lista B = 6
RESTO da lista B = '(7 8 9)
> |
```

Vetores

- ❖ Vectors são listas onde cada elemento tem um índice através do qual pode ser acessado.
- ❖ Para criar vetores utiliza-se o procedimento `vector`
- ❖ Exemplo:
 - `> (vector 6 7 8)`
- ❖ `(vector-ref vector index)`
 - Devolve o item no índice
- ❖ `(vector-set! vector index val)`
 - Coloca o valor `val` no índice `index`
- ❖ Example:

```
(define v (vector 1 2 3))  
; cria um vetor [1 2 3]  
(vector-ref v 0)  
; devolve v[0]  
(vector-set! v 2 35)  
; v[2] = 35
```

Comparações

- ❖ Scheme suporta `=`, `<`, `>`, `>=`, e `<=` para comparar dados numéricos
- ❖ Scheme também tem dois operadores de comparação para qualquer tipo de dado:
 - `(eq? a b)`
 - **Testa se duas expressões se referem ao mesmo objeto**
 - `(equal? a b)`
 - **Compara se dois items tem o mesmo valor**

Procedimentos definidos pelo Usuário

❖ Utilizando **define**

- `(define (incremento x) (+ x 1))`
- `(define MercoSul (list "Brasil", "Argentina"
"Paraguai" "Uruguai"))`

$(\lambda x. x^2)$

❖ Utilizando **lambda**

- Maneira mais elegante e poderosa

`(lambda (lista de parâmetros) corpo)`

❖ Exemplos

```
(define incremento  
  (lambda (x) (+ x 1) )  
)  
  
(define quadrado  
  (lambda (x) (* x x) )  
)
```

← (incremento 6)

Procedimentos definidos pelo Usuário

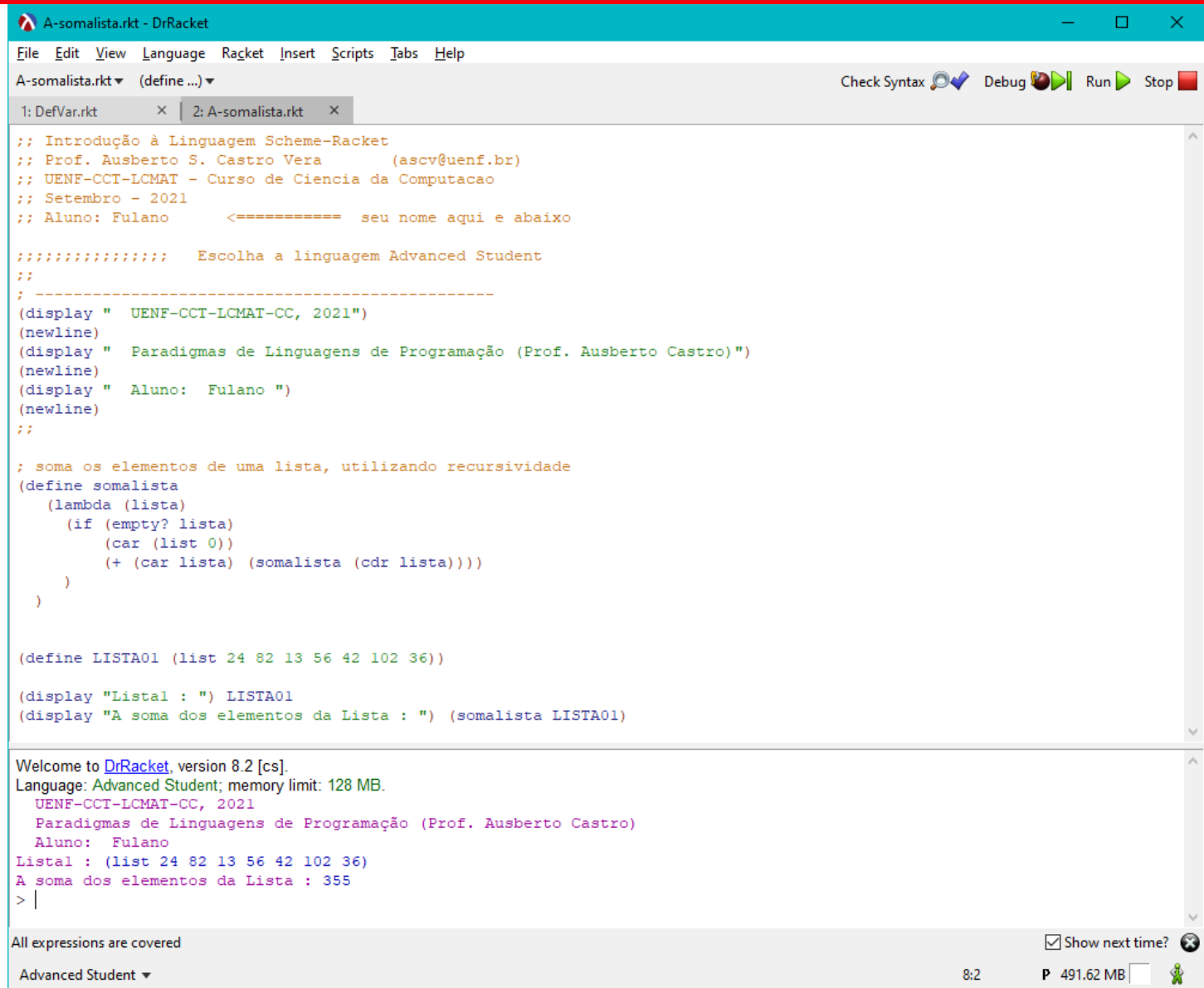
```
(define soma
  (lambda (x y)
    (begin
      (newline)
      (display "A soma = ")
      (+ x y)
    )
  )
)
```

(soma 3 8)

(texto)

```
(define texto ; nome do procedimento
  (lambda () ; sem argumentos
    (begin
      (newline)
      (display "UENF,2021 - Paradigmas de
                Linguagens de Programacao")
      (newline)
      (display "Linguagem RACKET")
      (newline)
      (display "Prof. Ausberto Castro")
      (newline)
      (newline)
    )
  )
)
```

Procedimentos definidos pelo Usuário



The screenshot shows the DrRacket IDE interface. The title bar reads "A-somalista.rkt - DrRacket". The menu bar includes File, Edit, View, Language, Racket, Insert, Scripts, Tabs, and Help. The toolbar contains icons for Check Syntax, Debug, Run, and Stop. The editor window displays a Racket script with the following content:

```
;; Introdução à Linguagem Scheme-Racket
;; Prof. Ausberto S. Castro Vera       (ascv@uenf.br)
;; UENF-CCT-LCMAT - Curso de Ciencia da Computacao
;; Setembro - 2021
;; Aluno: Fulano      <===== seu nome aqui e abaixo

;;;;;;;;;;;;; Escolha a linguagem Advanced Student
;;
; -----
(display "  UENF-CCT-LCMAT-CC, 2021")
(newline)
(display "  Paradigmas de Linguagens de Programação (Prof. Ausberto Castro)")
(newline)
(display "  Aluno: Fulano ")
(newline)
;;

; soma os elementos de uma lista, utilizando recursividade
(define somalista
  (lambda (lista)
    (if (empty? lista)
        (car (list 0))
        (+ (car lista) (somalista (cdr lista)))))
  )
)

(define LISTA01 (list 24 82 13 56 42 102 36))

(display "Listal : ") LISTA01
(display "A soma dos elementos da Lista : ") (somalista LISTA01)
```

The bottom panel shows the execution output:

```
Welcome to DrRacket, version 8.2 [cs].
Language: Advanced Student; memory limit: 128 MB.
  UENF-CCT-LCMAT-CC, 2021
  Paradigmas de Linguagens de Programação (Prof. Ausberto Castro)
  Aluno: Fulano
Listal : (list 24 82 13 56 42 102 36)
A soma dos elementos da Lista : 355
> |
```

The status bar at the bottom indicates "All expressions are covered", "Advanced Student", "8:2", and "P 491.62 MB".

Variáveis locais

- ❖ Criadas utilizando a expressão `let`
- ❖ Formato:

```
(let ((<var> <exp>)  
      (<var> <exp>)  
      ...  
      (<var> <exp>)  
      )  
    <corpo>)
```

- ❖ Cada nome de variável `<var>` é limitada à `<exp>` associada
- ❖ Variáveis só existem dentro do escopo de `let`

Variáveis locais

```
(let ((quadrado (lambda (x) (* x x)))  
      (cubo      (lambda (x) (* x x x))))  
  
  (+ (quadrado 3) (cubo 4)))
```

```
>(define x 10)  
>(+ (let ((x 5))  
      (* x (+ x 2))  
      x))  
45
```

x=10
x=5
35
x=10

Operadores Lógicos

❖ and

`(and <exp_1> <exp_2> ... <exp_n>)`

❖ or

`(or <exp_1> <exp_2> ... <exp_n>)`

❖ not

`(not <exp>)`

❖ Exemplos

`(or (< 3 5) (> x 8))`

`(and (> x y) (<= a b))`

`(not (equal (+ a b) (- x y)))`

Algebra vs Racket vs Pascal

Algebra

$$f(x) = x + 5$$

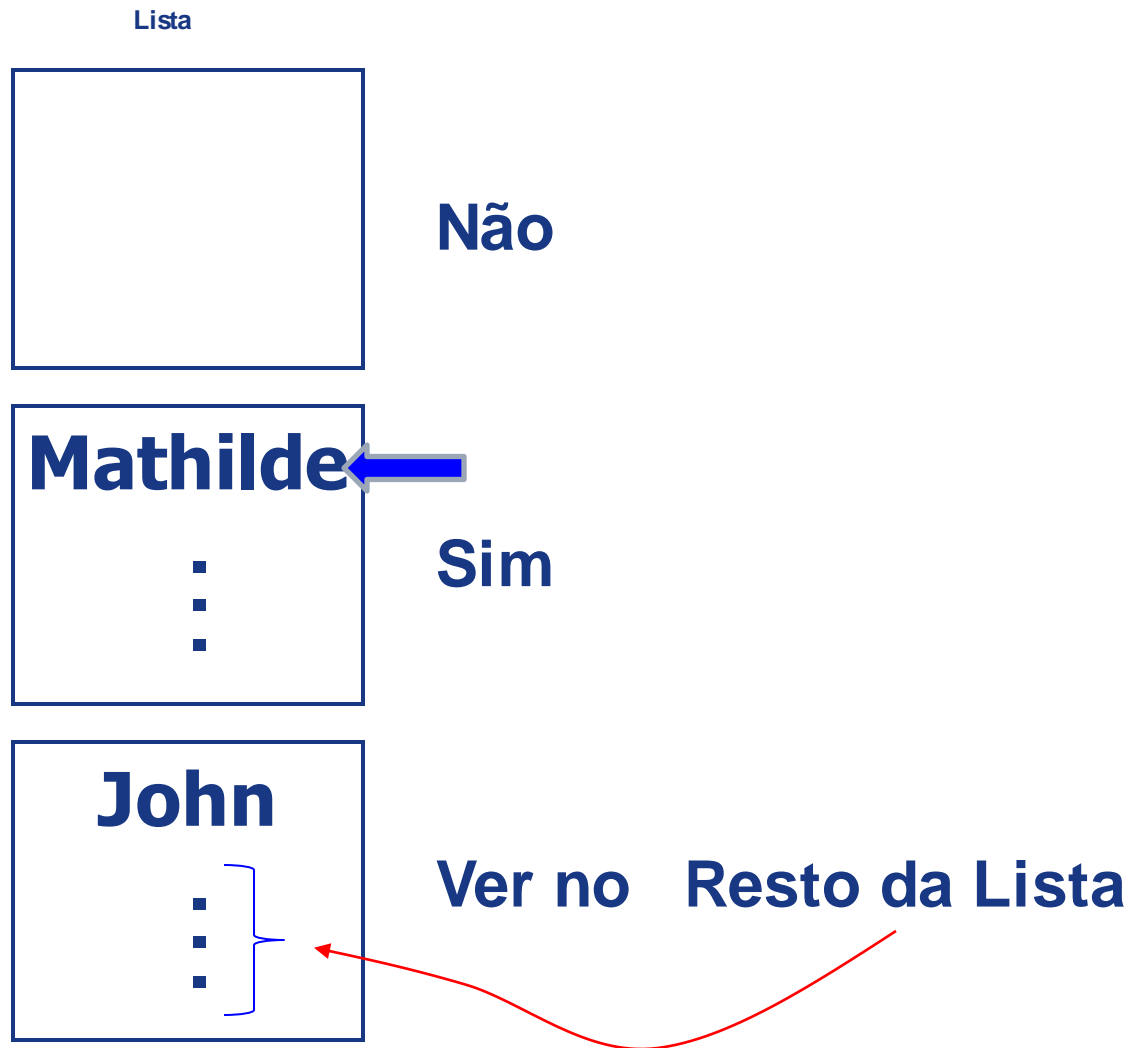
Racket

```
( define (f x )  
  ( + x 5 ) )
```

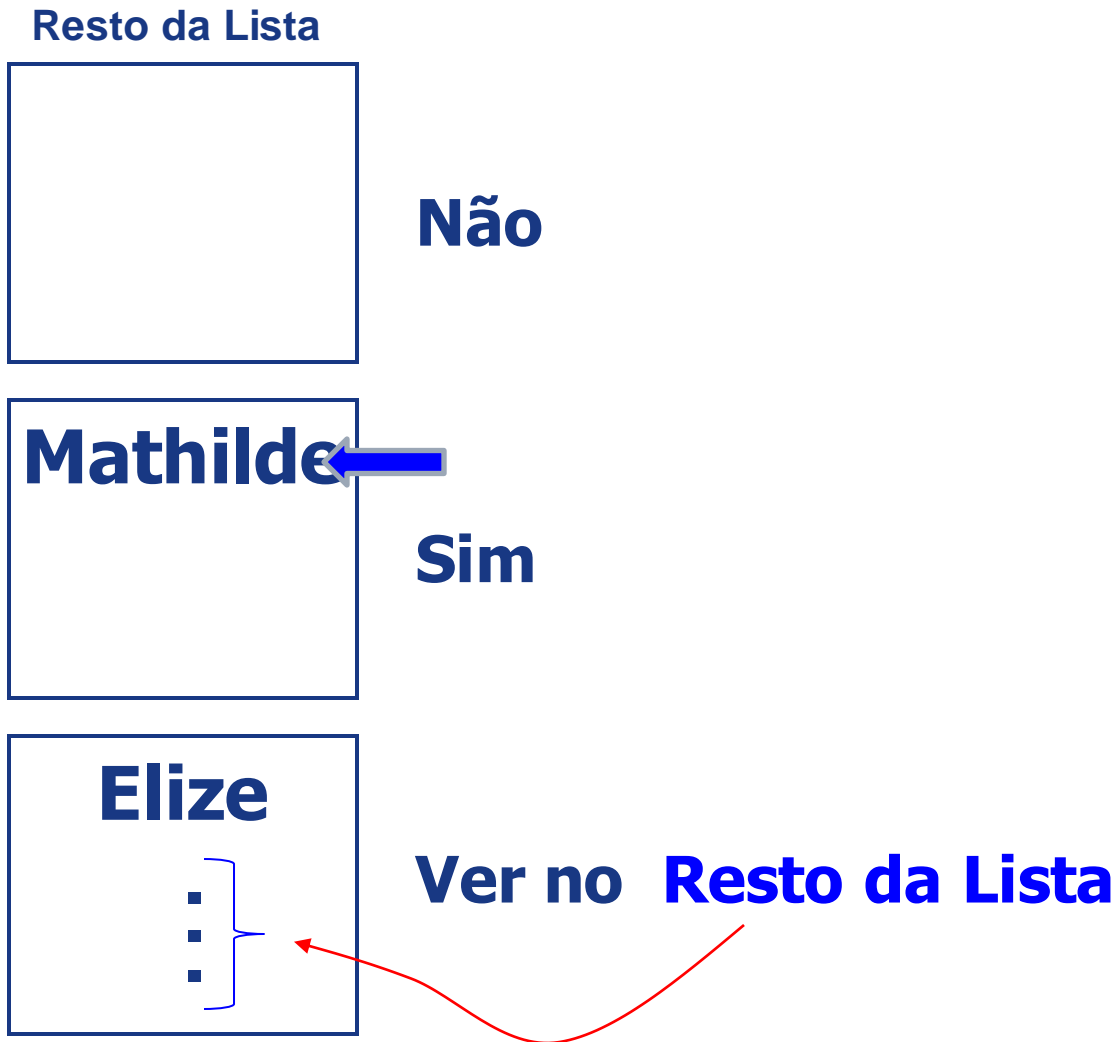
Pascal

```
Program (Input, Output) ;  
Var  
    x : Integer ;  
Begin  
    Readln ( x ) ;  
    Writeln ( x + 5 )  
End .
```

Esta *Mathilde* na lista?



Esta *Mathilde* no Resto da Lista?



Algebra vs Racket (Scheme)

guest(name, list) =

{	no	if <i>list</i> is empty
	yes	if <i>name</i> = first (<i>list</i>)
	<i>guest(name, rest (list))</i>	otherwise

```
( define ( guest name list )  
  ( cond  
    ( ( empty? list ) 'no )  
    ( ( equal? name ( first list ) ) 'yes )  
    ( else ( guest name (rest list ) ) ) ) )
```

Racket

```
( define ( guest name list )  
  ( cond  
    ( ( empty? list                `no                )  
      ( ( equal? name ( first list ) ) `yes                )  
      ( else                        ( guest name ( rest list ) ) ) ) ) )
```

```
#include <stdio.h>  
  
typedef struct listCell * list;  
struct listCell {  
    int first;  
    list rest;  
};  
  
bool guest (int x, list l) {  
    if (l == NULL)  
        return false;  
    else if (x == (l->first))  
        return true;  
    else  
        return guest (x, l->rest);  
}  
  
int main (int argc, char ** argv) {  
    list l1, l2, l3 = NULL; int x;  
    l1 = (list) malloc (sizeof (struct listCell));  
    l2 = (list) malloc (sizeof (struct listCell));  
    l2 -> first = 3; l2 -> rest = l3;  
    l1 -> first = 2; l1 -> rest = l2;  
    scanf ("%d", &x);  
    printf ("%d\n", member (x, l1));  
}
```


Pascal

Scheme

```
( define ( guest name list )  
  ( cond  
    ( ( empty? list ) 'no )  
    ( ( equal? name ( first list ) ) 'yes )  
    ( else ( guest name ( rest list ) ) ) ) )
```

```
Program NameOnList (Input, Output) ;  
Type  
  ListType = ^NodeType;  
  NodeType = Record  
    First : String;  
    Rest : ListType  
  End;  
  
Var  
  List : ListType;  
  Name : String;  
  
Procedure GetList (Var List: ListType); ...  
Function Member (Name : String; List : ListType) :  
String;  
Begin  
  If List = nil  
    Then Member := 'no'  
    Else If Name = List^.First  
      Then Member := 'yes'  
      Else Member := Member ( Name, List^.Rest)  
End;  
  
Begin  
  Readln ( Name );  
  GetList ( List );  
  Writeln (Member ( Name, List ) )  
End .
```

Exercícios

❖ Programar em Racket:

- $(2 + x)/(3y-4) - (xy + 5)$
- Raiz quadrada de $x^2 + 3x - 5$
- Criar uma lista com 5 elementos
- Determinar o segundo elemento de uma lista
- Determinar o antepenúltimo elemento de uma lista dada
- Consultar se um elemento pertence a uma lista dada
- Adicionar o terceiro elemento de uma lista
 - No final de outra lista
 - No início de outra lista
- Calcular o perímetro de um quadrado, círculo ou triângulo
- Calcular o k-ésimo número inteiro (par ou ímpar)

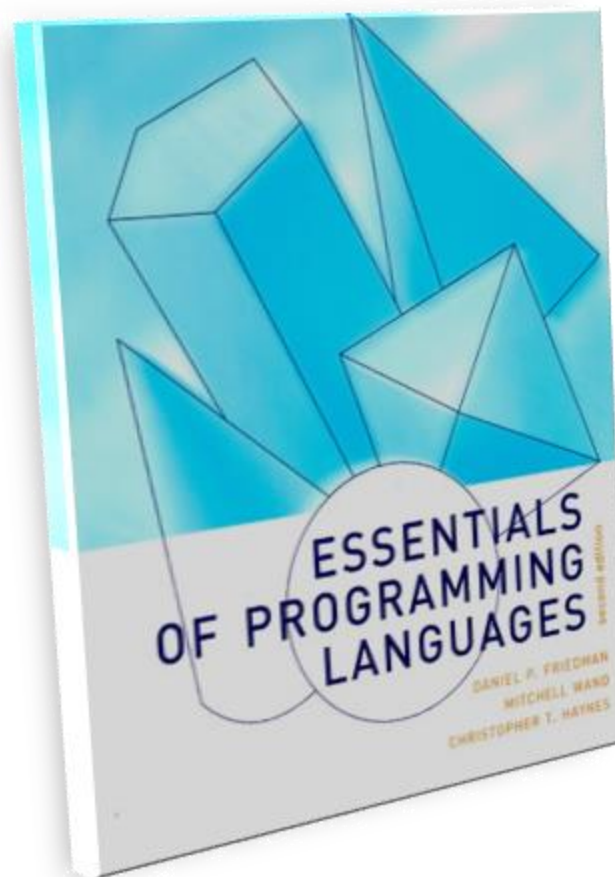


Prof. Dr. Ausberto S. Castro Vera
Ciência da Computação
UENF-CCT-LCMAT
Campos, RJ

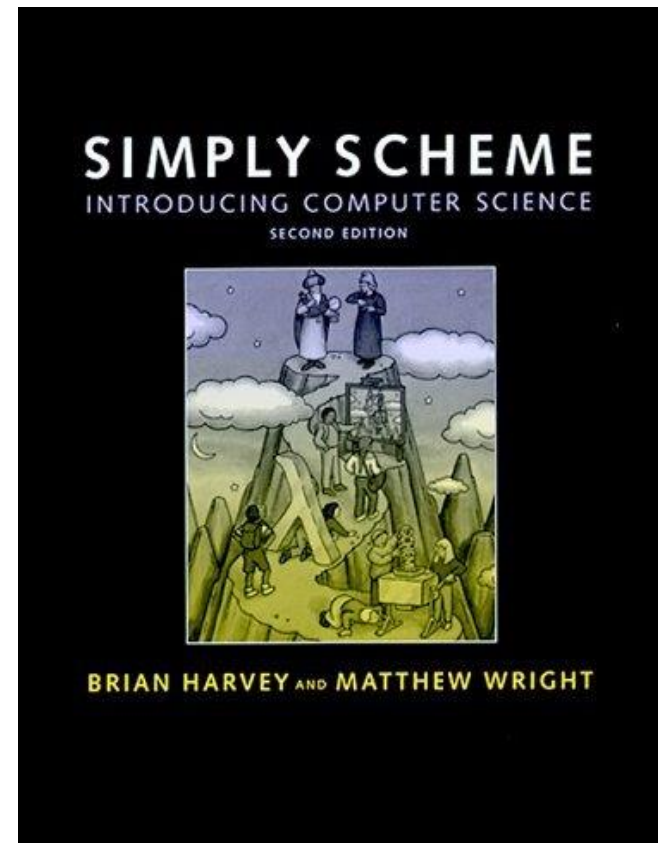
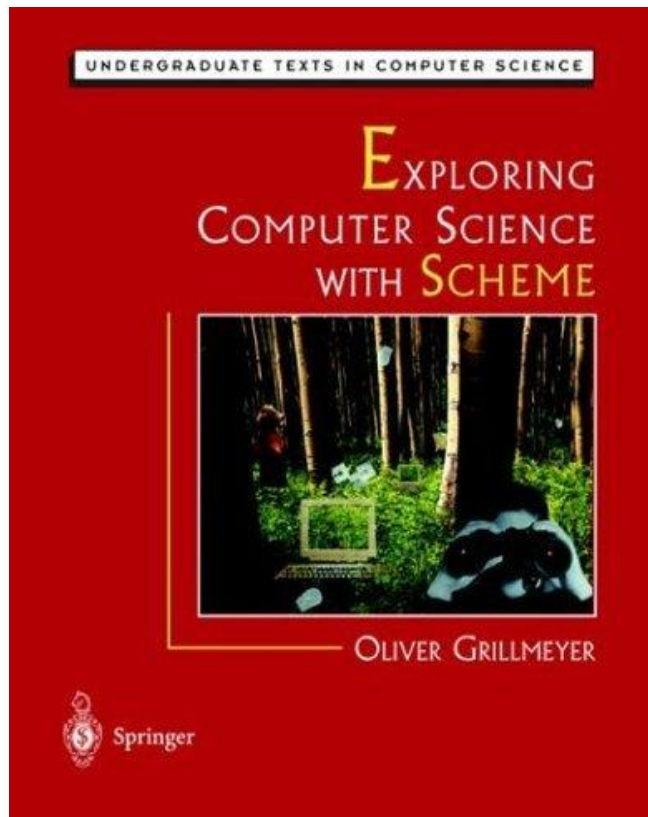
ascv@uenf.br
ausberto.castro@gmail.com

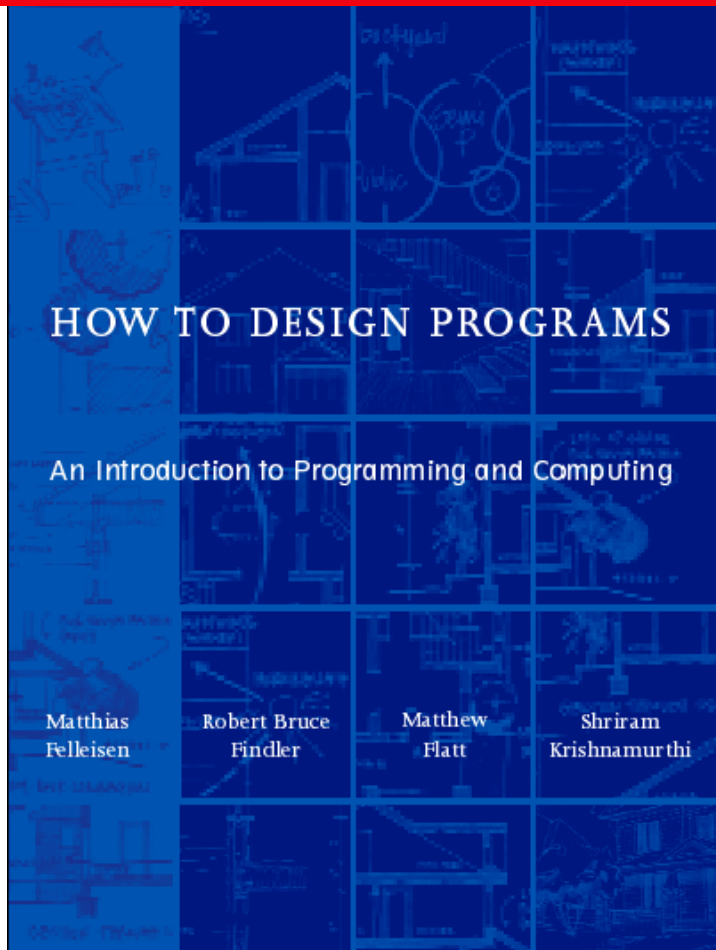


Bibliografia Complementar



Bibliografia Complementar





How to Design Programs
Second Edition, 2012

▼ How to Design
Programs, Second
Edition

- 1 Prologue:How to Program
- 2 Fixed-Size Data
- 3 Intermezzo:BSL
- 4 Arbitrarily Large Data
- 5 Intermezzo:Quote, Unquote
- 6 Abstraction
- 7 Intermezzo:Scope
- 8 Intertwined Data
- 9 Intermezzo:Pattern Matching
- 10 Generative Recursion
- 11 Intermezzo:Vectors
- 12 Accumulators
- 13 Epilogue

On this page:

- 1.1 Arithmetic and Arithmetic
- 1.2 Inputs and Output
- 1.3 Many Ways to Compute
- 1.4 One Program, Many Definitions
- 1.4.1 Magic Numbers
- 1.5 One More Definition
- 1.6 You are a Programmer Now
- 1.7 Not!

On this page:

- 2.1 Arithmetic
- 2.1.1 The Arithmetic of Numbers
- 2.1.2 The Arithmetic of Strings
- 2.1.3 Mixing It Up
- 2.1.4 The Arithmetic of Images
- 2.1.5 The Arithmetic of Booleans
- 2.1.6 Mixing It Up with Booleans
- 2.1.7 Predicates:Know Thy Data
- 2.2 Functions and Programs
- 2.2.1 Functions
- 2.2.2 Composing Functions
- 2.2.3 Programs
- 2.3 How to Design Programs
- 2.3.1 Designing Functions
- 2.3.2 Finger Exercises
- 2.3.3 Domain Knowledge
- 2.3.4 From Functions to Programs
- 2.3.5 On Testing
- 2.3.6 Designing World Programs
- 2.3.7 Virtual Pet Worlds
- 2.4 Intervals, Enumerations, etc.
- 2.4.1 Conditional Computations
- 2.4.2 How It Works
- 2.4.3 Enumerations
- 2.4.4 Intervals
- 2.4.5 Itemizations
- 2.4.6 Designing with Itemizations

Bibliografia Complementar

