



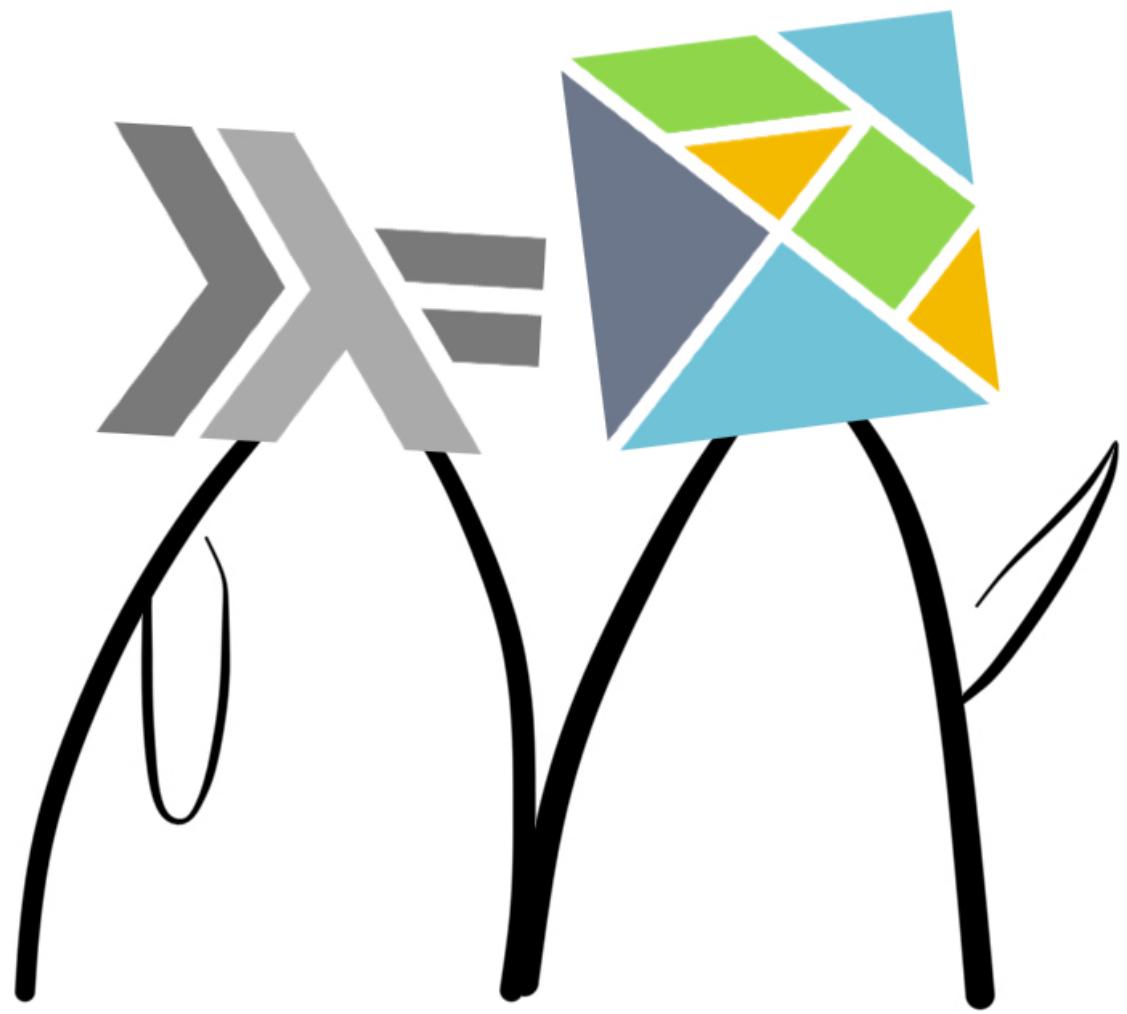
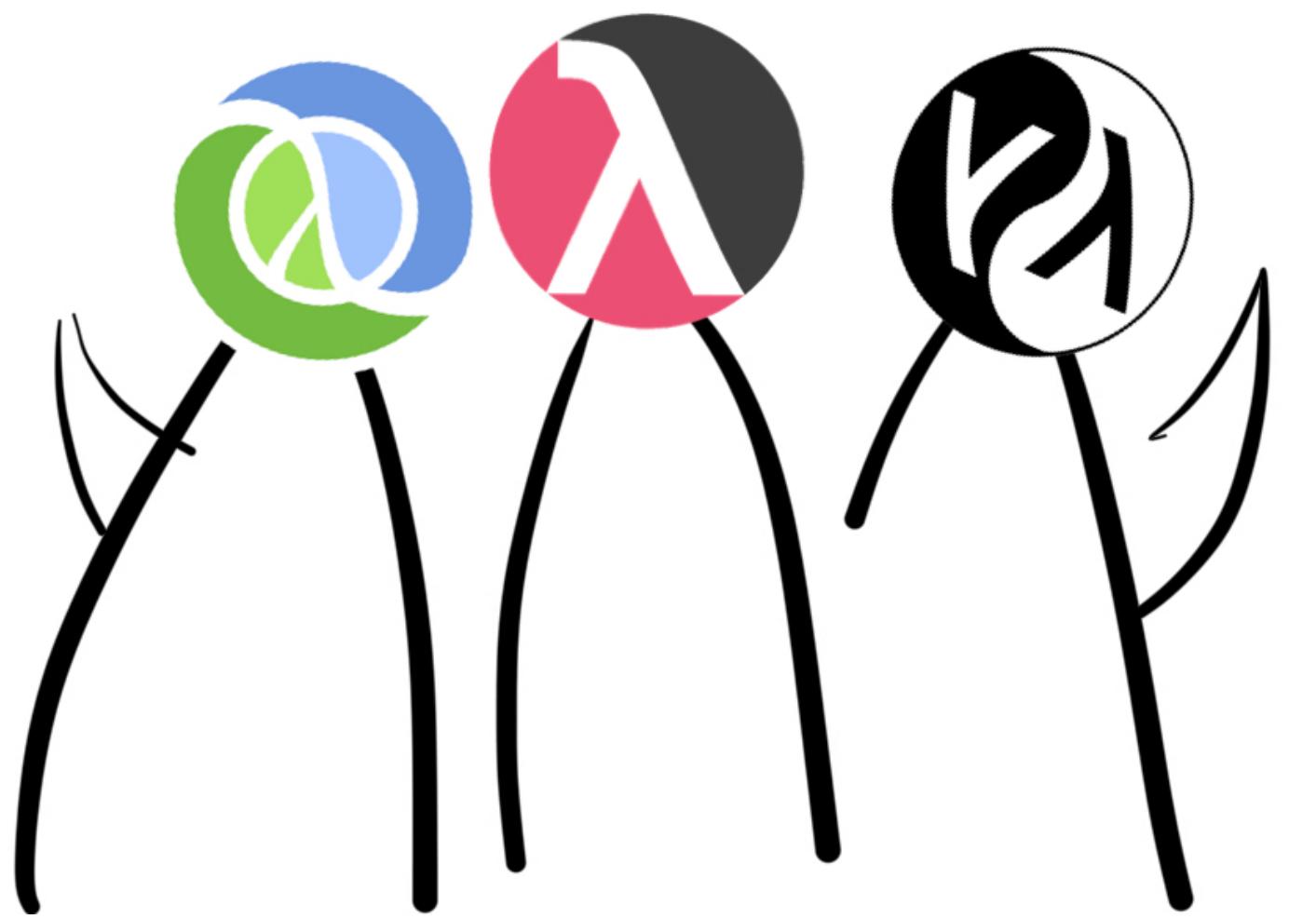
Aksel Wester og Johanne Håøy Horn, Bekk Consulting AS

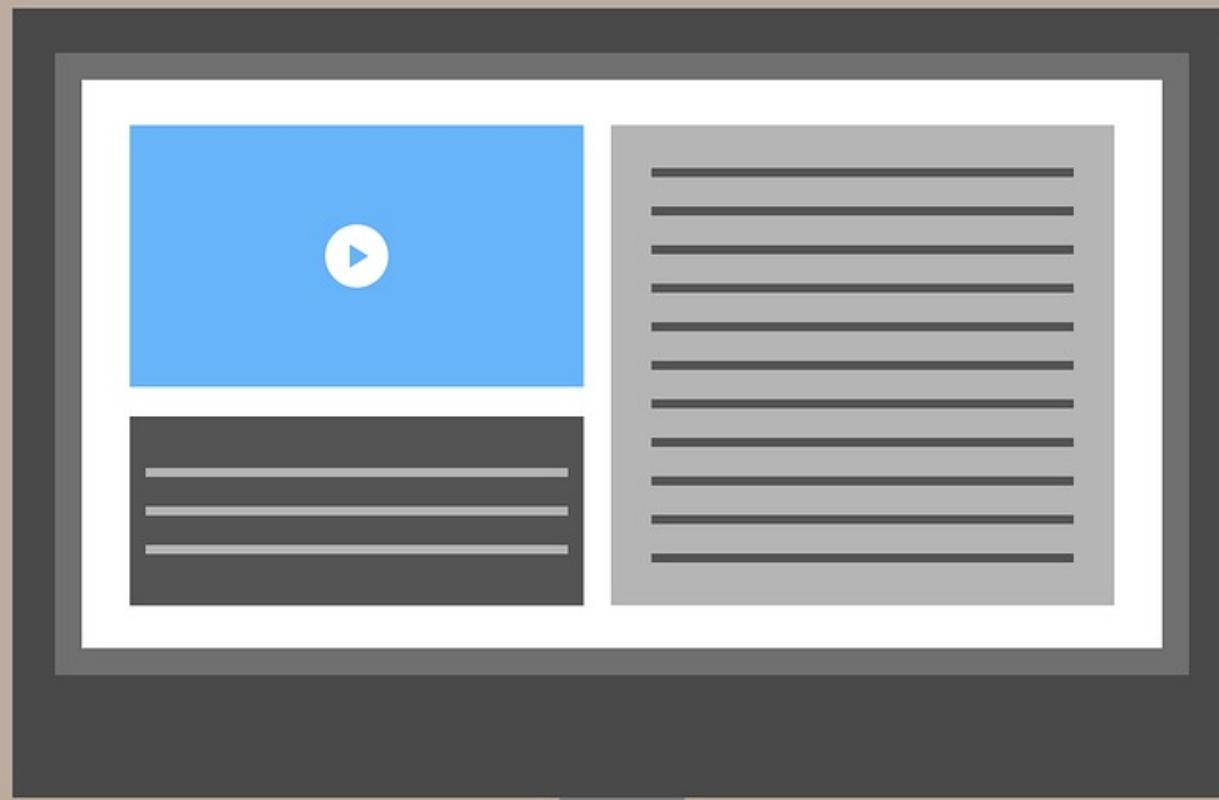
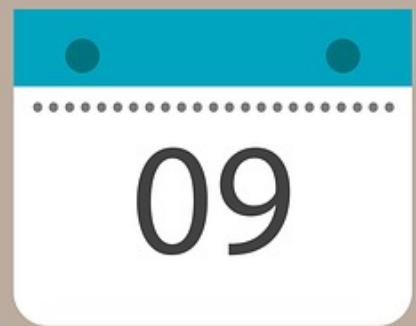
PLAN

- ▶ Funksjonell programering og webapplikasjoner
- ▶ Syntaks og språkkonsepter
- ▶ Liten app

FUNKSJONELL PROGRAMMERING I ARBEIDLIVET

- ▶ God kode
- ▶ Brukervennlig, testbar, lesbar kode
- ▶ Vi bruker kanskje ikke Scheme, men prinsippene er universelle





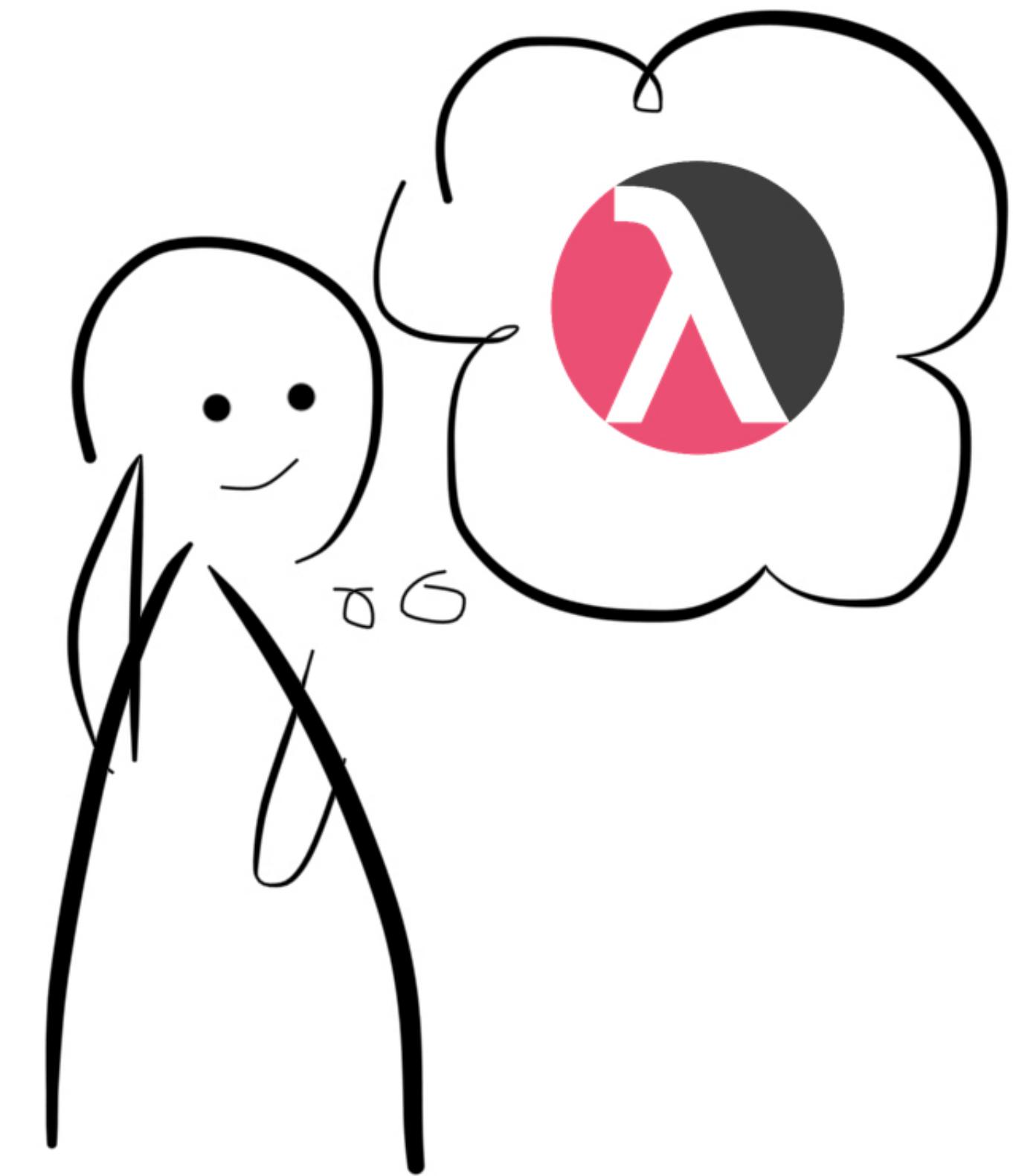
HTML

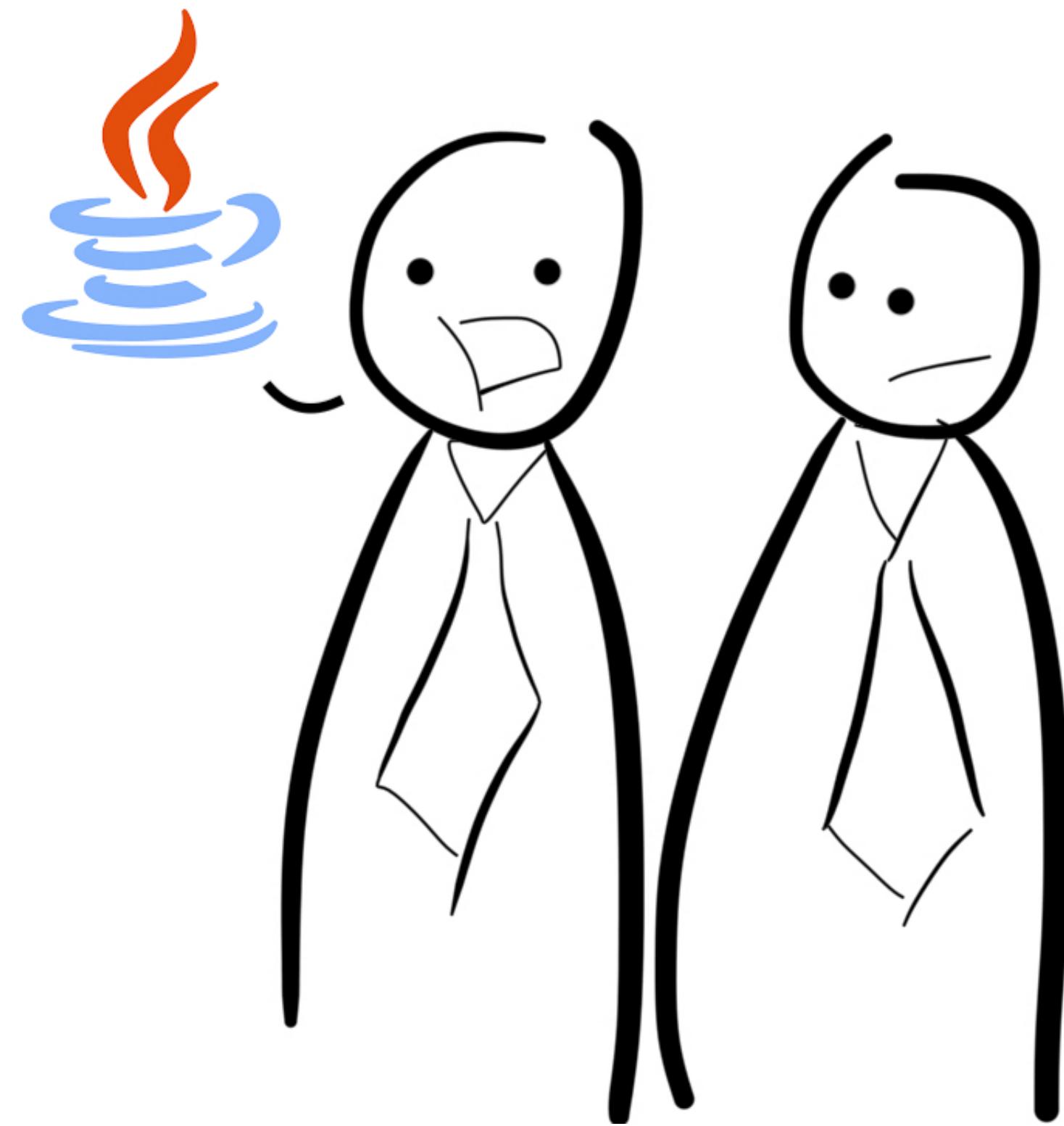


CSS



JS





JAVA != JAVASCRIPT

JAVASCRIPT

- ▶ Funksjonelt og objektorientert
- ▶ Ikke kompilert
- ▶ Dynamisk typet
- ▶ Svært fleksibelt



Ryan Bates
@rbates

Følg



I'm starting to wonder if there are more client-side JavaScript frameworks than there are apps that use them.

Oversett tweet

08:38 - 25. sep. 2012

TINGENES TILSTAND PÅ FRONTEND

- ▶ JS-stacken funker, men er kompleks
- ▶ JS har beveget seg i funksjonell retning: React, Redux
- ▶ Statisk typing har blitt mainstream

VANLIGE FEIL I JS

Script error.

Cannot read property 'getFullYear' of undefined

undefined is not a function



ELM: LAGET FOR WEBAPPLIKASJONER

ELM: KOMPILERER NED TIL JAVASCRIPT

ELM: STATISK TYPET FUNKSJONELLT SPRÅK

ELM: LOVER “INGEN KJØRETIDSFEIL”

ELM: GODE KOMPILATORFEILMELDINGER

ELM: FOKUSERER PÅ BRUKERVENNLIGHET

ELM: TYDELIG, GJENNOMGÅENDE FILOSOFI

**ELM: OFFISIELT ANBEFALTE BIBLIOTEKER
FOR DET MAN TRENGER**

ELM

FUNKSJONER & TYPEINFERENS

```
increment x =  
    x + 1
```

```
five = increment 4
```

TYPESIGNATURER

```
increment : Int -> Int
```

```
increment x =  
  x + 1
```

```
five : Int
```

```
five = increment 4
```

RECORDS

```
kunde : { navn : String, alder : Int }
kunde =
{ navn = "Ingar"
, alder = 24
}
```

TYPE ALIAS

```
type alias Kunde =  
    { navn: String  
    , alder: Int  
    }
```

```
ingar : Kunde  
ingar =  
    { navn = "Ingår"  
    , alder = 24  
    }
```

Lar oss definere nye typer

TYPE ALIAS

```
type alias Koordinater = (Int, Int)
```

```
spillerposisjon : Koordinater  
spillerposisjon = (0, 0)
```

TYPE ALIAS

```
type alias Kunde =  
    { navn: String  
    , alder: Int,  
    , avtale: String  
    }  
  
ingar : Kunde  
ingar =  
    { navn = "Ingar"  
    , alder = 24  
    , avtale = "Student"  
    }
```

TYPE ALIAS

```
type alias Kunde =  
    { navn: String  
    , alder: Int,  
    , avtale: String  
    , studentRabatt: Int  
    }
```

```
ingar : Kunde  
ingar =  
    { navn = "Ingar"  
    , alder = 24  
    , avtale = "Student",  
    , studentRabatt = 50  
    }
```

TYPE ALIAS

```
type alias Kunde =  
    { navn: String  
    , alder: Int,  
    , avtale: String  
    , studentRabatt: Int  
    , bedriftsnavn: String  
    }
```

```
ingar : Kunde  
ingar =  
    { navn = "Ingar"  
    , alder = 24  
    , avtale = "Bedrift",  
    , studentRabatt = 0  
    , bedriftsnavn = "Bekk Consulting"  
    }
```

TRE PROBLEMER:

1. Vi får tomme felter med dummy-verdier
2. Enkelt å skrive feil i type-feltet
3. Ikke noe hjelp fra kompilatoren

UNION TYPES

```
type Kundeavtale  
= Student  
| Bedrift  
| Privat
```

Som enums på steroider

UNION TYPES

```
type Kundeavtale  
= Student Int  
| Bedrift String  
| Privat
```

UNION TYPES

```
type alias Rabatt = Int
```

```
type alias Bedriftsnavn = String
```

```
type Kundeavtale
    = Student Rabatt
    | Bedrift Bedriftsnavn
    | Privat
```

```
type alias Kunde =  
{ navn: String  
, alder: Int,  
, avtale: Kundeaavtale  
}
```

```
ingar : Kunde  
ingar =  
{ navn = "Ingar"  
, alder = 24  
, avtale = Bedrift "Bekk Consulting"  
}
```

PATTERN MATCHING

```
type Kundeavtale = Student Rabatt | Bedrift Bedriftsnavn | Privat
```

```
getRabatt : Kundeavtale -> Rabatt
```

```
getRabatt avtale =
  case avtale of
    Student rabatt ->
      rabatt
    Bedrift navn ->
      0
    Private ->
      0
```

Glemt en branch? kompilatoren sier fra!

MAYBE

```
type Maybe a = Just a | Nothing
```

MAYBE

```
type Maybe a = Just a | Nothing
```

```
type alias Game =  
{ highsore: Maybe Int  
}
```

MAYBE

```
type Maybe a = Just a | Nothing
```

```
type alias Game =  
    { highscore: Maybe Int  
    }
```

```
getHighscore : Game -> String  
getHighscore game =  
    case game.highscore of  
        Just score ->  
            toString score  
        Nothing ->  
            "No highscore"
```

HTML

```
<div>
  
  <h1>My elm-app!</h1>
</div>
```

HTML

```
div []
[ img [src "/image.png"] []
, h1 [] [ text "Min elm-app!"]
]
```

THE ELM ARCHITECTURE

Model {

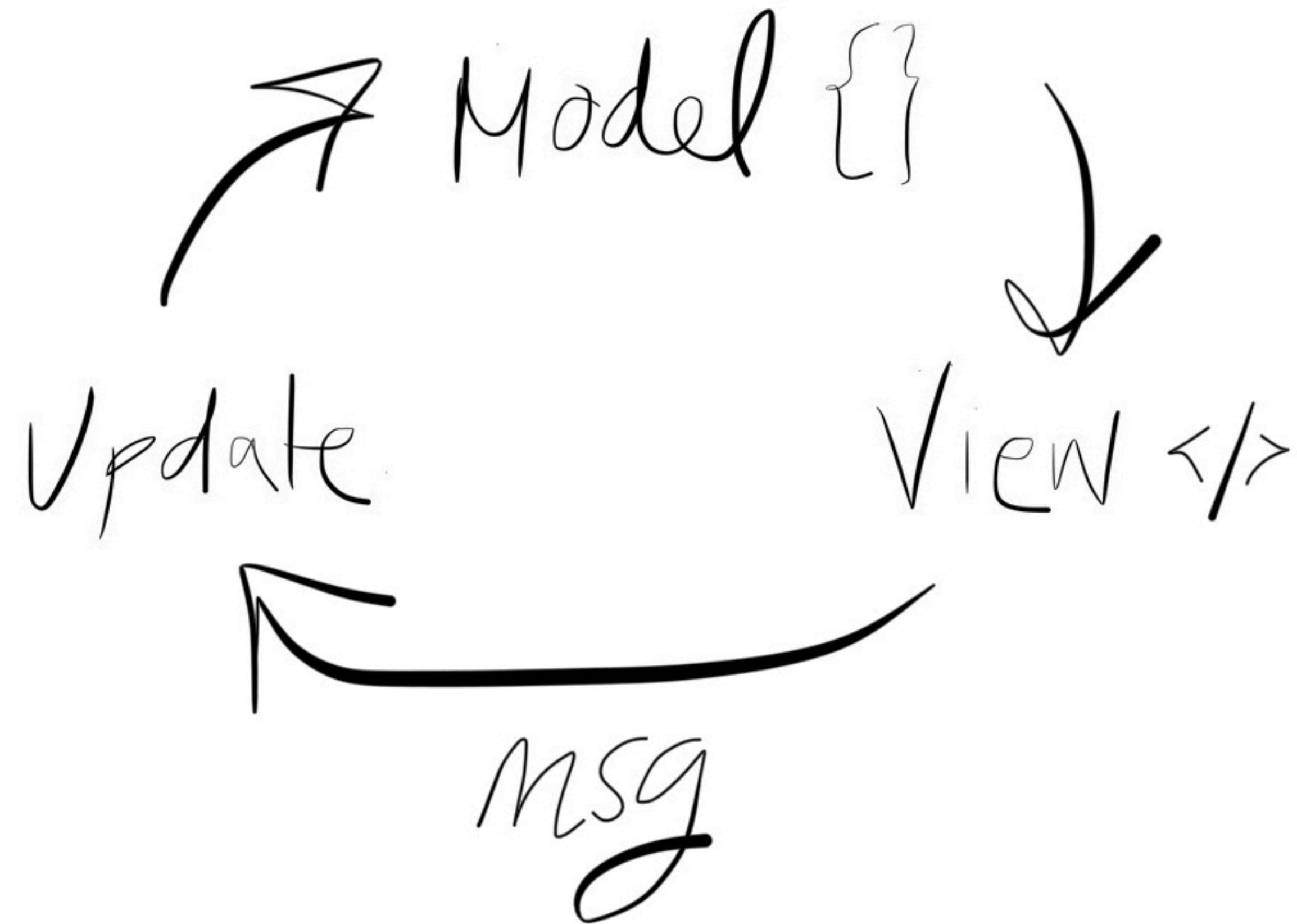
Model {}
View </>

Model {}

Update

View </>

msg



THE ELM ARCHITECTURE

```
type alias Model = ...
```

```
type Msg = Forskjellige | Beskjeder
```

```
view : Model -> Html Msg
```

```
update : Msg -> Model -> Model
```

LIVE-KODING

HVORFOR ELM

- ▶ Mindre kompleksitet
- ▶ Færre bugs
- ▶ Enklere refaktorering og vedlikehold
- ▶ Hjelpsomt community
- ▶ Folk som liker Elm liker det **veldig godt!**

VIL DU PRØVE SELV?

```
$ npm install -g create-elm-app  
$ create-elm-app min-forste-app  
$ elm-app start
```

ANDRE RESSURSER

Introduksjon til Elm: guide.elm-lang.org

Elm-miljøet har en slack: elmlang.herokuapp.com

Elm-workshop: ewendel.github.io/elm-workshop



