

Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura - UNR
Departamento de Ciencias de la Computación

FORMALIZACIÓN DE MÓNADAS CONCURRENTES EN AGDA: EL CASO DE LA MÓNADA DELAY

TESINA DE GRADO

AUTORA:

Bini, Valentina María

LEGAJO: B-5926/9

DIRECTOR:

Rivas, Exequiel



Índice general

I	Preliminares	3
1.	Introducción a Agda	5
1.1.	Tipos de datos y <i>Pattern Matching</i>	5
1.2.	Funciones dependientes	8
1.3.	Familias de Tipos de datos	10
1.4.	Sistema de Módulos	10
1.5.	Records	12
1.6.	Características adicionales	14
1.7.	Coinducción	15
2.	Mónadas Concurrentes	17
2.1.	Definiciones previas	17
2.2.	Introducción a las mónadas	18
2.3.	Mónadas Concurrentes	21
II	Formalización de Mónadas Concurrentes	27
	Bibliografía	29

Intro

Parte I

Preliminares

Capítulo 1

Introducción a Agda

Agda es un lenguaje de programación funcional desarrollado inicialmente por Ulf Norell en la Universidad de Chalmers como parte de su tesis doctoral [Nor07] que se caracteriza por tener tipos dependientes. A diferencia de otros lenguajes donde hay una separación clara entre el mundo de los tipos y el de los valores, en un lenguaje con tipos dependientes estos universos están más entremezclados. Los tipos pueden contener valores arbitrarios (lo que los hace *dependen* de ellos) y pueden aparecer también como argumentos o resultados de funciones.

El hecho de que los tipos puedan contener valores, permite que se puedan escribir propiedades de ciertos valores como tipos. Los elementos de estos tipos son pruebas de que la propiedad que representan es verdadera. Esto hace que los lenguajes con tipos dependientes puedan ser utilizados como una lógica. Esta fue la idea principal de la teoría de tipos desarrollada por Martin Löf, en la cual está basado el desarrollo de Agda. Una característica importante de esta teoría es su enfoque constructivista, en el cual para demostrar la existencia de un objeto debemos construirlo.

Para poder utilizar a Agda como una lógica se necesita que sea consistente, y es por eso que se requiere que todos los programas sean totales, es decir que no tienen permitido fallar o no terminar. En consecuencia, Agda incluye mecanismos que comprueban la terminación de los programas.

El objetivo de esta sección es presentar una introducción a Agda, haciendo énfasis en las características necesarias para exponer la temática de esta tesina.

1.1. Tipos de datos y *Pattern Matching*

Un concepto clave en Agda es el *pattern matching* sobre tipos de datos algebraicos. Al agregar los tipos dependientes el *pattern matching* se hace aún más poderoso. Se verá este tema más en detalle en la sección 1.2. Para comenzar, en esta sección se describirán las funciones y tipos de datos con tipos simples.

Los tipos de datos se definen utilizando una declaración `data`, en la que se especifica el nombre y el tipo del tipo de dato a definir, así como los constructores y sus respectivos tipos. En el siguiente código se puede ver una forma de definir el tipo de los booleanos:

```
data Bool : Set where
  true  : Bool
  false : Bool
```

El tipo de `Bool` es `Set`, el tipo de los tipos simples (se profundizará esto en la sección 1.6.2). Las funciones sobre `Bool` pueden definirse por *pattern matching*:

```
not : Bool → Bool
not true  = false
not false = true
```

Las funciones en Agda no tienen permitido fallar, por lo que una función debe cubrir todos los casos posibles. Esto será constatado por el *type checker*, el cual lanzará un error si hay casos no definidos.

Otro tipo de dato que puede ser útil son los números naturales.

```
data ℕ : Set where
  zero : ℕ
  suc  : ℕ → ℕ
```

La suma sobre números naturales puede ser definida como una función recursiva (también utilizando *pattern matching*).

```
_+_ : ℕ → ℕ → ℕ
zero + m = m
(suc n) + m = suc (n + m)
```

Para garantizar la terminación de la función, las llamadas recursivas deben ser aplicadas a argumentos más pequeños que los originales. En este caso, `_+_` pasa el chequeo de terminación ya que el primer argumento se hace más pequeño en la llamada recursiva.

Si el nombre de una función contiene guiones bajos (`_`), entonces puede ser utilizado como un operador en el cual los argumentos se posicionan donde están los guiones bajos. En consecuencia, la función `_+_` puede ser utilizada como un operador infijo escribiendo `n + m` en lugar de `_+_ n m`.

La precedencia y asociatividad de un operador se define utilizando una declaración `infix`. Para mostrar esto se agregará, además de la suma, una función producto (la cual tiene más precedencia que la suma). La precedencia y asociatividad de ambas funciones podrían escribirse de la siguiente manera:

```
infixl 2 _*_
infixl 1 _+_

_*_ : ℕ → ℕ → ℕ
zero * m = zero
suc n * m = m + n * m
```

La palabra clave `infixl` indica que se asocia a izquierda (de igual manera existe `infixr` para asociar a derecha o `infix` si no se asocia hacia ningún lado) y el número que sigue indica la precedencia, operadores con mayor número tendrán más precedencia que operadores con menor número.

1.1.1. Tipos de datos parametrizados

Los tipos de datos pueden estar parametrizados por otros tipos de datos. El tipo de las listas de elementos de tipo arbitrario se define de la siguiente manera:

```
infixr 1 _::_
data List (A : Set) : Set where
  [] : List A
  _::_ : A → List A → List A
```

En este ejemplo el tipo `List` está parametrizado por el tipo `A`, el cual define el tipo de dato que tendrán los elementos de las listas. `List ℕ` es el tipo de las listas de números naturales.

1.1.2. Patrones con puntos

En algunos casos, al definir una función por *pattern matching*, ciertos patrones de un argumento fuerzan que otro argumento tenga un único valor posible que tipe correctamente. Para indicar que el valor de un argumento fue deducido por chequeo de tipos y no observado por *pattern matching*, se le agrega delante un punto (.). Para mostrar un ejemplo de uso de un patrón con punto, se considerará el siguiente tipo de dato `Square` definido como sigue:

```
data Square : ℕ → Set where
  sq : (m : ℕ) → Square (m * m)
```

El tipo `Square n` representa una propiedad sobre el número n , la cual dice dicho número es un cuadrado perfecto. Un habitante de tal tipo es una prueba de que el número n efectivamente es un cuadrado perfecto. Si se quisiera definir entonces una función `root` que tome un natural y una prueba de que dicho natural es un cuadrado perfecto, y devuelva su raíz cuadrada, podría realizarse de la siguiente manera:

```
root : (n : ℕ) → Square n → ℕ
root .(m * m) (sq m) = m
```

Se puede observar que al *matchear* el argumento de tipo `Square n` con el constructor `sq` aplicado a un natural m , n se ve forzado a ser igual a $m * m$.

1.1.3. Patrones absurdos

Otro tipo de patrón especial es el patrón absurdo. Usar un patrón absurdo al definir una función significa que no es necesario dar una definición para ese caso ya que no hay manera alguna en la que alguien pudiera dar un argumento para la función. El tipo de dato definido a continuación será de utilidad para ver un ejemplo de este tipo de patrones:

```
data Even : ℕ → Set where
  even-zero : Even zero
  even-plus2 : {n : ℕ} → Even n → Even (suc (suc n))
```

El tipo `Even n` representa, al igual que `Square n`, una propiedad sobre n . En este caso la propiedad afirma que n es un número par. Un habitante de este tipo es una prueba de que dicha proposición se cumple.

Si se quisiera definir una función que, dado un número y una prueba de que es par, devuelva el resultado de dividirlo por dos, podría realizarse de la siguiente manera:

```
half : (n : ℕ) → Even n → ℕ
half zero even-zero = zero
half (suc zero) ()
half (suc (suc n)) (even-plus2 e) = half n e
```

Se puede ver que en el caso del `1`, no existe una prueba de que ese número sea par, y por lo tanto no debemos dar una definición para ese caso. Requerir la prueba de paridad nos asegura que no hay riesgo de intentar dividir por dos un número impar.

1.1.4. El constructor `with`

A veces no alcanza con hacer *pattern matching* sobre los argumentos de una función, sino que se necesita analizar por casos el resultado de alguna computación intermedia. Para esto se utiliza el constructor `with`.

Si se tiene una expresión e en la definición de una función f , se puede abstraer f sobre el valor de e . Al hacer esto se agrega a f un argumento extra, sobre el cual se puede hacer *pattern matching* al igual que con cualquier otro argumento.

Para proveer un ejemplo de uso del constructor `with`, se definirá a continuación la relación de orden `_<_` sobre los números naturales.

```
_<_ : ℕ → ℕ → Bool
_<_ zero _      = true
_<_ (suc _) zero = false
_<_ (suc x) (suc y) = x < y
```

Si se quisiera definir entonces, utilizando esta función, una función `min` que calcule el mínimo entre dos números naturales x e y , se debería analizar cuál es el resultado de calcular $x < y$. Esto se escribe haciendo uso del constructor `with` como sigue:

```
min : ℕ → ℕ → ℕ
min x y with x < y
min x y | true = x
min x y | false = y
```

El argumento extra que se agrega está separado por una barra vertical y corresponde al valor de la expresión $x < y$. Se puede realizar esta abstracción sobre varias expresiones a la vez, separándolas entre ellas mediante barras verticales. Las abstracciones `with` también pueden anidarse. En el lado izquierdo de las ecuaciones, los argumentos abstraídos con `with` deben estar separados también con barras verticales.

En este caso, el valor que tome $x < y$ no cambia nada la información que se tiene sobre los argumentos x e y , por lo que volver a escribirlos no es necesario, puede reemplazarse la parte izquierda por tres puntos como se muestra a continuación:

```
min₂ : ℕ → ℕ → ℕ
min₂ x y with x < y
... | true = x
... | false = y
```

1.2. Funciones dependientes

Como se mencionó anteriormente, una de las principales características de Agda es que tiene tipos dependientes. El tipo dependiente más básico de todos son las funciones dependientes, en las cuales el tipo del resultado depende del valor del argumento. En Agda se escribe $(x : A) \rightarrow B$ para indicar el tipo de una función que toma un argumento x de tipo A y devuelve un resultado de tipo B , donde x puede aparecer en B . Un caso especial de esto es cuando x es un tipo en sí mismo. Se podría definir, por ejemplo:

```
identity : (A : Set) → A → A
identity A x = x
```

```
zero' : ℕ
zero' = identity ℕ zero
```

`identity` es una función dependiente que toma como argumento un tipo `A` y un elemento de `A` y retorna dicho elemento. De esta manera se codifican las funciones polimórficas en Agda.

A continuación se muestra un ejemplo de una función dependiente menos trivial, la cual toma una función dependiente y la aplica a cierto argumento:

```
apply : (A : Set) (B : A → Set) → ((x : A) → B x) → (a : A) → B a
apply A B f a = f a
```

1.2.1. Argumentos Implícitos

Los tipos dependientes sirven para definir funciones polimórficas. Pero en los ejemplos provistos en la sección anterior se da de forma explícita el tipo al cual cierta función polimórfica se debe aplicar. Usualmente esto es diferente. En general se espera que el tipo sobre el cual se va a aplicar una función polimórfica sea inferido por el *type checker*. Para solucionar este problema, Agda utiliza un mecanismo de *argumentos implícitos*.

Para declarar un argumento implícito de una función, se utilizan llaves en lugar de paréntesis. $\{x : A\} \rightarrow B$ significa lo mismo que $(x : A) \rightarrow B$, excepto que cuando se utiliza una función de este tipo el verificador de tipos intenta inferir el argumento por su cuenta.

Con esta nueva sintaxis puede definirse una nueva versión de la función identidad, donde no es necesario explicitar el tipo argumento:

```
id : {A : Set} → A → A
id x = x

true' : Bool
true' = id true
```

Se puede observar que el tipo argumento es implícito tanto cuando la función se aplica como cuando es definida. No hay restricciones sobre cuáles o cuántos argumentos pueden ser implícitos, así como tampoco hay garantías de que estos puedan ser efectivamente inferidos por el *type checker*.

Para dar explícitamente un argumento implícito se usan también llaves. `f {v}` asigna `v` al primer argumento implícito de `f`. Si se requiere explicitar un argumento que no es el primero, escribe `f {x = v}`, lo cual asigna `v` al argumento implícito llamado `x`. El nombre de un argumento implícito se obtiene de la declaración del tipo de la función.

Si se desea, por el contrario, que el verificador de tipos infiera un término que debería darse explícitamente, se puede reemplazar por un guión bajo. Por ejemplo:

```
one' : ℕ
one' = identity _ (suc zero)
```

1.3. Familias de Tipos de datos

Se definió en el apartado 1.1.1 el tipo de las listas de tipo arbitrario parametrizado por A . Estas listas pueden tener cualquier largo, tanto una lista vacía como una lista con un millón de elementos son de tipo `List A`. En ciertos casos es útil que el tipo restrinja el largo que tiene la lista, y es así como surgen las listas de largo definido, llamadas comúnmente vectores, que se definen como sigue:

```
data Vec (A : Set) : ℕ → Set where
  [] : Vec A zero
  _::_ : {n : ℕ} → A → Vec A n → Vec A (suc n)
```

El tipo de `Vec A` es $\mathbb{N} \rightarrow \text{Set}$. Esto significa que `Vec A` es una familia de tipos indexada por los números naturales. Por lo tanto, para cada n natural, `Vec A n` es un tipo. Los constructores pueden construir elementos de cualquier tipo dentro de la familia. Hay una diferencia sustancial entre parámetros e índices de un tipo de dato. Se dice que `Vec` está parametrizado por un tipo A e indexado sobre los números naturales.

En el tipo del constructor `_::_` se puede observar un ejemplo de una función dependiente. El primer argumento del constructor es un número natural n implícito, el cual es el largo de la cola. Es seguro poner n como argumento implícito ya que el verificador de tipos siempre podrá inferirlo en base al tipo del tercer argumento.

Lo que tienen de interesante las familias de tipos es lo que sucede cuando se usa *pattern matching* sobre sus elementos. Si se quisiera definir una función que devuelva la cabeza de una lista no vacía, el tipo `Vec` permite expresar el tipo de las listas no vacías, lo cual hace posible definir la función `head` de manera segura como se muestra a continuación:

```
head : {A : Set} {n : ℕ} → Vec A (suc n) → A
head (x :: xs) = x
```

La definición es aceptada por el verificador de tipos ya que, aunque no se da un caso para la lista vacía, es exhaustiva. Esto es gracias a que un elemento del tipo `Vec A (suc n)` sólo puede ser construido por el constructor `_::_`, y resulta útil ya que la función `head` no está correctamente definida para el caso de la lista vacía.

1.4. Sistema de Módulos

El objetivo del sistema de módulos de Agda es manejar el espacio de nombres. Un programa se estructura en diversos archivos, cada uno de los cuales tiene un módulo *top-level*, dentro del cual van todas las definiciones. El nombre del módulo principal de un archivo debe coincidir con el nombre de dicho archivo. Si se tiene, por ejemplo, un archivo llamado `Agda.agda`, al comienzo del archivo se debería encontrar la siguiente línea:

```
module Agda where
```

Dentro del módulo principal se pueden definir otros módulos. Esto se hace de la misma manera que se define el módulo *top-level*. Por ejemplo:

```
module Numbers where
  data Nat : Set where
```

```

zero : Nat
suc : Nat → Nat

suc2 : Nat → Nat
suc2 n = suc (suc n)

```

Para acceder a entidades definidas en otro módulo hay que anteponer al nombre de la entidad el nombre del módulo en el cual está definida. Para hacer referencia a `Nat` desde fuera del módulo `Numbers` se debe escribir `Numbers.Nat`:

```

one : Numbers.Nat
one = Numbers.suc Numbers.zero

```

La extensión de los módulos (excepto el módulo principal) se determina por indentación. Si se quiere hacer referencia a las definiciones de un módulo sin anteponer el nombre del módulo constantemente se puede utilizar la sentencia `open`, tanto localmente como en *top-level*:

```

two : Numbers.Nat
two = let open Numbers in suc one

open Numbers
two2 : Nat
two2 = suc one

```

Al abrir un módulo, se puede controlar qué definiciones se muestran y cuáles no, así como también cambiar el nombre de algunas de ellas. Para esto se utilizan las palabras clave `using` (para restringir cuáles definiciones traer), `hiding` (para esconder ciertas definiciones) y `renaming` (para cambiarles el nombre). Si se quisiera abrir el módulo `Numbers` ocultando la función `suc2` y cambiando los nombres del tipo y los constructores, se debería escribir:

```

open Numbers hiding (suc2)
renaming (Nat to natural; zero to z0; suc to successor)

```

1.4.1. Módulos Parametrizados

Los módulos pueden ser parametrizados por cualquier tipo de dato. En caso de que se quiera definir un módulo para ordenar listas, por ejemplo, puede ser conveniente asumir que las listas son de tipo A y que tenemos una relación de orden sobre A . A continuación se presenta dicho ejemplo:

```

module Sort (A : Set) (<_< : A → A → Bool) where
  insert : A → List A → List A
  insert y [] = y :: []
  insert y (x :: xs) with x < y
  ... | true = x :: insert y xs
  ... | false = y :: x :: xs

  sort : List A → List A

```

```

sort [] = []
sort (x :: xs) = insert x (sort xs)

```

Cuando se mira desde afuera una función definida dentro de un módulo parametrizado, la función toma como argumentos, además de los propios, los parámetros del módulo. De esta manera se podría definir:

```

sort1 : (A : Set) ( _ <_ : A → A → Bool ) → List A → List A
sort1 = Sort.sort

```

También pueden aplicarse todas las funciones de un módulo parametrizado a los parámetros del módulo de una vez instanciando el módulo de la siguiente manera:

```

module SortNat = Sort N _<_

```

Esto crea el módulo `SortNat` que contiene las funciones `insert` y `sort`, las cuales ya no tienen como argumentos los parámetros del módulo `Sort`, sino que directamente trabajan con naturales y la relación sobre naturales `<`.

```

sort2 : List N → List N
sort2 = SortNat.sort

```

También se puede instanciar el módulo y abrir directamente el módulo resultante sin darle un nuevo nombre, lo cual se escribe de forma simplificada como sigue:

```

open Sort N _<_ renaming (insert to insertNat; sort to sortNat)

```

1.4.2. Importando módulos desde otros archivos

Se describió hasta ahora la forma de utilizar diferentes módulos dentro de un archivo, el cual tiene siempre un módulo principal. Muchas veces, sin embargo, los programas se dividen en diversos archivos y uno se ve en la necesidad de utilizar un módulo definido en un archivo diferente al actual. Cuando esto sucede, se debe *importar* el módulo correspondiente.

Los módulos se importan por nombre. Si se tiene un módulo `A.B.C` en un archivo `/alguna/direccion/local/A/B/C.agda`, este se importa con la sentencia `import A.B.C`. Para que el sistema pueda encontrar el archivo, `/alguna/direccion/local` debe estar en el *path* de búsqueda de Agda.

Al importar módulos se pueden utilizar las mismas palabras claves de control de espacio de nombres que al abrir un módulo (`using`, `hiding` y `renaming`). Importar un módulo, sin embargo, no lo abre automáticamente. Se puede abrir de forma separada con una sentencia `open` o usar la forma corta `open import A.B.C`.

1.5. Records

Un tipo *record* se define de forma similar a un tipo *data*, donde en lugar de constructores se tienen campos, los cuales son provistos por la palabra clave `field`. Por ejemplo:


```
record Point : Set where
  field x : ℕ
  y : ℕ
```

Esto declara el registro `Point` con dos campos naturales x e y . Para construir un elemento de `Point` se escribe:

```
mkPoint : ℕ → ℕ → Point
mkPoint a b = record { x = a; y = b }
```

Si antes de la palabra clave `field` se agrega la palabra clave `constructor`, se puede dar un constructor específico para el registro, el cual permite construir de manera simplificada un elemento del mismo.

```
record Point' : Set where
  constructor _,_
  field x : ℕ
  y : ℕ

mkPoint' : ℕ → ℕ → Point'
mkPoint' a b = a , b
```

Para poder extraer los campos de un *record*, cada tipo *record* viene con un módulo con el mismo nombre. Este módulo está parametrizado por un elemento del tipo y contiene funciones de proyección para cada uno de los campos. En el ejemplo de `Point` se obtiene el siguiente módulo:

```
- module Point (p : Point) where
- x : Nat
- y : Nat
```

Este módulo puede utilizarse como viene o puede instanciarse a un registro en particular.

```
getX : Point → ℕ
getX = Point.x

getY : Point → ℕ
getY p = let open Point p in y
```

Es posible agregar funciones al módulo de un *record* incluyéndolas en la declaración del mismo luego de los campos.

```
record Monad (M : Set → Set) : Set₁ where
  constructor makeMonad
  field
    return : {A : Set} → A → M A
    _>=_ : {A B : Set} → M A → (A → M B) → M B

mapM : {A B : Set} → (A → M B) → List A → M (List B)
mapM f [] = return []
mapM f (x :: xs) = f x >=_ \y →
  mapM f xs >=_ \ys →
```

```

return (y :: ys)

mapM' : {M : Set → Set} → Monad M → {A B : Set}
      → (A → M B) → List A → M (List B)
mapM' {M} Mon f xs = Monad.mapM {M} Mon f xs

```

Como se puede ver en este ejemplo, los *records* pueden ser, al igual que los *datatype*, parametrizados. En este caso, el *record* `Monad` está parametrizado por `M`. Cuando un *record* está parametrizado, el módulo generado por él tiene los parámetros del *record* como parámetros implícitos.

1.6. Características adicionales

1.6.1. Inducción-Recursión

Una característica fundamental de Agda que la distingue de otros lenguajes similares es el soporte para *inducción-recursión* (en inglés *induction-recursion*). En la teoría de tipos intuicionista, la inducción-recursión es una propiedad que permite declarar simultáneamente un tipo y una función sobre dicho tipo, haciendo posible la creación de tipos más grandes que los tipos inductivos como, por ejemplo, los universos. En una definición inductiva, se dan reglas para generar elementos de un tipo y luego pueden definirse funciones de ese tipo por inducción en dichos elementos. En inducción-recursión se permite que las reglas que generan los elementos de un tipo hagan referencia a la función que a su vez es definida por inducción en los elementos del tipo. A continuación se muestra un ejemplo de una definición inductiva-recursiva para ilustrar mejor esta característica.

```

- mutual
- data U : ? where
- sig : (A : U) → (El A → U) → U
- pi  : (A : U) → (El A → U) → U

- El : U → ?
- El (sig A B) = Σ (El A) (λ a → El (B a))
- El (pi A B)  = Π (El A) (λ a → El (B a))

```

Como se ve en el ejemplo, la manera de hacer una declaración inductiva-recursiva es mediante la palabra clave `mutual`. Esta palabra clave puede utilizarse también para realizar definiciones mutuamente recursivas.

```

mutual
even : ℕ → Bool
even zero = true
even (suc n) = odd n

odd : ℕ → Bool
odd zero = false
odd (suc n) = even n

```

1.6.2. Universos

La paradoja de Russell implica que la colección de todos los conjuntos no es en sí misma un conjunto. Si existiera tal conjunto U , entonces uno podría formar el subconjunto $A \subseteq U$ de todos los conjuntos que no se contienen a sí mismos. Luego se deduciría que $A \in A \iff A \notin A$, lo cual es una contradicción.

Por razones similares, no todos los tipos de Agda son de tipo `Set`. Por ejemplo, se tiene que `Bool : Set` y `Nat : Set`, pero no es cierto que `Set : Set`. Sin embargo, es necesario y conveniente que `Set` tenga un tipo, y es por eso que en Agda se le da el tipo `Set1`:

```
Set : Set1
```

Las expresiones de tipo `Set1` se comportan en gran medida como las de tipo `Set`, por ejemplo, pueden ser utilizadas como tipo de otras cosas. Sin embargo, los elementos de `Set1` son potencialmente *más grandes*. Cuando se tiene $A : \text{Set}_1$, entonces se dice a veces que A es un *conjunto grande*. Sucesivamente, se tiene que:

```
Set1 : Set2
```

```
Set2 : Set3
```

etcétera. Un tipo cuyos elementos son tipos se llama **universo**. Agda provee un número infinito de universos `Set`, `Set1`, `Set2`, `Set3`, ..., cada uno de los cuales es un elemento del siguiente. `Set` es en sí mismo una abreviación de `Set0`. El subíndice n es el **nivel** del universo `Setn`. Agda provee también un tipo primitivo especial `Level`, cuyos elementos son los posibles niveles de los universos. De hecho, la notación `Setn` es una abreviación para `Set n`, donde $n : \text{Level}$.

Si bien no hay un número de niveles específico, se sabe que existe un nivel más bajo `lzero`, y que para cada nivel n existe algún nivel mayor `lsuc n`. Por lo tanto, el conjunto de niveles es infinito. Además, puede tomarse la cota superior mínima (o supremo) $n \sqcup m$ de dos niveles. En resumen, las siguientes operaciones son las únicas operaciones que Agda provee sobre niveles:

```
lzero : Level
```

```
lsuc : (n : Level) → Level
```

```
_⊔_ : (n m : Level) → Level
```

1.7. Coinducción

Agda tiene varios soportes diferentes para coinducción. Se describirán algunos de ellos más adelante en la sección ??, junto con sus características principales y su utilidad.

Capítulo 2

Mónadas Concurrentes

En este capítulo se hará una introducción teórica sobre mónadas concurrentes. Se definirán al comienzo algunos conceptos previos de la teoría de categorías sobre la cual se definen las mónadas. En la segunda sección se hará una introducción a las mónadas en sí mismas, en la cual se darán varias definiciones y ejemplos. Por último, en la tercera, se introducirán los conceptos específicos necesarios para definir una mónada concurrente.

2.1. Definiciones previas

Definición 2.1 (Categoría). Una **categoría** \mathcal{C} consiste de:

- una clase de **objetos**: $\mathbf{ob} \mathcal{C}$;
- una clase de **morfismos** o **flechas**: $\mathbf{mor} \mathcal{C}$;
- dos funciones de clase:
 - $dom : \mathbf{mor} \mathcal{C} \rightarrow \mathbf{ob} \mathcal{C}$ (dominio),
 - $codom : \mathbf{mor} \mathcal{C} \rightarrow \mathbf{ob} \mathcal{C}$ (codominio).

Para cada par de objetos A, B en $\mathbf{ob} \mathcal{C}$ se denomina $Hom(A, B)$ al conjunto de flechas o morfismos de A a B , es decir:

$$Hom(A, B) := \{f \in \mathbf{mor} \mathcal{C} : dom(f) = A, codom(f) = B\}$$

- Y para cada $A, B, C \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$ una operación

$$\circ : Hom(A, B) \times Hom(B, C) \rightarrow Hom(A, C)$$

llamada **composición** con las siguientes propiedades:

- Se denota $\circ(f, g) = g \circ f$.
- **Asociatividad**: para cada $A, B, C, D \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$ y $f, g, h \in \mathbf{mor} \mathcal{C}$ tales que $f \in Hom(A, B)$, $g \in Hom(B, C)$ y $h \in Hom(C, D)$, $h \circ (g \circ f) = (h \circ g) \circ f$.
- Para cada $A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$ existe un **morfismo identidad** $id_A \in Hom(A, A)$ tal que
 - ★ $\forall B, \forall f \in Hom(A, B), f \circ id_A = f$,
 - ★ $\forall C, \forall g \in Hom(C, A), id_A \circ g = g$.

Ejemplo 2.2 (Categoría **Set**). La categoría **Set** es aquella tal que:

- $\mathbf{ob} \mathbf{Set} =$ conjuntos
- $\mathbf{mor} \mathbf{Set} =$ funciones.

Ejemplo 2.3 (Categoría $\mathbb{1}$). La categoría $\mathbb{1}$ es aquella tal que:

- $\mathbf{ob} \mathbb{1} = \{\star\}$
- $\mathbf{mor} \mathbb{1} = \{\mathrm{id}_\star\}$.

Definición 2.4 (Objetos iniciales y terminales). Un objeto $\mathbf{0} \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$ se dice **inicial** si $\forall A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}, \exists ! \mathbf{0} \rightarrow A$. Un objeto $\mathbf{1} \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$ se dice **terminal** si $\forall A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}, \exists ! A \rightarrow \mathbf{1}$.

Ejemplo 2.5. En **Set**, \emptyset es el único objeto inicial y los conjuntos de un elemento $\{x\}$ son los objetos terminales.

Definición 2.6 (Funtor). Sean \mathcal{C} y \mathcal{D} dos categorías. Un **funtor** $F : \mathcal{C} \rightarrow \mathcal{D}$ asigna:

- a cada objeto $A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$, un objeto $F(A) \in \mathbf{ob} \mathcal{D}$;
- a cada morfismo $f : A \rightarrow B \in \mathbf{mor} \mathcal{C}$, un morfismo $F(f) : F(A) \rightarrow F(B) \in \mathbf{mor} \mathcal{D}$ tal que:
 - para todo $A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$, $F(\mathrm{id}_A) = \mathrm{id}_{F(A)}$;
 - para todos $f, g \in \mathbf{mor} \mathcal{C}$ tales que tenga sentido la composición $g \circ f$, se tiene que $F(g \circ f) = F(g) \circ F(f)$.

Definición 2.7 (Transformación Natural). Sean $F, G : \mathcal{C} \rightarrow \mathcal{D}$ dos funtores (entre las mismas categorías). Una **transformación natural** $\eta : F \rightarrow G$ asigna a cada $A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$ un morfismo $\eta_A : F(A) \rightarrow G(A)$ tal que para todo $f \in \mathrm{Hom}(A, B)$ se cumple que:

$$\eta_B \circ F(f) = G(f) \circ \eta_A$$

Definición 2.8 (Monoide). Un **monoide** es un conjunto M dotado de una operación asociativa $M \times M \rightarrow M$, $(m, n) \rightarrow mn$ tal que existe un elemento neutro:

$$\exists e \in M, \forall m \in M, (em = me = m).$$

2.2. Introducción a las mónadas

Se considerarán dos variantes de la definición de mónadas. La primera es la definición clásica y la segunda define a una mónada como un sistema de extensión o 3-tupla Kleisli. La primera es muy utilizada en la literatura ya que es la definición matemática y está definida en torno a transformaciones naturales, pero la segunda es más fácil de utilizar desde una perspectiva computacional. Como ambas definiciones son equivalentes [Mog91], se utilizará una u otra según sea conveniente.

2.2.1. Definición clásica de Mónadas

Se define a continuación el concepto de mónada de la manera clásica dentro de la teoría de categorías.

Definición 2.9 (Mónada). Dada una categoría \mathcal{C} , una **mónada** sobre \mathcal{C} es una tupla (T, μ, η) , donde:

- $T : \mathcal{C} \rightarrow \mathcal{C}$ es un funtor,
- $\eta : Id \rightarrow T$ y $\mu : T \cdot T \rightarrow T$ son transformaciones naturales
- y se cumplen las siguientes identidades:

$$\mu_X \circ T\mu_X = \mu_X \circ \mu_{TX}, \quad \mu_X \circ T\eta_X = id_{TX}, \quad \mu_X \circ \eta_{TX} = id_{TX}$$

A continuación se presentan algunos ejemplos de mónadas clásicas que son ampliamente utilizadas en computación.

Ejemplo 2.10 (Mónada *Error*). Sea $T : \mathbf{Set} \rightarrow \mathbf{Set}$ el funtor $TX = X + E$, donde E es un conjunto de errores. Intuitivamente un elemento de TX puede ser un elemento de X (un valor) o un error perteneciente a E . Luego se definen η y μ como siguen:

- Para cada conjunto X , se define $\eta_X : IdX \rightarrow TX$ como $\eta_X(x) = inl(x)$.
- Para cada conjunto X , se define $\mu_X : TTX \rightarrow TX$ como $\mu_X(inl(tx)) = tx$ si $tx \in X + E$ y $\mu_X(inr(e)) = inr(e)$ si $e \in E$. Es decir que si se tiene un error se propaga el error y si se tiene un elemento de TX se devuelve dicho elemento.

Ejemplo 2.11 (Mónada *State*). Sea $T : \mathbf{Set} \rightarrow \mathbf{Set}$ el funtor $TX = (X \times S)^S$, donde S es un conjunto no vacío de estados. Intuitivamente, TX es una computación que toma un estado y retorna el valor resultante junto con el estado modificado. Luego se definen η y μ como sigue:

- Para cada conjunto X , se define $\eta_X : IdX \rightarrow TX$ como $\eta_X(x) = (\lambda s : S. \langle x, s \rangle)$.
- Para cada conjunto X , se define $\mu_X : TTX \rightarrow TX$ como $\mu_X(f) = (\lambda s : S. \text{let } \langle f', s' \rangle = f(s) \text{ in } f'(s'))$, es decir que $\mu_X(f)$ es la computación que, dado un estado s , primero computa el par computación-estado $f(s) = \langle f', s' \rangle$ y luego retorna el par valor-estado $f'(s') = \langle x, s'' \rangle$.

2.2.2. Definición alternativa de Mónadas

Se define ahora la 3-tupla Kleisli, llamada también sistema de extensión. Esta definición también parte de la teoría de categorías pero no es la más utilizada en la literatura. Sin embargo, como se explica más adelante, es la que más se acerca a la forma de utilizar las mónadas en los lenguajes de programación funcional.

Definición 2.12 (3-tupla Kleisli). Una **3-tupla Kleisli** sobre una categoría \mathcal{C} es una tupla $(T, \eta, _*)$, donde

- $T : \mathbf{ob} \mathcal{C} \rightarrow \mathbf{ob} \mathcal{C}$,
- para cada $A \in \mathbf{ob} \mathcal{C}$, $\eta_A : A \rightarrow TA$,
- para cada $f : A \rightarrow TB$, $f^* : TA \rightarrow TB$,
- y se cumplen las siguientes ecuaciones:
 - $\eta_A^* = id_{TA}$
 - $\eta_A; f^* = f$ para cada $f : A \rightarrow TB$
 - $f^*; g^* = (f; g^*)^*$ para cada $f : A \rightarrow TB$ y $g : B \rightarrow TC$.

Intuitivamente η_A es la inclusión de valores en computaciones (lo que en programa-

ción funcional usualmente se conoce como *return*) y f^* es la extensión de una función f que va de valores a computaciones a una función que va de computaciones a computaciones, la cual primero evalúa una computación y luego aplica f al valor resultante (lo que generalmente se conoce como *bind* o $\gg=$).

A continuación se muestra cómo quedan definidos los ejemplos vistos para la definición clásica como 3-tuplas Kleisli para que se comprenda mejor el paralelismo entre ambas definiciones.

Ejemplo 2.13 (Mónada *Error*). Tomando el funtor descrito en la versión clásica:

- Para cada conjunto X , se define $\eta_X : IdX \rightarrow TX$ como $\eta_X(x) = inl(x)$ al igual que en la versión clásica.
- Para cada función $f : X \rightarrow TY$, se define $f^* : TX \rightarrow TY$ como $f^*(inl(x)) = f(x)$ si $x \in X$ y $f^*(inr(e)) = inr(e)$ si $e \in E$.

Ejemplo 2.14 (Mónada *State*). Tomando el funtor descrito en la versión clásica:

- Para cada conjunto X , se define $\eta_X : IdX \rightarrow TX$ como $\eta_X(x) = (\lambda s : S. \langle x, s \rangle)$ al igual que en la primera versión.
- Para cada función $f : X \rightarrow TY$, se define $f^* : TX \rightarrow TY$ como $f^*(g) = (\lambda s : S. \text{let } \langle x, s' \rangle = g(s) \text{ in } f(x)(s'))$.

2.2.3. Funtores, mónadas y producto cartesiano

La fortaleza de los funtores es una forma de compatibilidad entre funtores y productos cartesianos. En adelante se trabajará con funtores y mónadas que son fuertes respecto del producto cartesiano. A continuación se definen las nociones de funtor fuerte y mónada fuerte.

Definición 2.15 (Funtor fuerte). Un **funtor** $F : \mathcal{C} \rightarrow \mathcal{C}$ es **fuerte** si viene equipado con una transformación natural $\sigma_{X,Y} : FX \times Y \rightarrow F(X \times Y)$, de manera que se cumplen las siguientes ecuaciones:

$$\pi_1 = F(\pi_1) \circ \sigma_{X,1}, \quad \sigma \circ (\sigma \times id) \circ \alpha = F(\alpha) \circ \sigma$$

donde π_1 y π_2 son las proyecciones del producto cartesiano y $\alpha = \langle \langle \pi_1, \pi_1 \circ \pi_2 \rangle, \pi_2 \circ \pi_2 \rangle$ representa su asociatividad.

Definición 2.16 (Mónada fuerte). Una **mónada** (T, μ, η) sobre \mathcal{C} es **fuerte** si el funtor subyacente T es fuerte y la fortaleza es compatible con μ y η :

$$\eta_{A \times B} = \sigma_{A,B} \circ (\eta_A \times id), \quad \sigma_{A,B} \circ (\mu_A \times id) = \mu_{A \times B} \circ T\sigma_{A,B} \circ \sigma_{TA,B}$$

Hay una definición similar de fortaleza $\bar{\sigma}_{X,Y} : X \times FY \rightarrow F(X \times Y)$ que actúa sobre el lado derecho, pero como el producto cartesiano es simétrico, se puede obtener de la fortaleza izquierda como $\bar{\sigma} = F\gamma \circ \sigma \circ \gamma$, donde $\gamma = \langle \pi_2, \pi_1 \rangle$ intercambia los elementos del producto cartesiano.

Otra forma en la que un funtor puede ser compatible con el producto cartesiano es si es un funtor monoidal. A continuación se definen los conceptos de funtor monoidal y mónada monoidal.

Definición 2.17 (Funtor monoidal). Un **funtor monoidal** es un funtor $F : \mathcal{C} \rightarrow \mathcal{C}$ equipado con una estructura monoidal (m, e) , donde $m : FX \times FY \rightarrow F(X \times Y)$ es una transformación natural y $e : \mathbf{1} \rightarrow F\mathbf{1}$ es un morfismo tal que los diagramas de coherencia estándar conmutan. Además, si la estructura monoidal es compatible con γ , entonces el funtor monoidal es simétrico.

Definición 2.18 (Mónada monoidal). Una **mónada monoidal** es una mónada (T, μ, η) que tiene una estructura monoidal (m, e) en su funtor subyacente T tal que $e = \eta_{\mathbf{1}}$ y las estructuras monoidal y monádica son compatibles:

$$\eta_{A \times B} = m_{A,B} \circ (\eta_A \times \eta_B), \quad m_{A,B} \circ (\mu_A \times \mu_B) = \mu_{A \times B} \circ Tm_{A,B} \circ m_{TA \times TB}.$$

Dada una mónada fuerte (T, μ, η) , T como funtor puede ser equipado con dos estructuras monoidales canónicas:

$$\begin{aligned} \phi : TA \times TB &\rightarrow T(A \times B) & \psi : TA \times TB &\rightarrow T(A \times B) \\ \phi &= \mu \circ T\bar{\sigma} \circ \sigma & \psi &= \mu \circ T\sigma \circ \bar{\sigma} \end{aligned}$$

y $e = \eta_{\mathbf{1}} : \mathbf{1} \rightarrow T\mathbf{1}$ en ambos casos.

Se dice que una mónada es **conmutativa** cuando estas dos estructuras coinciden.

En esta tesina se utilizará la categoría **Set**, la cual es la categoría de conjuntos y funciones, y las mónadas que se presenten serán sobre esta categoría. El objeto terminal $\mathbf{1} = \{\star\}$ es un conjunto unitario. Una consecuencia particular de esto es que cualquier funtor F y mónada (T, μ, η) sobre esta categoría son fuertes, y cada uno admite una única fortaleza posible σ ($\bar{\sigma}$).

Por ejemplo, la mónada del conjunto partes \mathcal{P} (y su variante finita \mathcal{P}_f) tiene fortaleza $\sigma(X, y) = X \times \{y\}$. En general, la fórmula de fortaleza de un funtor sobre **Set** puede ser expresada como $\sigma(v, y) = F(\lambda x : X.(x, y))(v)$. Cuando la mónada es conmutativa, hay sólo una estructura monoidal posible. En consecuencia, si una mónada es monoidal entonces es conmutativa [Koc70].

2.3. Mónadas Concurrentes

La teoría de concurrencia está compuesta por una amplia variedad de modelos basados en diferentes conceptos. Hoare et al. [HHM⁺11] se plantearon si es posible tener un tratamiento comprensible de la concurrencia en el cual la memoria compartida, el pasaje de mensajes y los modelos de intercalación e independencia de computaciones puedan ser vistos como parte de la misma teoría con el mismo núcleo de axiomas. Con esta motivación crearon un modelo simple de concurrencia basado en estructuras algebraicas, dos de las cuales resultan interesantes para este trabajo: bimonoides ordenados y monoides concurrentes. Más tarde, Rivas y Jaskelioff [RJ19] extendieron este modelo al nivel de funtores y mónadas, dando lugar a las mónadas concurrentes. En las siguientes secciones se detallarán las características principales de cada uno de estos modelos.

2.3.1. Ley de intercambio

Ya estaba establecido que la composición secuencial y concurrente son estructuras monoidales, donde la concurrencia es además conmutativa. La pregunta que surge luego

es cómo estas operaciones se relacionan entre sí. Se podría pensar en un principio que la ley de intercambio $(p * r); (q * s) = (p; q) * (r; s)$ de 2-categorías o bi-categorías debería cumplirse. Sin embargo, la presencia de esta ley implicaría que ambas estructuras monoidales coinciden, derivando en que las operaciones de secuenciación y concurrencia son la misma. Esto se puede ver aplicando el argumento Eckmann-Hilton.

Teorema 2.19 (argumento Eckmann-Hilton). *Sea X un conjunto con dos operaciones binarias $;$ y $*$ tal que $e_;$ es el elemento neutro de $;$, e_* es el elemento neutro de $*$ y la ley de intercambio $(a * b); (c * d) = (a; c) * (b; d)$ se cumple. Entonces, ambas operaciones $;$ y $*$ coinciden, y ambas son conmutativas y asociativas.*

Demostración. Primero se muestra que ambos elementos neutros coinciden:

$$e_; = e_;; e_; = (e_* * e_); (e_; * e_*) = (e_*; e_;) * (e_;; e_*) = e_* * e_* = e_*$$

Como los neutros coinciden, se lo puede llamar simplemente e . Se muestra ahora que ambas operaciones coinciden:

$$a; b = (e * a); (b * e) = (e; b) * (a; e) = b * a = (b; e) * (e; a) = (b * e); (e * a) = b; a$$

Usando el mismo argumento se puede ver también que la operación es conmutativa. La prueba de asociatividad es análoga. \square

Como solución a esto, surge la idea de considerar un orden en los procesos, de manera que pueda debilitarse la ley de intercambio. En [HMSW11] se introduce una generalización del álgebra de Kleene para programas secuenciales [Koz94], llamada Álgebra Concurrente de Kleene. Esta es un álgebra que mezcla primitivas de composición concurrente $(*)$ y secuencial $(;)$, cuya característica principal es la presencia de una versión ordenada de la ley de intercambio de 2-categorías o bi-categorías.

$$(p * r); (q * s) \sqsubseteq (p; q) * (r; s)$$

Esta ley intuitivamente tiene sentido, por ejemplo, en un modelo de concurrencia de intercalación. Si se tiene una traza $t = t_1; t_2$ donde t_1 es una intercalación de dos trazas t_p y t_r , y t_2 de t_q y t_s , entonces t es también una intercalación de $t_p; t_q$ y $t_r; t_s$.

2.3.2. Dos modelos

Se introducirán a continuación dos modelos utilizados por Hoare et al. [HHM⁺11] para desarrollar su teoría, los cuales servirán de ejemplo en las secciones que siguen.

Modelo de Trazas Sea A un conjunto. Luego $Trazas_A$ es el conjunto de secuencias finitas de elementos de A . El conjunto partes $\mathcal{P}(Trazas_A)$ será el conjunto soporte del modelo. Se tienen las siguientes operaciones binarias sobre $\mathcal{P}(Trazas_A)$:

1. $T_1 * T_2$ es el conjunto de las intercalaciones de las trazas de T_1 y T_2 .
2. $T_1; T_2$ es el conjunto de las concatenaciones entre las trazas de T_1 y T_2 .

El conjunto $\{\epsilon\}$ funciona como elemento neutro para ambas operaciones $;$ y $*$, donde ϵ es la secuencia vacía. El orden está dado por la inclusión de conjuntos.

Modelo de Recursos Sea (Σ, \bullet, u) un monoide parcial conmutativo, dado por una operación parcial binaria \bullet y elemento neutro u . La igualdad significa que ambos lados están definidos y son iguales, o que ninguno está definido. El conjunto partes $\mathcal{P}(\Sigma)$ tiene una estructura de monoide ordenado conmutativo $(*, \text{emp})$ definido por:

$$\begin{aligned} p * q &= \{\sigma_0 \bullet \sigma_1 \mid (\sigma_0, \sigma_1) \in \text{dom}(\bullet) \wedge \sigma_0 \in p \wedge \sigma_1 \in q\} \\ \text{emp} &= \{u\} \end{aligned}$$

El conjunto de funciones monótonas $\mathcal{P}(\Sigma) \rightarrow \mathcal{P}(\Sigma)$ es el conjunto soporte del modelo. Estas funciones representan transformadores de predicados. Las operaciones se definen mediante las siguientes fórmulas, donde F_i itera sobre los transformadores de predicados e Y_i se utiliza para iterar sobre los subconjuntos de Σ :

$$\begin{aligned} (F * G)Y &= \bigcup \{FY_1 * GY_2 \mid Y_1 * Y_2 \subseteq Y\} \\ \text{nothing } Y &= Y \cap \text{emp} \\ (F; G)Y &= F(G(Y)) \\ \text{skip } Y &= Y \end{aligned}$$

La idea es que se comienza con una postcondición Y , luego se la separa en dos afirmaciones separadas Y_1 e Y_2 y se aplica la regla de concurrencia hacia atrás para obtener una precondición $FY_1 * GY_2$ para la composición paralela de F y G . Se realiza la unión de todas estas descomposiciones de manera de obtener la precondición más débil posible.

El orden del modelo está dado por el orden reverso punto a punto, es decir $F \sqsubseteq G$ significa que $\forall X \subseteq \mathcal{P}(\Sigma), FX \supseteq GX$. Según esta definición, el elemento más pequeño es la función $\lambda X. \Sigma$, la cual se corresponde con el transformador de precondición más débil para la divergencia.

2.3.3. Monoides concurrentes

Como se va a utilizar un orden combinado con estructuras algebraicas, se necesita una noción de compatibilidad de las operaciones con el orden. Sea (A, \sqsubseteq) un orden parcial, entonces una operación $\oplus : A \times A \rightarrow A$ es *compatible* con el orden si $a \sqsubseteq b$ y $c \sqsubseteq d$ implica que $a \oplus c \sqsubseteq b \oplus d$. Se define primero una aproximación a la noción de monoide concurrente, el cual tiene dos estructuras monoidales y un orden compatible con ellas, pero no incluye ninguna relación especial entre ellas.

Definición 2.20 (Bimonoide ordenado). Un **bimonoide ordenado** es un conjunto parcialmente ordenado (A, \sqsubseteq) junto con dos estructuras monoidales $(A, *, \text{nothing})$ y $(A, ;, \text{skip})$ tal que $*$ y $;$ son compatibles con \sqsubseteq y $*$ es conmutativa.

Podría ser tentador requerir que ambos elementos neutros de un bimonoide ordenado sean iguales, pero, por ejemplo, en el Modelo de Recursos no lo son. El Modelo de Recursos es un ejemplo de un bimonoide ordenado que no es un monoide concurrente. A continuación se define la noción de monoide concurrente.

Definición 2.21 (Monoide concurrente). Un **monoide concurrente** es un bimonoide ordenado tal que los neutros coinciden, es decir $\text{nothing} = \text{skip}$, y la

siguiente ley de intercambio se cumple:

$$(a * b); (c * d) \sqsubseteq (a; c) * (b; d)$$

En esta estructura no hay reducción de la operación $*$ a una intercalación del operador $;$. El orden une a ambas estructuras sin reducir una a la otra. En el Modelo de Trazas ambos elementos neutros coinciden y la ley de intercambio se cumple, por lo que, además de bimonoides ordenados, es un monoides concurrente.

2.3.4. Generalización a nivel de funtores y mónadas

Para elevar la teoría descrita en la sección anterior al nivel de funtores, se modela el operador de secuenciación $;$ como la multiplicación monádica y su elemento neutro **skip** como la unidad monádica. Sólo faltan tres elementos: la operación de mezcla $*$, su elemento neutro **nothing** y el orden \sqsubseteq . La operación de mezcla se modela como una familia de transformaciones naturales $m_{A,B} : TA \times TB \rightarrow T(A \times B)$. Como se necesita que $*$ sea un monoides conmutativo, se requiere que T tenga una estructura de funtor monoidal simétrica, incluyendo un morfismo unidad $e : \mathbf{1} \rightarrow T\mathbf{1}$ que representa **skip**.

En cuanto al orden, lo que se necesita es un orden sobre computaciones que mida el grado de secuencialidad en ellas. Esto es una estructura de orden \sqsubseteq_I sobre TI para cada conjunto I , sujeto a algún tipo de compatibilidad con el resto de la estructura que modela computaciones. Se define a continuación la noción de funtor ordenado, la cual establece una condición de compatibilidad de un funtor con un orden parcial, siguiendo la idea de Hughes y Jacobs [HJ04]:

Definición 2.22 (Funtor ordenado). Un **orden** para un **funtor** F es una asignación de un orden parcial \sqsubseteq_I en FI para cada conjunto I , tal que para cada morfismo $f : I \rightarrow J$, el morfismo $Ff : FI \rightarrow FJ$ es una función monótona respecto de \sqsubseteq_I y \sqsubseteq_J .

A continuación se define la compatibilidad para la estructura de mónada. Para esto se utiliza una familia de estructuras ordenadas, lo cual es una instancia de lo que definieron Katsumata y Sato como una mónada ordenada [yKS13].

Definición 2.23 (Mónada ordenada). Un **orden** para una **mónada** (T, μ, η) es una asignación de un orden \sqsubseteq_I sobre TI para cada conjunto I , tal que la categoría Kleisli de T se enriquece en la categoría de órdenes con el orden correspondiente a $\mathcal{Kl}(T)(A, B)$ definido por $f \sqsubseteq_{A,B} g$ si y sólo si $\forall a : \mathbf{1} \rightarrow A, f \circ a \sqsubseteq_B g \circ a$.

Esta noción de orden sólo se relaciona con la estructura monádica. En comparación a los bimonoides ordenados, se corresponde con la condición de que $;$ sea compatible con \sqsubseteq . La compatibilidad entre $*$ y \sqsubseteq se postula como sigue:

Definición 2.24 (Funtor monoidal ordenado). Sea T un funtor con una estructura monoidal (m, e) y una asignación de un orden \sqsubseteq_I sobre TI para cada conjunto I . Se dice que el orden es compatible con (m, e) si $v \sqsubseteq_A v'$ y $w \sqsubseteq_B w'$ implican que $m \circ \langle v, w \rangle \sqsubseteq_{A \times B} m \circ \langle v', w' \rangle$ para cada $v, v' : \mathbf{1} \rightarrow TA$ y $w, w' : \mathbf{1} \rightarrow TB$.

A partir de todas estas definiciones previas se definen las variantes monádicas de los bimonoides ordenados y monoides concurrentes como sigue:

Definición 2.25 (Mónada monoidal ordenada). Una mónada $(T, \eta, _*)$ es una mónada monoidal ordenada si está dotada de una estructura de funtor monoidal simétrico

$$m_{X,Y} : TX \times TY \rightarrow T(X \times Y), \quad e : \mathbf{1} \rightarrow T\mathbf{1}$$

y una relación de orden \sqsubseteq sobre T compatible con (m, e) .

Aclaración: se escribe $f \star g$ para representar $m \circ (f \times g)$.

Definición 2.26 (Mónada concurrente). Una mónada monoidal ordenada T es una mónada concurrente si $e = \eta_{\mathbf{1}} : \mathbf{1} \rightarrow T\mathbf{1}$ y se cumple la siguiente ley de intercambio:

$$(h \star i) \bullet (f \star g) \sqsubseteq (h \bullet f) \star (i \bullet g)$$

Esta definición puede probarse mostrando que las mónadas conmutativas (como los monoides conmutativos) son mónadas concurrentes (como los monoides concurrentes).

Ejemplo 2.27. Sea (T, μ, η) una mónada conmutativa. Entonces T tiene una única estructura de mónada monoidal $(m, \eta_{\mathbf{1}})$, y se puede definir la estructura de orden por el orden diagonal. La ley de intercambio se reduce a las condiciones de mónada monoidal.

Rivas y Jaskelioff [RJ19] también muestran que estas estructuras al nivel de mónada efectivamente generalizan aquellas al nivel de los monoides probando el siguiente lema.

Lema 2.28. *Sea (T, μ, η) una mónada monoidal ordenada (mónada concurrente). Entonces $T\mathbf{1}$ es un bimonioide ordenado (monioide concurrente).*

Como en el caso de los monoides, hay dos estructuras de bimonioide ordenado sobre $T\mathbf{1}$, que resultan de la simetría de los axiomas de los bimonoides ordenados. En esta estructura, como en los monoides, se puede también ir en la dirección contraria: dado un bimonioide ordenado, este puede ser elevado a una mónada monoidal ordenada.

Lema 2.29. *Sea $(A, \sqsubseteq, *, \text{nothing}, ;, \text{skip})$ un bimonioide ordenado. Este puede convertirse en una mónada monoidal ordenada con funtor soporte $T_A X = A \times X$, operaciones y orden. Más aún, si $\text{nothing} = \text{skip}$ (es decir que es un monioide concurrente), entonces $e = \eta_{\mathbf{1}}$ (es decir que es una mónada concurrente).*

Este resultado será utilizado más adelante en este trabajo para dar una representación alternativa de la mónada delay.

El ejemplo del Modelo de Trazas puede ser generalizado a una mónada concurrente parametrizando el conjunto sobre el cual se toman las trazas.

Ejemplo 2.30. La mónada $Tr_L(X) = \mathcal{P}_f(\text{Trazas}_{L \times X})$ es concurrente. La estructura de orden se define como la inclusión de conjuntos al igual que antes.

Parte II

Formalización de Mónadas Concurrentes

Bibliografía

Bibliografía

- [HHM⁺11] Hoare, C. A. R., Akbar Hussain, Bernhard Möller, Peter W. O’Hearn, Rasmus Lerchedahl Petersen y Georg Struth: *On Locality and the Exchange Law for Concurrent Processes*. En Katoen, Joost Pieter y Barbara König (editores): *CONCUR 2011 - Concurrency Theory - 22nd International Conference, CONCUR 2011, Aachen, Germany, September 6-9, 2011. Proceedings*, volumen 6901 de *Lecture Notes in Computer Science*, páginas 250–264. Springer, 2011.
- [HJ04] Hughes, Jesse y Bart Jacobs: *Simulations in coalgebra*. Theoretical Computer Science, 327(1):71–108, 2004, ISSN 0304-3975. Selected Papers of CMCS ’03.
- [HMSW11] Hoare, Tony, Bernhard Möller, Georg Struth y Ian Wehrman: *Concurrent Kleene Algebra and its Foundations*. The Journal of Logic and Algebraic Programming, Aug 2011.
- [Koc70] Kock, Anders: *Strong functors and monoidal monads*. Archiv der Mathematik, 23:113–120, 1970.
- [Koz94] Kozen, D.: *A Completeness Theorem for Kleene Algebras and the Algebra of Regular Events*. Information and Computation, 110(2):366–390, 1994.
- [Mog91] Moggi, Eugenio: *Notions of computation and monads*. Inf. Comput., 93(1):55–92, 1991.
- [Nor07] Norell, Ulf: *Towards a practical programming language based on dependent theory*. Tesis de Doctorado, Department of Computer Science and Engineering, Chalmers University of Technology, SE-412 96 Göteborg, Sweden, September 2007.
- [RJ19] Rivas, Exequiel y Mauro Jaskelioff: *Monads with merging*. <https://inria.hal.science/hal-02150199>, working paper or preprint, Junio 2019.
- [yKS13] Katsumata, Shin ya y Tetsuya Sato: *Preorders on Monads and Coalgebraic Simulations*. FOSSACS’13, página 145–160, Berlin, Heidelberg, 2013. Springer-Verlag, ISBN 9783642370748.