



Lambda Expressions in Java 8: Uso e Tipaggio

Mattia D'Autilia - 5765968 - mattia.dautilia@stud.unifi.it,

Alex Foglia - 6336805 - alex.foglia@stud.unifi.it

- 1 Java e Java 8
- 2 Lambda Expression in Java 8

Java e Java 8

1.1 : Java

- **Java** è un linguaggio di programmazione di alto livello, strongly typed, principalmente *orientato agli oggetti*, ma ammette anche altri paradigmi come quello *funzionale*, ed è a *tipizzazione statica*.
- E' stato creato per soddisfare cinque obiettivi primari:
 - ❶ Essere "semplice e familiare";
 - ❷ Essere "robusto e sicuro";
 - ❸ Essere indipendente dalla piattaforma, da qui il detto "*Write one, run everywhere*";
 - ❹ Contenere strumenti e librerie per il networking;
 - ❺ Eseguire codice da sorgenti remote in modo sicuro.

1.2 : Evoluzione di Java

- Quando Java nacque nel 1995, era un linguaggio molto semplice. Con il passare degli anni sono state introdotte gradualmente tante caratteristiche, che lo hanno reso un linguaggio sempre più potente e completo, in particolare con le versioni 5 e 7. Quello che però non era mai cambiato sino ad ora, era la coerenza d'essere un linguaggio orientato agli oggetti.
- Negli ultimi anni però la scena della programmazione mondiale è cambiata. In particolare con l'avvento di processori multi-core nell'uso domestico, la *programmazione funzionale* è stata rivalutata. Con linguaggi moderni come *Scala* e *Groovy* è possibile scrivere algoritmi con un numero di righe nettamente inferiore, rispetto a quello che si poteva fare con Java, che qualcuno stava già definendo un linguaggio morto in quanto con le versioni 6 e 7 aveva solo modernizzato alcune librerie, estromettendo le *Lambda Expression*. tuttavia molto richieste.

1.3 : Java 8

- Con l'avvento di **Java 8** fu però apportata una vera e propria rivoluzione, la più innovativa in tutta la storia di Java. Con l'introduzione delle *Espressioni Lambda* e la possibilità di *referenziare i metodi*, la **filosofia funzionale**, fa il suo ingresso nella programmazione Java.
- Ora vedremo come affrontare la nuova sfida, che è quella di far convivere i due paradigmi, quello *orientato agli oggetti* e quello *funzionale*, in modo tale da ottenere il meglio della programmazione.

Lambda Expression in Java 8

2.1 : Definizione

- Una **Lambda Expression** è detta:
 - **Funzione anonima** (in inglese "**anonymous function**"), in quanto si tratta proprio di una funzione, quindi non è un metodo appartenente a una classe e chiamato tramite un oggetto, ma è una funzione senza nome;
 - **Chiusa** (in inglese "**closure**"), in quanto fa uso di variabili che non sono parametri e non sono variabili locali al blocco di codice che definisce l'espressione.
- Inoltre le **Lambda Expression** permettono:
 - di scrivere codice più semplice, leggibile e meno verboso;
 - di adottare nuovi pattern di programmazione, basati sulle funzioni di **ordine superiore**.

2.2 : Sintassi

- In Java 8 la sintassi generale di una funzione è la seguente:

$$([\text{lista di parametri}]) \rightarrow (\text{espressione di ritorno})$$
$$([\text{lista di parametri}]) \rightarrow \{ \text{blocco di codice come da} \\ \text{prassi procedurale} \}$$

- Il vantaggio principale nell'uso di una *Lambda Expression*, risiede nella sinteticità dell'espressione. In alcuni casi è possibile **omettere** :
 - ❶ il **tipo dei parametri** quando non c'è possibilità di errore;
 - ❷ le parentesi tonde che circondano la lista dei parametri, nel caso quest'ultima fosse costituita da un unico elemento;
 - ❸ la keyword *return* quando esiste una singola espressione da valutare.

2.2 : Sintassi

- Abbiamo visto come una funzione viene definita in **Lambda Calcolo**. Facciamo l'esempio più semplice, la funzione identità:

$$\lambda x.x$$

- λ : rappresenta l'*astrazione*;
 - la prima x : rappresenta la *variabile di input*;
 - la seconda x : rappresenta il *corpo della funzione*.
- Con le regole sintattiche di Java precedentemente esposte, tale funzione può essere scritta in uno qualsiasi dei seguenti modi:

$$(x) \rightarrow (x)$$

Oppure:

$$x \rightarrow (x)$$

$$x \rightarrow \{ \text{return } x; \}$$

2.3 : Quando usare le Lambda Expression

- Dovremmo usare le *Lambda Expression* quando il nostro obiettivo è quello di passare in maniera dinamica un certo algoritmo ad un metodo. Questo serve per eseguire l'algoritmo in un contesto definito dal metodo a cui stiamo passando l'algoritmo.
- In generale, passare una *Lambda Expression* a un metodo, significa delegare allo stesso la decisione sul *se* e sul *quando* valutare tale lambda.

2.3 : Quando usare le Lambda Expression

- In *Java 8* è possibile usare una *Lambda Expression* per:
 - **Assegnarla a una referenza** : trattarla come valore;
 - **Passarla come parametro** : parametrizzarla come comportamento;
 - **Ottenerla come risultato di una valutazione** : come un qualunque oggetto.

2.4 : Funzioni di ordine superiore

- Nello studio del *Lambda Calcolo*, abbiamo visto come le funzioni sono entità di prima classe: possono essere argomenti o anche risultato di una funzione.
- Le **funzioni di ordine superiore** (in inglese "**higher order functions**") sono funzioni che ammettono a loro volta funzioni come argomento e/o risultato. L'operatore matematico *derivata* è un esempio di funzione d'ordine superiore.

2.4 : Funzioni di ordine superiore

- In Java le *Lambda Expression* possono essere *funzioni di ordine superiore*.
- La possibilità di definire funzioni di ordine superiore rende Java 8 a tutti gli effetti un linguaggio che supporta anche il paradigma del *Lambda Calcolo*.
- Vediamo alcuni esempi di implementazione in Java del **Lambda Calcolo**.
- In Java le lambda expression possono essere funzioni di ordine superiore.
- La possibilità di definire funzioni di ordine superiore rende Java 8 a tutti gli effetti un linguaggio che supporta anche il paradigma funzionale.

2.5 : Lambda calcolo vs Lambda Expressions

- Funzione che riceve un intero x e restituisce $x+1$:

- **Lambda calcolo:**

$$\lambda x.x + 1$$

- **Java:**

```
(x) -> (x+1) ;
```

2.5 : Lambda calcolo vs Lambda Expressions

- La **curryficazione** di funzione binaria utilizzando *higher-order-functions*:

- **Lambda calcolo:**

$$\lambda xy. x + y$$
$$\lambda x. \lambda y. x + y$$

- **Java:**

```
(x, y) -> (x+y);
```

```
(x) -> (y) -> (x + y);
```


2.5 : Lambda calcolo vs Lambda Expressions

- Booleani:
 - Lambda calcolo:

$True = \lambda x. \lambda y. x$

$False = \lambda x. \lambda y. y$

- Java:

```
True = (x) -> (y) -> (x);  
False = (x) -> (y) -> (y);
```

2.5 : Lambda calcolo vs Lambda Expressions

- Ricorsione:

- Supponiamo di voler scrivere una lambda per calcolare il *fattoriale* di un numero intero:

- In **Lambda Calcolo**, sarebbe:

$$\text{let } Fact = \lambda n. \text{if}(n = 0) \quad 1 \quad \text{else} \quad n * Fact(n - 1)$$

- Che in **Java** sarebbe:

```
Fact = (n) -> (n == 0 ? 1 : Fact.apply(n - 1));
```

- Come sappiamo dal *Lambda Calcolo*, questa espressione non è corretta, poiché la lambda, essendo *funzione anonima*, non può sapere di chiamarsi *Fact*.

2.5 : Lambda calcolo vs Lambda Expressions

- Ricorsione - Continuo:
 - Possiamo quindi implementare un **Combinatore di Punto Fisso**.
 - Nel **Lambda Calcolo**, un noto *Combinatore di Punto Fisso* è il seguente:
- $$fix = \lambda f. (\lambda x. f(xxy)) (\lambda x. f(\lambda y. xxy))$$
- In **Java** possiamo definire suddetto *combinatore* come segue:

```
Y = y -> f -> x -> f
    .apply(y.apply(y).apply(f)).apply(x);
Fix = Y.apply(Y);
```

2.5 : Lambda calcolo vs Lambda Expressions

- Ricorsione - Continuo:
 - Applicando il *Combinatore di Punto Fisso* al fattoriale, otteniamo quindi:
 - In Lambda Calcolo:

$let\ G = fix\ Fact$

- In Java:

```
fixfactorial = Fix.apply(Fact);
```

Tipaggio Lambda Expression

3.1 : Tipaggio

- Finora abbiamo trattato le *Lambda Expression* senza specificare il modo in cui queste possono essere:
 - **Assegnate a una referenza;**
 - **Passate come parametro;**
 - **Ottenute come risultato di una valutazione.**
- Inoltre, abbiamo visto come alcune *Lambda Expression*, possono essere valutate. chiamando il metodo **apply()**.
- *Entriamo nel dettaglio*

3.1 : Tipaggio

- Java è un linguaggio **strongly typed**, cioè significa che il programmatore è tenuto a specificare il tipo di ogni elemento che durante l'esecuzione denota un valore, e il linguaggio garantisce che tale valore sia utilizzato in modo coerente con il tipo specificato.
- Quindi, ogni sotto-espressione di qualsiasi espressione deve essere **ben tipata**.
- Tornando alle *Lambda Expression*, il **tipo** di una *Lambda Expression* deve essere coerente con il suo **tipo atteso**.

3.1 : Tipaggio

- Per esempio, se scriviamo:

```
Point p = (x)->(x+1);|
```

Otteniamo il seguente errore:

"The target type of this expression
must be a functional interface"

- Questo avviene, perchè la *referenza* a una *Lambda Expression* deve essere un' **Interfaccia Funzionale**.

3.2 : Interfacce funzionali

- Una qualunque *interfaccia* è **funzionale** *se e solo se*, contiene esattamente *un solo* **metodo astratto**.
- La **signatura** di questo metodo, descrive il **TIPO** di una *Lambda Expression*.
- Quindi il *tipo* di una *Lambda Expression* è un' **interfaccia funzionale**.
- Una *Lambda Expression* è come se fosse un'istanza di una classe concreta che implementa l'*interfaccia funzionale*.

3.2 : Interfacce funzionali

- Adesso possiamo capire l'errore precedente:

```
Point p = (x)->(x+1);|
```

- In questo caso il *type checker* dà errore in quanto la *Lambda Expression* non **matcha** con la *signatura* di alcun metodo astratto di un'interfaccia funzionale.

3.3 : Typing

- Il *tipo* di una *Lambda Expression* viene **inferito** rispetto alla sua interfaccia funzionale.
- Il *type-checker* può stabilire se una *Lambda Expression* è **ben tipata**, quando quest'ultima *matcha* con la *signatura* del metodo astratto.

3.3 : Typing

- Java mette a disposizione le seguenti *Interfacce Funzionali*, che possono essere usate per descrivere la *signatura* di diverse *Lambda Expression*:
 - **Predicate**<T> $T \rightarrow \text{boolean}$
 - **Function**<T,R> $T \rightarrow R$
 - **BinaryOperator**<T> $(T,T) \rightarrow T$
 - **BiFunction**<T,U,R> $(T,U) \rightarrow R$
 - etc...
- Inoltre Java, ti permette di definire nuove *Interfacce Funzionali*, indicandole aggiungendo l'annotazione **@FunctionInterface**.
- Vediamo qualche esempio.

3.3 : Typing

- $\text{Function}\langle T, R \rangle \quad T \rightarrow R$

```
public interface Function<T,R> {  
    public R apply(T s);  
}
```

- Quindi come fa il *type checker* a stabilire se la seguente *Lambda Expression* è ben tipata?

```
Function<Integer , Boolean> fun=x->(x>=0);
```

3.3 : Typing

- **Controllo tipaggio:**

- Assunto il *parametro* x di tipo Integer, il *body* della *Lambda Expression* è un Boolean.
- Dunque, assunto che x è un intero, è vero che $x \geq 0$ è un booleano? Sì, la *Lambda Expression* è *ben tipata*.

3.3 : Typing

- E' possibile che il tipo di una lambda sia compatibile con più target type .

```
Predicare<Integer> p = (x) -> (x%2==0);  
Function<Integer, Boolean> f =  
    = (x) -> (x%2==0);
```

4 : Lambda Expression vs Design Pattern

- Finora abbiamo visto alcune semplici applicazioni delle Lambda
- Adesso vediamo come viene semplificato il codice nel caso dell'utilizzo dei Design Pattern.
- Design Pattern:
 - Strategy
 - Template Method
 - altri ...

4.1 : Strategy

```
public class Vendable {  
    private Strategy s;  
    private double basePrice;  
    public Vendable(double base) {  
        this.basePrice=base;  
    }  
    public void setStrategy(Strategy s) {  
        this.s=s;  
    }  
    public double getPriceWithStrategy() {  
        return s.getPrice(basePrice);  
    }  
}
```

Prima dell'introduzione delle Lambda, un client che avesse voluto implementare uno Strategy avrebbe avuto due opzioni:

- Classe anonima;
- Definire una classe concreta che implementa l'interfaccia Strategy

4.1 : Strategy

```
Vendable v = new Vendable(0.5);  
v.setStrategy(new Strategy(){  
    @Override  
    public double getPrice(double basePrice){  
        return 0.75*basePrice;  
    }  
});
```

Mentre con le Lambda è possibile fare:

```
Vendable v = new Vendable(0.5);  
v.setStrategy(x -> (0.75*x));
```