

# Haskell: Debugovati ili nedebugovati?

Seminarski rad u okviru kursa  
Metodologija stručnog i naučnog rada  
Matematički fakultet

Vladimir Batoćanin, Stefan Stefanović, Jovan Lezaja, Đorđe Jovanović

28. mart 2020

## Sažetak

U ovom tekstu je ukratko prikazana osnovna forma seminarskog rada. Obratite pažnju da je pored ove .pdf datoteke, u prilogu i odgovarajuća .tex datoteka, kao i .bib datoteka korišćena za generisanje literature. Na prvoj strani seminarskog rada su naslov, apstrakt i sadržaj, i to sve mora da stane na prvu stranu! Kako bi Vaš seminarski zadovoljio standarde i očekivanja, koristite uputstva i materijale sa predavanja na temu pisanja seminarskih radova. Ovo je samo šablon koji se odnosi na fizički izgled seminarskog rada (šablon koji *morate* da koristite!) kao i par tehničkih pomoćnih uputstava. Pročitajte tekst pažljivo jer on sadrži i važne informacije vezane za zahteve obima i karakteristika seminarskog rada.

## Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Matematičko dokazivanje</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>GHCi Debager</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Debugovanje korišćenjem Heta</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>HOOD Debager</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>Debugovanje korišćenjem Debug biblioteke</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Engleski termini i citiranje</b>	<b>12</b>
<b>8</b>	<b>Slike i tabele</b>	<b>12</b>
<b>9</b>	<b>Kôd i paket listings</b>	<b>13</b>
<b>10</b>	<b>Prvi naslov</b>	<b>13</b>
<b>11</b>	<b>n-ti naslov</b>	<b>14</b>
<b>12</b>	<b>Zaključak</b>	<b>14</b>
	<b>Literatura</b>	<b>14</b>
<b>A</b>	<b>Dodatak</b>	<b>14</b>

# 1 Uvod

Dizajn programskog jezika Haskell je takav da programerovo vreme provedeno za kodom je manje debugujući, a više trudeći se da inicijalno napiše ispravan i robustan kod. Ovo stanovište se može braniti činjenicom da je Haskell čist funkcionalni jezik, što znači da je dosta pouzdana praksa izolovano testiranje svake funkcije, kao i stroga tipiziranost, koja drastično smanjuje šansu da se programer vrati na prethodno napisani deo koda.

Ovo u idealnim slučajevima važi, s tim što ovo ne uključuje slučaj gde programer napravi semantičku grešku koja prolazi fazu prevodjenja, kao i slučajeve gde potpisi funkcija nisu ispravni, nisu potpuni ili su prosto nepostojeći. Ovo sve dovodi do odloženih rafalnih grešaka ili do pojave teško uočljivih bagova. Tada nam je potreban neki metod da i otkrijemo uzrok te greške da bismo je i otklonili.

## 2 Matematičko dokazivanje

Za funkcionalnu paradigmu se veoma lako nalazi analogon na formalno matematičkom jeziku, što nam dozvoljava da već u fazi inicijalnog pisanja koda dokažemo da je naš program matematički korektan. U ovom kontekstu se najčešće koristi metod *strukturne indukcije* (eng. *structural induction*). Ovo je moguće isključivo zbog rekursivno definisanih struktura podataka u Haskell-u, pri čemu se koristi operator `|` (ili) koji označava matematičku uniju.

```
1000 data Lista x = PraznaLista | Cons a (Lista x)
```

Listing 1: Rekursivno definisanje liste u Haskellu

Znajući ovo, vrlo lako možemo dokazati korektnost programa koji koriste liste uz pomoć matematičke indukcije, gde bi nam baza indukcije bio slučaj prazne liste, a induktivni korak rekursivni poziv liste koju dobijamo dodajući neki broj elemenata na listu za koju pretpostavimo da važi funkcija na osnovu induktivne hipoteze, kao na primer:

```
1000 sum :: [Int] -> Int
1001 -- baza indukcije
1002 sum [] = 0
1003 -- induktivna hipoteza koja vazi za xs
1004 -- induktivni korak dodavanja jednog elementa x na xs
sum (x:xs) = x + sum xs
```

Listing 2: Primer rekursivno definisane funkcije

## 3 GHCi Debager

GHCi debager nam omogućava da u željenim momentima zaustavimo program i proverimo vrednosti pojedinačnih promenljivih preko *tačaka zaustavljanja* (eng. *breakpoints*). Takodje vrlo bitna funkcionalnost je korak-po-korak izvršavanje programa sa zaustavljanjem. Izuzetak od ove funkcionalnosti su vec prekompilirane importovane biblioteke u koje nije moguće ući u okviru međukoraka.

### 3.1 Tačke zaustavljanja i inspekcija varijabli

Iako je moguće zaustaviti program na bilo kom izrazu odnosno liniji radi inspekcije varijabli, nije moguće proveriti tip i vrednost varijabli koje već nisu izračunate. Ovo je posledica činjenice da se u Haskellu ne vrši zaključivanje tipova tokom izvršavanja programa. Naravno, uvek je moguće forsirati dedukcije tipa, odnosno naterati program da nastavi izvršavanje taman toliko da usko odredi sa kojim tipom podataka se radi. Problem kod ovog pristupa se javlja u slučajevima kada bismo u bloku koda koji treba da se izvrši da bismo dobili definitni tip željene promenljive postoji ugnježdjena tačka zaustavljanja, što uništava linearnost inspekcije i debugovanja koda.

Posledice ovog problema se mogu amortizovati uvođenjem parcijalnog izračunavanja tipa izraza, umesto izračunavanja vrednosti celog izraza. Kao i uvođenje posebne komande za ispisivanje jos neevaluiranih vrednosti, ovo je vrlo korisno s obzirom da svaki tip pre nego što može konvencionalno da se ispisuje mora da ima implementiranu funkciju za prikazivanje (eng. *show*). Neevaluirane vrednosti Haskell rešava uvođenjem *obezanja* (eng. *thunk*, Learn You a Haskell for Great Good), koje se uvek koriste pri lenjom izračunavanju. Nedostatak ove implementacije je to što bilo koji izraz koji se lenjo odseče i ne izračuna se do kraja (na primer desna strana izraza konjukcije gde je prvi argument *False*), što znači da ni obećanje koje se nalazilo u odsečenom delu izraza nikada neće biti evaluirano.

### 3.2 Trace

## 4 Debugovanje korišćenjem Heta

Het (eng. *Hat* – **H**askell **t**racer) je alat koji se koristi za generisanje *traga* (eng. *trace*) prilikom izvršavanja Haskell programa i nadziranje tako generisanog *traga* [?]. Smatra se jednim od najnaprednijih alata za debugovanje u Haskellu. Prednost alata Het u odnosu na ostale alate za debugovanje se ogleda upravo u upotrebi *traga*, jer se programeru pruža pogled unutar “crne kutije”, tj. sva izračunavanja u našem Haskell programu bivaju razmotana u niz redukcija koja programer može da analizira korišćenjem različitih interaktivnih alata, pri čemu svaki od njih na različite načine interpretira generisane tragove i omogućava široki spektar analiza izračunavanja Haskell programa. Ovaj alat nije deo nekog prevodioca ili interpretatora za programski jezik Haskell, što se moglo smatrati prednošću u vremenu kada se su se koristili različiti prevodioci za Haskell programski jezik, pa samo njegovo postojanje i održavanje nije bilo tesno vezano za postojanje i održavanje nekog specifičnog prevodioca, odnosno interpretatora [?]. Međutim danas, u vremenu kada je *GHC* (*GHC* – *Glasgow Haskell Compiler*) najpristupačniji Haskell prevodilac, ta osobina Heta ne mora da se nužno smatra prednošću, uzimajući u obzir da se sa konstantnim izlaskom novih verzija *GHC*-a javlja potreba za konstantnim održavanjem. U ovom radu naglasak će biti na korišćenju alata Het kao debagera, no on može da se koristi i u svrhe posmatranja kako funkcioniše korektno napisan Haskell program [?]. Nažalost, usled zastarelosti biblioteka koje koristi alat Het, autori rada nisu uspeli da osposobe alat na svojim mašinama nakon više pokušaja.

Alat Het pruža programeru uvid u detalje izračunavanja pri izvršavanju Haskell programa korišćenjem *tragača* (eng. *tracer*). Korišćenjem informacija koje generiše *tragač* je moguće locirati greške u našem kodu (ukoliko

takvih ima). Sledenje *tragova* izračunavanja u Hetu se sastoji iz dve faze: prva je *ostavljanje traga* (eng. *trace generation*), a druga je *pregledanje traga* (eng. *trace viewing*) [?].

## 4.1 Ostavljanje traga

U fazi *ostavljanja traga* se pokreće program koji treba da se debuguje tako da ispisuje *trag* u određenu datoteku. Da bi program ispisivao *trag* u datoteku, potrebno ga je prvo transformisati korišćenjem alata koji se sadrži u Hetu pod nazivom *hat-trans*. U tom procesu se naš Haskell program transformiše u Haskell program koji se prevodi i linkuje sa odgovarajućim bibliotekama koje pruža Het [?]. Tako transformisan program se prevodi i pokreće, pri čemu transformisan program radi isto što i originalni program, uz dodatak da ispisuje *trag* u određenu datoteku. Jedna od razlika koja se javlja kod Heta u odnosu na neke druge debugere je ta da je uloga transformisanja izvornog koda prepuštena računaru, tj. da je programer oslobođen od dodavanja novog koda u cilju debugovanja, kao što to imamo kod Hud (eng. *Hood*) debagera ubacivanjem *observe* ključne reči. Ta osobina alata Het se može smatrati vrlinom, uzimajući u obzir da je cilj debugovanja da bude što “bezbolniji” po originalni izvorni kod, kao i po programera, jer menjanje koda ručno donosi još jedan mogući faktor greške. Takođe, prilikom pokretanja tako transformisanog programa, datoteku sa tragom je moguće koristiti neograničen broj puta, s obzirom da je ta datoteka sačuvana u sekundarnoj memoriji ne bi li moglo da se koristi više alata iz Heta u jednom pokretanju programa. Po pitanju zauzetosti memorije ova osobina nije baš poželjna jer, u slučaju debugovanja kompleksnijih programa, datoteka koja sadrži trag izvršavanja programa može da bude velika u smislu memorije. Nakon ove faze se prelazi u fazu *pregledanja traga*.

## 4.2 Pregledanje traga

Kada je naš program završio, moguće je pregledati *trag* korišćenjem alata koje nudi Het. Važno je napomenuti da se pod “završavanje programa” ne smatra da je program isključivo završio *ispravno*, već da je program eventualno završio sa nekom porukom o grešci ili pak da je prekinut od strane programera [?]. Za analizu *traga* Het nudi nekolicinu interaktivnih alata koji pregledaju ponašanje programa, između ostalog su to: *hat-observe*, *hat-trail*, *hat-detect*, *hat-explore* i *hat-stack*. Opis navedenih alata se nalazi u tabeli 1. Veliki broj alata koji nude različite poglede na program koji se debuguje je jedna od glavnih osobina alata Het, a uzimajući u obzir da su određeni alati inspirisani nekim već postojećim debagerima (Freja (eng. *Freja*) kao inspiracija za *hat-detect* i Hud (eng. *HOOD*) kao inspricija za *hat-observe* [?]), potreba za drugim alatima pri debugovanju je smanjena.

Nažalost, nekompatibilnost alata Het sa novijim verzijama Haskell biblioteka i GHC-om (*GHC - Glasgow Haskell Compiler*) ga čini nepriступačnim programerima koji žele da posvete što manje vremena na iscrpna podešavanja verzija raznoraznih biblioteka, a što više na debugovanje.

---

<sup>1</sup>Stek je *virtuelni* zato što je u stvarnom steku izračunavanja Haskell programa omogućeno *lenjo izračunavanje*, dok se kod virtuelnog steka prikazuje kakav bi bio stek u slučaju strogog izračunavanja.

Tabela 1: Opis nekih od alata koje nudi Het

Naziv alata	Opis
<i>hat-observe</i>	Prikazuje kako se koriste funkcije najvišeg nivoa, tj. za svako ime funkcije prikazuje sve argumente sa kojima je data funkcija pozivana u toku izračunavanja programa, kao i rezultate tih poziva [?].
<i>hat-trail</i>	Omogućava praćenje izračunavanja <i>unatraške</i> , počevši od poruke o grešci ili od izlaza programa [?].
<i>hat-detect</i>	Postavljanjem da/ne pitanja za svaku primenu vrednosti na neku funkciju, ovaj alat poluautomatski locira grešku u programu [?]. Debugovanje na ovaj način predstavlja srž <i>algoritamskog debugovanja</i> .
<i>hat-stack</i>	Ovaj alat za neuspešna izvršavanja programa nagoveštava u kojoj funkciji je došlo do prekida izvršavanja, i to tako što ispiše <i>virtuelni stek</i> <sup>1</sup> funkcijskih poziva [?].
<i>hat-explore</i>	Slično kao i kod uobičajenih debagera, ovaj alat označava trenutnu poziciju u izvornom kodu u kojoj se nalazi prilikom izračunavanja programa, ujedno prikazujući i redosled pozivanja funkcija u toku izračunavanja [?].

## 5 HOOD Debager

Hud (eng. *HOOD – Haskell Object Observation Debugger*) je mali debager za Haskell, baziran na posmatranju struktura podataka dok se prosleđuju između funkcija. Implementiran je kao nezavisna biblioteka koju je moguće koristiti iz bilo kog Haskell kompajlera, što ga izdvaja u odnosu na ostale debagere. Korišćenje huda je relativno prosto. Prvo se vrši umetanje funkcije *observe* ispred objekta koji se posmatra ili između dve funkcije čije međustanje želimo da posmatramo. Nakon toga program se izvršava, a zatim se vrši ispis stanja objekata koji su posmatrani. Tip ove funkcije je:

```
1000 observe :: (Observable a) => String -> a -> a
```

gde je prvi argument labela kojom obeležavamo ispis, a drugi je objekat koji se posmatra. Kao što se vidi u potpisu funkcije, postoji tipsko ograničenje tj. posmatrani objekat mora da bude klase *Observable*, što je već implementirano za osnovne tipove. Za svaki novi tip koji se napravi nepohodno je da pridruži ovoj klasi, ako želimo da ga posmatramo. Što se tiče Haskell-a, *observe* se ponaša kao funkcija identiteta s tim što čuva podatke za kasnije čitanje. U jednom programu je moguće imati više poziva funkcije *observe*, koje razlikujemo korišćenjem labela. Takođe je moguće posmatrati bilo koji izraz, a ne samo međustanja funkcijskih poziva. Pozivi funkcije *observe* ne zahtevaju dodatna izračunavanja posmatranog objekta što ide u prilog efikasnosti ovog alata. Glavna prednost huda je to što uz minimalne promene kôda dobijamo strukturiran prikaz objekata.

## 5.1 Primeri korišćenja funkcije observe

### Primer 5.1 Posmatranje konačne liste:

Ovde je eksplicitno naveden tip podatka koji se posmatra, ali to nije neophodno.

```
1000 pr1 :: IO ()
      pr1 = print ((observe "lista" :: Observing [Int])[0..9])
1002 -- lista
      0 : 1 : 2 : 3 : 4 : 5 : 6 : 7 : 8 : 9 : []
```

Podjednako je validan i sledeći izraz:

```
1000 pr1 = print (observe "lista" [0..9])
```

### Primer 5.2 Posmatranje međustanja

```
1000 pr2 :: IO ()
      pr2 = print . reverse . observe "medjustanje" . reverse $ [0..9]
1002 -- medjustanje
      9 : 8 : 7 : 6 : 5 : 4 : 3 : 2 : 1 : []
```

Ovde vidimo da observe podržava parcijalnu aplikaciju, što je standardni način zapisivanja kada posmatramo međustanja.

### Primer 5.3 Beskonačne liste

```
1000 pr3 :: IO ()
      pr3 = print (take 6 (observe "beskonacna lista" [0..]))
1002 -- beskonacna lista
      0 : 1 : 2 : 3 : 4 : 5 : _
```

Primećujemo da su brojevi od 0 do 5 izračunati i prikazani, a ostatak koji nije izračunat je prikazan sa karakterom \_.

### Primer 5.4 Liste sa neizračunatim elementima

```
1000 pr4 :: IO ()
      pr4 = print (length (observe "konacna lista" [1..6]))
1002 -- konacna lista
      _ : _ : _ : _ : _ : _ : []
```

Pošto je Haskell lenj jezik, elementi nisu izračunati, pa samim tim ni observe ne može da ih vidi.

### Primer 5.5 Liste sa polovično izračunatim elementima

```
1000 pr5 :: IO ()
      pr5 = let xs = observe "polovicna lista" [0..9]
1002         in print(xs !! 1 + xs !! 5)
      -- polovicna lista
1004 _ : 1 : _ : _ : _ : 5 : _
```

Primećujemo da *observe* vidi samo one elemente koji su izračunati.

### Primer 5.6 *Korišćenje više funkcija observe*

U ovom primeru vidimo kako možemo da ispratimo sva međustanja izvršavanja jedne funkcije, što znatno olakšava uočavanje mesta greške. Funkcija vraća niz cifara datog broja.

```
1000 cifre :: Int -> [Int]
1001 cifre = observe "posle reverse"
1002     . reverse
1003     . observe "posle map"
1004     . map ('mod' 10)
1005     . observe "posle takeWhile"
1006     . takeWhile (/= 0)
1007     . observe "posle iterate"
1008     . iterate ('div' 10)
1009
1010 cifre 3542
1011 -- posle iterate
1012 (3542 : 354 : 35 : 3 : 0 : _)
1013 -- posle takeWhile
1014 (3542 : 354 : 35 : 3 : [])
1015 -- posle map
1016 (2 : 4 : 5 : 3 : [])
1017 -- posle reverse
1018 (3 : 5 : 4 : 2 : [])
```

### Primer 5.7 *Posmatranje funkcija*

Pored posmatranja osnovnih tipova podataka, moguće je i posmatranje funkcija tj. posmatranje mapiranja argumenata u rezultate. Argumenti i rezultati mogu sadržati neizračunate elemente, kao u prethodnim primerima.

```
1000 pr6 = print ((observe "length" :: Observing([Int] -> Int))
1001             length [1..3])
1002 -- length
1003 { \ (_ : _ : _ : []) -> 3
1004 }
```

Funkcija *observe* sada prima tri argumenta: labelu, funkciju(*length*) i njen argument. Ovako Haskell program tumači ovaj izraz:

```
1000 (observe "length" :: Observing ([Int] -> Int)) length [1..3]
1001 -- uklanja se anotacija tipa posmatrane funkcije
1002 observe "length" length [1..3]
1003 -- observe i labela "length" se zamenjuju funkcijom identiteta
1004 id length [1..3]
1005 -- id uzima jedan argument
1006 (id length) [1..3]
1007 -- id length postaje samo length
1008 length [1..3]
```

Ovakvo tumačenje podržava i funkcije sa više argumenata kao i funkcije višeg reda.

```
1000 pr7 = print (observe "foldl (+) 0 [1..4]" foldl (+) 0 [1..4])
1001 -- foldl (+) 0 [1..4]
1002 { \ { \ 6 4 -> 10
1003     , \ 3 3 -> 6
1004     , \ 1 2 -> 3
1005     , \ 0 1 -> 1
1006 }
```

```

0
1008 (1 : 2 : 3 : 4 : [])
      -> 10
1010 }

```

Posmatrajući *foldl*, posmatrali smo i njene argumente i dobili detaljan prikaz izvršavanja.

Sada ćemo razmotriti prethodni primer sa ciframa, samo što ćemo ovog puta posmatrati funkcije umesto međustanja.

```

1000 cifre :: Int -> [Int]
1001 cifre = reverse
1002   . observe "map" map ('mod' 10)
1003   . observe "takeWhile" takeWhile (/= 0)
1004   . observe "iterate" iterate ('div' 10)
1005   -- iterate
1006   { \ { \ 3 -> 0
1007     , \ 35 -> 3
1008     , \ 354 -> 35
1009     , \ 3542 -> 354
1010     } 3542
      -> 3542 : 354 : 35 : 3 : 0 : _
1012   }
1013   -- takeWhile
1014   { \ { \ 0 -> False
1015     , \ 3 -> True
1016     , \ 35 -> True
1017     , \ 354 -> True
1018     , \ 3542 -> True
1019     } (3542 : 354 : 35 : 3 : 0 : _)
1020   -> 3542 : 354 : 35 : 3 : []
1021   }
1022   -- map
1023   { \ { \ 3 -> 3
1024     , \ 35 -> 5
1025     , \ 354 -> 4
1026     , \ 3542 -> 2
1027     } (3542 : 354 : 35 : 3 : [])
1028   -> 2 : 4 : 5 : 3

```

Funkcija *iterate* je uzela broj 3542 i napravila beskonačni opadajući niz brojeva od kojih je samo prvih pet izračunato. Funkcija *takeWhile* je od beskonačnog niza napravila konačni kada je naišla na element 0. Funkcija *map* je od svakog elementa niza uzela poslednju cifru i napravila novi niz koji funkcija *reverse* obrće. U ovom primeru vidimo koliko je hudo moćan alat i sa kojim se lakoćom koristi.

## 6 Debugovanje korišćenjem Debug biblioteke

Debug biblioteka je kreirana od strane Nila Mičela (eng. *Neil Mitchell*) zarad laganog debugovanja Haskell programa. Fokus ove biblioteke jeste na jednostavnosti korišćenja i intuitivnom interfejsu. Pošto je u pitanju Haskell biblioteka, ona ne zavisi od eksternih alata, što znatno olakšava njeno korišćenje i održavanje. Debug pri korišćenju generiše trag (eng. *trace*) i omogućava jasno praćenje generisanog traga kroz svako pozivanje funkcije [?]. Mitchellov Debug se može integrisati u Haskell program na više načina, najčešće putem enkapsuliranja programskog koda u okviru debug funkcije.



Program koji ćemo koristiti za demonstraciju debug biblioteke se sastoji od 3 funkcije, sve tri treba da od niza elemenata koji se mogu porediti izvuku broj elemenata veći od početnog.

```

1000 {-# LANGUAGE TemplateHaskell, ViewPatterns, PartialTypeSignatures
      #-}
1002 {-# OPTIONS_GHC -Wno-partial-type-signatures #-}
      import Debug
1004 debug [d|
      countGreater1st :: (Ord a) => [a] -> Int
1006 countGreater1st [] = 0
      countGreater1st [x] = 0
1008 countGreater1st (x:y:xs)
          | y > x = 1 + countGreater1st (x:xs)
1010           | otherwise = 0 + countGreater1st (x:xs)
1012 countGreater1st' :: (Ord a) => [a] -> Int
      countGreater1st' [] = 0
1014 countGreater1st' [x] = 0
      countGreater1st' (x:y:xs)
          | y > x = 1 + countGreater1st' (y:xs)
1016           | otherwise = 0 + countGreater1st' (x:xs)
1018 countGreater1st'' :: (Ord a) => [a] -> Int
1020 countGreater1st'' [] = 0
      countGreater1st'' [x] = 0
1022 countGreater1st'' (x:y:xs)
          | y >= x = 1 + countGreater1st'' (x:xs)
1024           | otherwise = 0 + countGreater1st'' (x:xs)
      |]

```

Listing 3: Okružujemo naš kod funkcijom debug, iz biblioteke Debug, sa uključivanjem ekstenzija navedenih u prvom redu

## 6.1 Primena debug-a

U ovom odeljku će biti demonstriran tipičan primer korišćenja debug biblioteke, korišćenjem primera navedenog gore. Sve tri funkcije bi trebalo da nam daju koliko elemenata u listi su veći od prvog elementa liste.

```

$ ghci example-Mitchell-debug.hs
GHCi, version 8.0.2: http://www.haskell.org/ghc/ :? for help
[1 of 1] Compiling Main             ( example-Mitchell-debug.hs, interpreted )
Ok, modules loaded: Main.
*Main> countGreater1st [2,3,4,5,6]
4
*Main> debugView
*Main>

```

Slika 1: Primer pozivanja ghci i debug putem terminala

Nakon što pozovemo bilo koju funkciju i ona se izvrši, ona zahvaljujući debug funkciji ostavlja trag- Komandom debugView pozivamo browser prozor koji nam prikazuje željene informacije. Druga opcija je da sa debugRun automatski izvršimo funkciju i pozovemo prozor.

Za svaku od levo navedenih funkcija koje predstavljaju call stack ovog programa možemo jasno videti argumente i rezultat, što nam omogućava pregledno debugovanje bilo kog Haskell programa. Primetićemo da prvi primer radi kako treba, tj vraća 8 elemenata veća od prvog. Probajmo sad ostale primere.

Ovaj primer vraća rezultat 3. Na nama je da vidimo u čemu je problem. U levoj strani možemo videti sve funkcije koje su pozvane, što nam



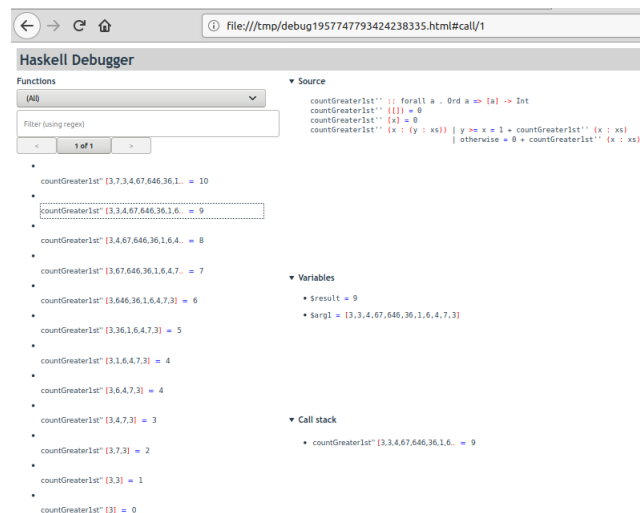
Slika 2: Prozor Debug-a nakon primene countGreater1st



Slika 3: Prozor Debug-a nakon primene countGreater1st'

služi kao call stack programa. Prvi red predstavlja prvu pozvanu funkciju. Drugi red nam je sledeći poziv. Primetimo da je neobičan. Naš plan s ovom funkcijom je da nađemo broj elemenata veći od prvog, a izgleda da smo ga odbacili pri drugom pozivu. Gore imamo programski kod funkcije i možemo pogledati šta je urađeno. Kad je drugi element veći od prvog,

mi rekursivno pozivamo funkciju sa listom bez prvog elementa, i tako kroz ostale. Našli smo bug!



Slika 4: Prozor Debug-a nakon primene countGreater1st”, izabrali smo drugi poziv da pogledamo

Dobijamo krajnji rezultat 10. Primetimo u drugom pozivu, gledajući call stack, da on vraća +1 za niz koji počinje sa 3,3. Gledajući kod funkcije primetimo da vraća +1 kada su jednaki brojevi. Bug je pronađen!

Ovo je u suštini kako se radi sa Debug-om. Jednostavan prozor gde se vidi manje-više sve što treba.

## 6.2 Problemi debug-a

Debug nije bez svojih problema. On koristi Show instance da bi prikazao vrednosti, što pravi probleme ako se program oslanja na lenjo izračunavanje, na primer kad imamo beskonačni niz. U tom slučaju program će najčešće da crash-uje ili se zaglavi u beskonačnoj petlji.

## 6.3 Debug.Hoed

Biblioteka građena na Debug i koja koristi TemplateHaskell, koja podržava lenjo izračunavanje i nudi jasan prikaz Call Stack-a. Primer kako izgleda prozor s njim se može videti [ovde](#). Za razliku od Debug, Debug.Hoed nema gorenavedenih problema. Važno je napomenuti da je Debug u eksperimentalnoj fazi, tako da će korisnici njega potencijalno imati drugih problema pri korišćenju.

Nažalost, nismo u mogućnosti da prikažemo praktičan primer sa Debug.Hoed usled problema sa zastarelom verzijom ghci koja se dobija preko apt repozitorijuma(8.0 umesto 8.2+)

## 7 Engleski termini i citiranje

Na svakom mestu u tekstu naglasiti odakle tačno potiču informacije. Uz sve novouvedene termine u zagradi naglasiti od koje engleske reči termin potiče.

Naredni primeri ilustruju način uvođenja enlegskih termina kao i citiranje.

**Primer 7.1** *Problem zaustavljanja (eng. halting problem) je neodlučiv [?].*

**Primer 7.2** *Za prevođenje programa napisanih u programskom jeziku C može se koristiti GCC kompajler [?].*

**Primer 7.3** *Da bi se ispitivala ispravnost softvera, najpre je potrebno precizno definisati njegovo ponašanje [?].*

Reference koje se koriste u ovom tekstu zadate su u datoteci *seminarski.bib*. Prevođenje u pdf format u Linux okruženju može se uraditi na sledeći način:

```
pdflatex TemaImePrezime.tex
bibtex TemaImePrezime.aux
pdflatex TemaImePrezime.tex
pdflatex TemaImePrezime.tex
```

Prvo latexovanje je neophodno da bi se generisao *.aux* fajl. *bibtex* proizvodi odgovarajući *.bbl* fajl koji se koristi za generisanje literature. Potrebna su dva prolaza (dva puta *pdflatex*) da bi se reference ubacile u tekst (tj da ne bi ostali znakovi pitanja umesto referenci). Dodavanjem novih referenci potrebno je ponoviti ceo postupak.

Broj naslova i podnaslova je proizvoljan. Neophodni su samo Uvod i Zaključak. Na poglavlja unutar teksta referisati se po potrebi.

**Primer 7.4** *U odeljku 10 precizirani su osnovni pojmovi, dok su zaključci dati u odeljku 12.*

Još jednom da napomenem da nema razloga da pišete:

```
\v{s} i \v{c} i \'c ...
```

Možete koristiti srpska slova

```
š i č i ć ...
```

## 8 Slike i tabele

Slike i tabele treba da budu u svom okruženju, sa odgovarajućim naslovima, obeležene labelom da koje omogućava referenciranje.

**Primer 8.1** *Ovako se ubacuje slika. Obratiti pažnju da je dodato i \usepackage{graphicx}*

*Na svaku sliku neophodno je referisati se negde u tekstu. Na primer, na slici 5 prikazane su pande.*

**Primer 8.2** *I tabele treba da budu u svom okruženju, i na njih je neophodno referisati se u tekstu. Na primer, u tabeli 2 su prikazana različita poravnanja u tabelama.*



Slika 5: Pande

Tabela 2: Razlčita poravnanja u okviru iste tabele ne treba koristiti jer su nepregledna.

centralno poravnanje	levo poravnanje	desno poravnanje
a	b	c
d	e	f

## 9 Kôd i paket listings

Za ubacivanje koda koristite paket **listings**: [https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Source\\_Code\\_Listings](https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Source_Code_Listings)

**Primer 9.1** *Primer ubacivanja koda za programski jezik Python dat je kroz listing 4. Za neki drugi programski jezik, treba podesiti odgovarajući programski jezik u okviru defnisanja stila.*

```

1000 # This program adds up integers in the command line
import sys
1002 try:
    total = sum(int(arg) for arg in sys.argv[1:])
    print 'sum =', total
1004 except ValueError:
1006     print 'Please supply integer arguments'

```

Listing 4: Primer ubacivanja koda u tekst

## 10 Prvi naslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

### 10.1 Prvi podnaslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

## **10.2 Drugi podnaslov**

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

## **10.3 ... podnaslov**

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

## **11 n-ti naslov**

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

### **11.1 ... podnaslov**

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

### **11.2 ... podnaslov**

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

## **12 Zaključak**

Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak.

## **A Dodatak**

Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe.