# Paradigma funcional em Haskell e C++

André Sá a76361 João Rodrigues a84505
Pedro Oliveira a86328

2020-07-21

## Introducao

O paradigma funcional tem ganho notorieadade junto de grandes empresas e programadores em detrimento de outros, pois permite que em poucas linhas de código, quando comparado com outros estilos, se consiga criar soluções robustas e eficientes.

Neste documento será dada ênfase às vantagens do paradigma funcional e de que forma podemos aproveitar essas vantagens em `C++`. Iremos estudar e analisar as características funcionais em programas escritos em `C++`, através de algumas bibliotecas existentes para esse efeito e, aproveitaremos para efectuar uma análise comparativa de performance, sintaxe, etc, através de programas que resolvem o mesmo problema em `C++` e `Haskell`.

O uso de `templates` em `C++` traz algumas vantagens à programação em estilo funcional, nomeadamente a possibilidade de fazer programação genérica, isto é, criar programas polimórficos. Também é possível obter computação em tempo de compilação com `templates`, mas esta não é essencial a Programação Funcional, e portanto não vamos desenvolver sobre este assunto.[1]

Aproveitaremos também para aprofundar alguns aspectos/características importantes da Programação Funcional tais como:

- Imutabilidade
- Lazy Evaluation
- Composição
- ADTs

Quando necessário, e para uma melhor elucidação sobre as questões que estão a ser analisadas, serão usados pequenos excertos de código em ambas as linguagens.

[1] Para mais informação sobre este assunto, ler *Let Over Lambda*.

## Abordagem ao Paradigma Funcional em `Haskell` e `C++`

### O paradigma funcional

Na programação funcional, os programas são executados através da avaliação de expressões, em contraste, por exemplo, com o paradigma imperativo onde os programas são compostos por instruções que vão alterando o estado global à medida que executam. Isto significa que os procedimentos podem ter acesso ao estado global e/ou partilhado entre varios procedimentos. Esta partilha não está especificada de forma nenhuma e, portanto, tem de ser o programador a cuidar e evitar que problemas aconteçam. O paradigma Funcional evita este problema parcial ou completamente, ao desencorajar ou impedir esta prática e, ao mesmo tempo, encorajar e facilitar "boa pratica".

Um exemplo extremo e pouco realista seria:

```
void accoes (void)
{
    accao1();
    accao2();
    accao3();
}
```

Deste pequeno excerto, podemos concluír uma de duas hipóteses:

1. Como nenhum dos procedimentos `accao1`, `accao2` ou `accao3` recebe argumentos, e o resultado não é utilizado, então estes procedimentos não fazem nada de útil e, portanto, `accoes` também não faz nada de útil;
2. Cada um dos procedimentos faz algo de útil, mas para tal acede e altera alguma estrutura de dados partilhada; esta relacao *input-output* não é explicita.

Por outro lado, numa linguagem funcional escreveriamos (em notacao `Haskell`) `accoes = accao3 . accao2 . accao1` para representar a mesma sequência de acções mas sem partilha de memória nem estruturas de dados a serem mutadas: cada uma das acções é uma função que devolve uma estrutura de dados, dada outra estrutura de dados.

Este problema de alteração implicita de estado agrava-se ainda mais num contexto concorrente com threads e partilha de memoria.

### `Haskell` como linguagem funcionalmente pura

`Haskell` adopta o paradigma Funcionalmente Puro, o que quer dizer que um programa é uma funcao no sentido matemático, ou seja, dado o mesmo *input* é sempre devolvido o mesmo *output*.

Para se implementar efeitos secundários, em `Haskell`, em vez de se aceder ao mundo e alterá-lo implicitamente, como na maioria das linguagens, este é recebido como um argumento, e as mudanças são feitas sobre esse argumento.

Para dar melhor a entender, vejamos um exemplo: `puts`. O seu protótipo em `C` é `int puts (const char *s)`. A string parâmetro `s` vai ser impressa no `stdout`, mas nada no tipo da função nos diz que assim é.

Em `Haskell`, a função equivalente é `putStrLn`, com tipo `String -> IO ()`, e o efeito secundário de imprimir a string de *input* no `stdout` está descrito no próprio tipo da função: `IO ()`.

Pode-se pensar neste `IO a` como sendo `World -> (a, World)`, ou seja, dado um mundo, é devolvido o resultado da computação, e o novo mundo.[2]

### `C++ "funcional"`

Devido à sua herança, `C++` promove um estilo frágil de programação, devendo ser o programador a ter alguma atenção e a tomar algumas decisões quando pretende usar o paradigma funcional em `C++`. Por exemplo:

- Evitar dados mutáveis. Numa função que altera uma estrutura, em vez de receber a estrutura por referência e a alterar, será melhor receber a estrutura por valor e devolver uma nova. Por razões de performance, tambem pode ser boa ideia passar a estrutura por referencia `const`, que se traduz em menos movimentação de memória.
- Para um estilo de programação mais genérico, mas ao mesmo tempo mais seguro, preferir `templates` a `void *`, o que permite uma abstração de tipos, indo de encontro ao que acontece em `Haskell`. Vejamos o exemplo de uma função que soma dois valores passados como argumento.

  ```
  template <typename T>
  T add(T a, T b) {
     return a + b;
  };

  int main ()
  {
     auto i = add(2, 3);
     auto f = add(2.2, 4.1);
     return 0;
  }
  ```

  Esta função pode ser invocada com diferentes tipos, tornando desnecessária a implementação da mesma função para tipos diferentes, e ganhando de

[2] Ver *Tackling the Awkward Squad.*

forma gratuita a inferência de tipos por parte do compilador, através da keyword `auto`.

- Recorrer ao uso de *lambdas* para criar abstrações (desde `C++11`)
- Utilizar bibliotecas funcionais existentes (*Fplus*, *Cpp prelude*, *Ranges*)

### Comparação e análise de programas equivalentes em `Haskell` e `C++`

Neste capítulo, faremos uma comparação mais específica sobre programas escritos em âmbas as linguagens e cujo propósito é o mesmo, ou seja, podem considerar-se equivalentes. Durante a pesquisa que efectuamos, encontramos duas bibliotecas que tentam transpôr o paradigma funcional para `C++`, que vão de encontro aos objectivos do nosso projeto. Vamos começar por algumas funções sobre listas do *prelude* do `Haskell`, usando a biblioteca *"CPP Prelude"*[3], para uma comparação mais directa, e terminaremos com um programa mais robusto que foi utilizado na ronda de qualificação do *Google Hash Code 2020*, do qual tinhamos a versão em `Haskell` e fizemos a conversão para `C++` utilizando a biblioteca *"Functional Plus"*[4], para uma comparação mais realista.

#### *Prelude*

De forma a comparar a performance de pequenos programas em âmbas as linguagens, geramos um ficheiro de *input* com uma lista de 10000000 deinteiros. Note-se que deixamos de fora da análise o processo de leitura do ficheiro. Focaremos a comparação na aplicação de funções específicas em `Haskell` e `C++`. Para cada função, vamos apresentar uma definição com recursividade explícita e uma definição recorrendo a funções de ordem superior(em Haskell), seguidas de uma implementação em C++ e no final apresentamos os tempos de execução.

#### `map`

Comecemos pelo `map`. Esta função *mapeia* todos os elementos de uma dada lista com uma dada função. Por exemplo, em `Haskell`, se tivermos uma lista de inteiros `l :: [Int]` e quisermos duplicar todos os elements da lista, basta chamar `map (*2) l`.

Em `Haskell`:

```
map :: (a -> b) -> [a] -> [b]

-- Recursividade explícita
map f [] = []
map f (h:t) = f h : map f t
```

[3] Ver *CPP Prelude*.
[4] Ver *Functional Plus*.

```haskell
-- Funções de ordem superior
map f = foldr (\a b -> f a : b) []
```

Em C++:

```cpp
template <Function FN, Container CN, Type A,
          Type B = typename std::result_of<FN(A)>::type,
          typename AllocA = std::allocator<A>,
          typename AllocB = std::allocator<B>>
auto map(const FN& f, const CN<A, AllocA>& c) -> CN<B, AllocB> {
  auto res = CN<B, AllocB>{};
  res.reserve(c.size());
  std::transform(std::begin(c), std::end(c), std::back_inserter(res), f);
  return res;
}
```

Em C++ já existe uma função parecida: `std::transform`. Esta função recebe os iteradores de início e fim da colecção de *input*, a forma como se deve inserir na colecção de resultado, e como transformar cada elemento da colecção de *input*; e devolve o iterador para o início da colecção de resultado.

Como tal, podemos aproveitar o `std::transform` para definir o `map` em C++. Como o `map` devolve uma colecção, temos de criar uma a colecção de resultado (`res`) – em Haskell isto é feito de forma automática.

### filter

A segunda função que comparamos foi o `filter`, que recebe uma lista e um predicado, e calcula a lista que tem todos os elementos que satisfazem esse predicado. Por exemplo, se tivermos uma lista de inteiros `l :: [Int]`, e quisermos obter a lista dos inteiros pares, podemos usar o `filter` com o predicado `even`: `filter even l`.

Em Haskell:

```haskell
filter :: (a -> Bool) -> [a] -> [a]

-- Recursividade explícita
filter p [] = []
filter p (h:t)
    | p h       = h : filter p t
    | otherwise =     filter p t

-- Funções de ordem superior
filter p = foldr (\a b -> if p a then a:b else b) []
```

Em C++:

```cpp
template <Predicate PR, Container CN, Type A,
          typename AllocA = std::allocator<A>>
auto filter(const PR& p, const CN<A, AllocA>& c) -> CN<A, AllocA> {
  auto res = CN<A, AllocA>{};
  res.reserve(c.size());
  std::copy_if(std::begin(c), std::end(c), std::back_inserter(res), p);
  res.shrink_to_fit();
  return res;
}
```

Tal como no caso do `map`, já existe uma função parecida: `std::copy_if`. Apesar de não sabermos à partida quantos elementos terá a colecção de resultado, por razões de performance, podemos na mesma reservar espaço. No fim, a colecção pode conter menos elementos que os reservados, e para remover a memória inutilizada, usa-se `shrink_to_fit`.

### reverse

A nossa terceira função escolhida foi o `reverse` que, dada uma lista, inverte a ordem dos seus elementos. Por exemplo, se tivermos a lista `l = [1, 2, 3, 4, 5]`, e lhe aplicarmos o `reverse` obtemos `[5, 4, 3, 2, 1]`.

Em `Haskell`:

```haskell
reverse :: [a] -> [a]

-- Recursividade explícita
reverse = reverse' []
    where
        reverse' ret []    = ret
        reverse' ret (h:t) = reverse' (h:ret) t

-- Funções de ordem superior
reverse = foldl (flip (:)) []
```

Em `C++`:

```cpp
template <Container CN, Type A, typename AllocA = std::allocator<A>>
auto reverse(const CN<A, AllocA>& c) -> CN<A, AllocA> {
  auto res = CN<A, AllocA>{c};
  std::reverse(std::begin(res), std::end(res));
  return res;
}
```

Mais uma vez, já existe uma função parecida: `std::reverse`. No entanto, o `std::reverse` altera a colecção, em vez de devolver uma nova.

### zip

Para concluir o primeiro conjunto de funções escolhemos a função `zip`. Esta recebe duas listas, e emparelha os seus elementos – o primeiro com o primeiro, o segundo com o segundo, etc. Caso as listas tenham tamanhos diferentes a menor lista dita o tamanho final.

Em `Haskell`:

```haskell
zip :: [a] -> [b] -> [(a,b)]

-- Recursividade explícita
zip []     _      = []
zip _      []     = []
zip (x:xs) (y:ys) = (x, y) : zip xs ys

-- Funções de ordem superior
zip = zipWith (,)
```

Em `C++`:

```cpp
template <Container CA, Type A, typename AllocA = std::allocator<A>,
          Container CB, Type B, typename AllocB = std::allocator<B>,
          Container CRES = CA, typename RES = std::tuple<A, B>,
          typename AllocRES = std::allocator<RES>>
auto zip(const CA<A, AllocA>& left, const CB<B, AllocB>& right)
    -> CRES<RES, AllocRES> {
  auto res = CRES<RES, AllocRES>{};
  res.reserve((left.size() < right.size()) ? left.size() : right.size());
  auto l = std::begin(left);
  auto r = std::begin(right);
  while (l != std::end(left) && r != std::end(right)) {
    res.emplace_back(*l, *r);
    ++l;
    ++r;
  }
  return res;
}
```

Neste caso, não existe nenhuma função parecida na STL, e portanto, é definida manualmente como um ciclo.

### Resultados

Para comparar performance entre as duas linguagens, medimos o tempo de CPU de cada função, com os meios disponíveis em cada uma. Simultaneamente medimos o tempo de execução real do processo com o programa `/usr/bin/time`.

Em `C++` usamos `std::clock()` do *header* `<ctime>`, com o seguite macro:

```
#define benchmark(str, func) \
  do { \
    auto start = std::clock();                 \
    (void) func;                               \
    auto stop = std::clock();                  \
    auto duration = 1000000000                 \
                  * (stop - start)             \
                  / CLOCKS_PER_SEC;            \
    std::cout << str << ": " << duration       \
              << " nanoseconds" <<  std::endl; \
  } while (0)
```

Em `Haskell` usamos `getCPUTime` de `System.CPUTime`, com a seguinte função:

```
timeSomething :: NFData a => String -> a -> IO ()
timeSomething str something = do
  start <- liftIO getCPUTime
  let !result = deepforce $! something
  end <- liftIO getCPUTime
  let diff = round . (/1000) . fromIntegral $ end - start
  putStrLn $ str ++ ": " ++ show diff ++ " nanoseconds"
```

NOTA: Como `Haskell` é *lazy by default*, para obter-mos uma comparação justa é necessário forçar a avaliação das expressões que pretendemos testar. Para isso usamos o `deepforce`, que está definido como `deepforce x = deepseq x x`, sendo `deepseq a b` a função que força a avaliação de `a` e devolve `b`.

| | C++ | Haskell |
|---|---|---|
| `map (*2)` | 14 ms | 149 ms |
| `filter even` | 48 ms | 139 ms |
| `reverse` | 11 ms | 806 ms |
| `uncurry zip . split id id` | 36 ms | 126 ms |
| Tempo real do processo | 02.35 s | 30.18 s |

### *Google Hash Code 2020*

Falemos agora sobre o problema do *Google Hash Code 2020*. O programa original, escrito em `Haskell`, foi desenvolvido durante a competição, que durou quatro horas, e está estruturado simplesmente como a composição de 3 passos – ler o *input*, resolver o problema, e escrever o *output* – como se pode verificar no código:

```
main = interact (outputToString . solve . readLibraries)
```

A conversão em `C++` segue a mesma estrutura, como se pode também verificar no código:

```
output_to_string(solve(read_libraries()));
```

Tem apenas duas pequenas excepções: enquanto que em `Haskell` temos as seguintes funções:

```
readLibraries :: String -> Libraries
outputToString :: Output -> String
```

Em `C++` temos dois procedimentos:

```
struct libraries read_libraries (void);
void output_to_string (output_t output);
```

Isto porque seria mais difícil implementar de uma forma mais funcional e o resultado seria muito menos idiomático – estranho, até.

A conversão "imediata" para `C++`, com a biblioteca *"Functional Plus"*, demorou duas tardes a completar, um total de cerca de oito horas. Para alguns dos ficheiros de *input*, o programa em `C++` dá um resultado ligeiramente diferente do original. Acreditamos que isto se deve a diferenças entre as implementações do algoritmo de ordenação nas duas linguagens.

Quanto a performance, o programa original demora cerca de 7 segundos para processar todos os ficheiros de *input*, e o programa em `C++` demora cerca de 30 minutos. Pensamos que esta elevada diferença se deve ao facto de as estruturas usadas em `C++` não serem adequadas para o uso que lhes estamos a dar – existe muita cópia de memória.

## Aspectos Importantes de Programação Funcional

Neste capítulo detalharemos as características da programação funcional, mencionadas na introdução.

Composição é, provavelmente, o mais importante e talvez o único aspecto inerente a Programação Funcional. A ideia central de Programação Funcional é que construindo peças pequenas, fáceis de entender e de provar como correctas, é também "simples" construir um sistema complexo, correctamente.

De seguida, imutabilidade, em que objectos não são alterados mas sim copiados, para implementar mudanças. Esta propriedade ajuda a evitar erros comuns em Programação Imperativa, causados pela partilha de memória e a não especificação da relação entre estados.

Lazy Evaluation, não sendo adoptada como estratégia de avaliação, pode ser usada como estratégia de optimização, especialmente quando combinada com imutabilidade e partilha de memória.

Finalmente, ADTs (*Algebraic Data Types*) são um forma de definir formalmente novos tipos de dados a partir de tipos já existentes. Apesar de não serem essenciais para a Programação Funcional, é desejavel criar abstrações no sistema

de tipos que ajudem a descrever o problema com que nos deparamos, dando significado a valores e tentando limitar o conjunto de valores possíveis aos estritamente válidos.

A seguir, para cada um destes pontos, mostraremos e analisaremos exemplos de como se faz em `Haskell` e como se pode fazer em `C++`.

### Imutabilidade

Uma das características mais importantes do paradigma funcional, nomeadamente na linguagem Haskell (existem linguagens funcionais impuras) é a noção de imutabilidade das expressões. Isto faz com que não seja possível alterar o valor de variáveis já existentes mas sim, criar novas variáveis com os novos valores.

A linguagem `C++` tenta também lidar com esta noção de imutabilidade. A noção de funções puras é dada pela avaliação de *referential transparency*. Uma função é referencialmente transparente se para o mesmo input, a função devolve sempre o mesmo valor de retorno, ou seja, substituindo uma expressão pelo seu valor de retorno, o seu significado permanece inalterado. Por exemplo:

```
int g = 0;

int ref_trans(int x) {
    return x + 1;
} // referencialmente transparente

int not_ref_trans(int x) {
    g++;
    return x + g;
} // não referencialmente transparente(cada vez que a função é invocada,
     tem um valor de retorno diferente)
```

Se uma expressão é referencialmente transparente, não tem efeitos colaterais observáveis e, portanto, todas as funções usadas nessa expressão são consideradas puras. A ideia de imutabilidade é particularmente útil em ambientes em que se gera concorrência, pois, existem variáveis partilhadas que podem gerar comportamentos inesperados nos programas se não for devidamente protegida a sua alteração. Em `C++` está disponível a keyword *const* que permite controlar a imutabilidade de uma variável. Ao declarar uma variável *const x* estamos a dizer ao compilador que esta variável é imutável e, qualquer tentativa de alteração à variável irá originar um erro. De seguida analisamos a declaração de uma variável *const* e os possíveis erros que podem ser cometidos ao tentar manipular essa variável.

```
const std::string name{"John Smith"};

1 - std::string name_copy = name;
```

```
2 - std::string& name_ref = name; // erro
3 - const std::string& name_constref = name;
4 - std::string* name_ptr = &name; // erro
5 - const std::string* name_constptr = &name;
```

Em 1 não há ocorrências de erros pois apenas se está a associar o valor de name a uma nova variável. Em 2 teremos um erro de compilação pois estamos a passar *name* por referência a uma variável não *const*, situação que é resolvida em 3. Em 4 voltamos a ter um erro de compilação pois estamos a criar um pointer não *const* para name. Este erro é resolvido em 5. O facto de em 2 e 5 ocorrer um erro de compilação deve-se ao facto de *name_ref* e *name_ptr* não estarem qualificados com *const* e poderem ser alterados. No entanto, como apontam para uma variável *const*, gera-se uma contradição.

### Lazy Evaluation

Lazy evaluation é uma técnica de programação que adia a avaliação de uma expressão até que, e se, o seu valor for realmente necessário. Além disso, é possível evitar a reavaliação das expressões. Muitas vezes, o resultado da avaliação de uma expressão é comum a outras operações. Se todas essas operações realizassem a avaliação da mesma expressão, o sistema seria sobrecarregado descenessariamente, resultando numa perda de performance. Por exemplo, no caso de um algoritmo que recorra ao calculo do produto entre 2 matrizes A e B com alguma ou muita frequência, *lazy evaluation* propõe calcular uma única vez o produto das matrizes e reutilizar o resultado sempre que o produto seja utilizado. Deste modo evita-se o custo computacional associado à repetição da mesma operação, o que contribui para o aumento da performance.

### Laziness em C++

C++ não é *lazy by default* . Como tal, deverá ser o programador a aplicar esta técnica.

Vejamos um exemplo de como implementar *lazy evaluation* em C++, sendo necessário ter em atenção os seguintes pontos:

- Função sobre a qual queremos adiar o cálculo
- Uma flag que indica se já calculamos o resultado da função.
- O resultado calculado.

```
template <typename F>
class lazy_funcall
{
    const F func;
    typedef decltype(func()) RetType;
    mutable std::optional<RetType> ret;
    mutable std::once_flag call_once_flag;
```

```
public:
    lazy_funcall (F f) : func(f) { }

    const RetType & operator() () const
    {
        std::call_once(call_once_flag, [this] { ret = func(); });
        return ret.value();
    }

};
```

### Composição

Uma parte importante de Programação Funcional é a composição de funções. Ao escrever funções pequenas e genéricas e ao reutilizá-las com composição, é possivel escrever programas completos rapidamente e com menos bugs. Em linguagens funcionais composição é usada frequentemente. Numa linguagem como `C++` não é muito conveniente usar composição em todo o lado, principalmente por causa da sintaxe e da semantica de passar variáveis por valor ou referência. Há um sitio, no entanto, onde composição não tem de ser pointwise: trabalhar com colecções. Quando há um conjunto de operações a fazer numa colecção, seja no seu todo ou parte dela, expressar estas operações com algum tipo de pipeline é bastante intuitivo, legível e barato em número de caracteres escritos. Esta ideia não é nova. Em linguagens funcionais este conceito é normalmente implementado como listas em linguagens lazy-by-default, como Haskell, ou lazy-lists/streams em linguagens eager-by-default, como Scheme.

Existem muitas operações sobre colecções que podem ser mapeadas numa pipeline, sendo muitas delas bastante comuns. Programá-las de cada vez, manualmente como um loop é tedioso e muito provavelmente menos legível do que simplesmente usar as abstracções. Algumas destas operações comuns incluem somar, multiplicar, filtrar, mapear e o canivete suíço, com o qual muitas das outras operações são implementadas, o fold (tambem comummente conhecido como reduce, mas com semantica ligeiramente diferente).

A STL de `C++` já tem algumas destas operações. Para os casos mais simples e comuns estas podem ser suficientes. Definitivamente é melhor do que escrever um loop à mao. Estas podem, no entanto, ser melhoradas, e a biblioteca Ranges faz isso mesmo em dois aspectos muito importantes: usabilidade e performance.

Como exemplo, dado um vector (ou uma lista em Haskell), filtrar os elementos dado um predicado, aplicar uma funcao a cada um deles, e depois multiplicar os resultados pode ser feito assim em Haskell:

```
product . map mapper . filter pred $ xs
```

Um loop for em C++ escrito a mao podia ser escrito como se segue:

```
for (auto x : xs) {
    if (pred(x)) {
        ret *= mapper(x);
    }
}
```

Mas nao e preciso escrever loops for a mao grande parte das vezes! Era bom se fosse possivel escrever o seguinte:

```
xs | filter(pred) | transform(mapper) | product
```

E com a biblioteca Ranges e! Perceber como funciona internamente pode dar alguma luz sobre o porque de ter melhor performance em comparacao com a STL.

Na STL, as funcoes tem como parametros dois iterators, – o inicio e fim da coleccao de input, ou de parte dela – um iterator para o inicio da coleccao de output, e um inserter, que define como os elementos serao inseridos na coleccao de output. De imediato, alguns pontos a melhorar saltam a vista:

- Porque e que e preciso passar os iteradores de inicio e fim da coleccao de input? Na verdade sabemos para que serve, mas nao precisa de ser assim. Da mais trabalho passar dois argumentos em vez de um, mas mais importante, e possivel passar iteradores para o inicio e fim de duas coleccoes diferentes por engano.
- Passar iterador e inserter da coleccao de output tambem e tedioso; mas pior, significa que e sempre criada uma coleccao de output.

A Ranges melhora estes dois aspectos ao simplesmente abstrair coleccoes como *ranges*, e devolver *ranges* como resultado das operaç. Pode-se pensar nesta abstraccao de *range* como um par de iteradores: o inicio e fim.

Agora e possivel passar a uma operação uma coleccao, que e automaticamente transformada num range, ou o resultado de uma outra operação. Esta ultima parte e crucial, porque significa que podemos compor operações pointfree.

Usabilidade esta explicada. Vamos agora a porformance. O par de iteradores que forma um range e so um par de apontadores. Para operações que nao alteram a coleccao original nao e preciso copiar nada. Para implementar, por exemplo, o `filter`, basta implementar o operador `++` (*next*) para o range de output, sobre o iterador de inicio, procurando pelo elemento seguinte no range de input que satisfaz o predicado. Se nenhum elemento satisfaz o predicado chegamos eventualmente ao fim da coleccao, ou seja, temos um range vazio.

Quando ha a necessidade de alterar o range de input temos duas opcoes: copiar o range de input, ou mutar a coleccao original *in-place*.

Todas as operações sao lazy, ou acontecem *on-demand*, como em Haskell – se o resultado nao for usado, nao se faz nada.

### ADTs

ADTs (*Algebraic Data-Types*), ou Tipos de Dados Algebricos, são tipos de dados criados a partir de tipos já existentes, de duas maneiras diferentes. Vamos dar uma breve descrição, para completude, simplesmente porque nem todas as linguagens funcionais têm ADTs nativamente ou com este nome.

A primeira, e mais comum, é o produto. Dados dois tipos $A$ e $B$, o produto deles, $A \times B$, é simplesmente o produto cartesiano entre $A$ e $B$.

A segunda, presente em grande parte das linguagens, mesmo que indirectamente, é o co-produto. Dados dois tipos $A$ e $B$, o co-produto deles, $A + B$, é o conjunto cujos elementos ou são do tipo $A$ ou do tipo $B$, mas é possivel distingui-los – união disjunta. Este conjunto pode ser representado indirectamente como $Bool \times (A \cup B)$: um elemento de $A$ ou $B$, e uma flag a indicar se é de $A$ ou de $B$. Note-se que esta flag indica na verdade se o elemento é da esquerda ou direita; $A + A$ é um tipo válido.

Com estas duas técnicas de composição é possível representar qualquer estrutura de dados. Será então útil saber como usar estas duas técnicas numa linguagem de programação. Em Haskell, com o seu sistema de tipos avançado, âmbas estão disponíveis nativamente. Em `C++`, tal como em C, só o produto está disponível, sob a forma de *structs*. Na STL também há `std::pair` e `std::tuple` que podem considerar-se alternativas a *structs* em alguns casos.

De seguida vamos apresentar as três formas de compor tipos em `C++`, com as *keywords* `struct`, `enum`, e `union`, qual o equivalente em `Haskell` e como cada uma se relaciona com ADTs.

#### `struct`

Por exemplo, para representar um filme, com o seu título (`String`), ano de lançamento (`Int`), e uma pontuação (`Float`), podemos definir o tipo `Filme` como o produto dos seus três atributos, ou seja $Filme \cong String \times Int \times Float$.

Em `Haskell` existem várias maneiras de definir o tipo `Filme`.

```haskell
type Filme = (String, Int, Float)

data Filme = Filme String Int Float

data Filme = Filme {
    titulo :: String,
    ano :: Int,
    pontuacao :: Float
}
```

A primeira reflecte mais directamente o tipo teórico; a segunda é uma definição mais comum; a terceira, com *records*, dá "nomes" aos vários campos e é mais

parecida com uma definição em C++.

Em C++, existem duas alternativas:

```
struct Filme {
    std::string titulo;
    unsigned ano;
    float pontuacao;
};

typedef std::tuple<std::string, unsigned, float> Filme;
```

A primeira, que é mais idiomática, e a segunda, que é mais parecida com o tipo teórico, como a primeira definição em Haskell.

#### enum

Um exemplo simples e conhecido a todos do uso de *enums* é na definição do tipo dos booleanos: `enum bool { false, true };` em C++, e `data Bool = False | True` em Haskell.

Se pensarmos nos valores de falso e verdadeiro como pertencentes a um conjunto singular, e denotarmos esse conjunto por `false` e `true` respectivamente, podemos pensar no tipo booleano como o co-produto de `false` e `true`, isto é, $Bool \cong False + True$.

Poderíamos assim achar que `enum` em C++ serve para representar co-produtos em geral mas estariamos errados. `enum` serve apenas para representar o co-produto de vários conjuntos singulares ou um único conjunto enumerável de valores não inteiros e sem ordem. Veremos mais a frente como representar tipos de soma.

#### union

Esta é a menos comum das três *keywords*, por ser de uso muito limitado, e não existe equivalente em Haskell. Esta "falha" do lado de Haskell na verdade nao é grave – possivelmente nem sequer é uma falha. Ao contrário do que o nome sugere, `union` não serve para representar a união de tipos, e não vamos aqui listar os seus usos além do necessário para este texto.

`union` pode ser usada quando se pretende guardar qualquer um de vários valores, mas não vários em simultâneo. Por exemplo, se se pretender um tipo para guardar ou inteiros ou *floats*, pode-se usar a seguinte `union`:

```
union {
    int i;
    float f;
}
```

### ADTs em C++

Vamos agora, finalmente, descrever como implementar ADTs em `C++`. A maneira mais idiomática, possível também em `C`, é usar uma *tagged union*.

Como exemplo, vamos definir um tipo de árvores binárias de nós, com valores nos nós e nas folhas: $BTree\ A \cong A + (A \times BTree\ A \times BTree\ A)$.

```
data BTree a = Leaf a
             | Node a (BTree a) (Btree a)
```

```
template <typename A>
struct BTree {
    enum {
        BTree_Leaf,
        BTree_Node,
    } variant;

    union {
        A leaf;
        struct {
            A x;
            BTree<A> left;
            BTree<A> right;
        } node;
    } tree;
};
```

Esta definição em `C++` é muito maior do que a definição em `Haskell`, não só devido à verbosidade de `C++`, como à necessidade de usar o truque mencionado acima de transformar um co-produto num produto, ou seja,

$$BTree\ A \cong A + (A \times BTree\ A \times BTree\ A) \cong Bool \times (A \cup (A \times BTree\ A \times BTree\ A))$$

Ou, para aproximar melhor a implementação,

$$BTree\ A \cong \{\ Leaf,\ Node\ \} \times (A\ \cup\ (A \times BTree\ A \times BTree\ A))$$

Neste caso, a `union` está realmente a simular a união de conjuntos.

Uma alternativa à tagged union, é usar `std::variant`, como a que se segue:

```
template <typename A>
struct Node {
    A x;
    BTree<A> left;
    BTree<A> right;
```

```
};

template <typename A>
using BTree = std::variant<A, struct Node>;
```

### Conclusão

Ao longo deste documento, é possível constatar visualmente as diferenças sintáticas entre as duas linguagens. Em `Haskell` o código é bastante mais conciso do que em `C++` pelo que, a sua leitura e compreensão se torna mais simpática. Relativamente a eficiência e usabilidade das linguagens, em `Haskell` torna-se mais simples escrever programas relativamente eficientes com "pouco cuidado" uma vez que não há necessidade de preocupação com certos detalhes de implementação – gestão de memória, ordem de execução, etc. Embora `C++` não tenha sido inicialmente pensado para o paradigma funcional, é de notar que têm sido incluídas nas suas revisões alguns conceitos directamente relacionados com este mesmo paradigma, sendo por isso natural que em próximas revisões, a afinidade com este paradigma seja reforçada. Relativamente ao nosso projecto, este permitiu-nos ter uma perspectiva sobre uma linguagem que até então nos era desconhecida, `C++`, além de nos ter permitido aprofundar alguns conceitos do paradigma funcional. Notámos, no entanto, que existe muito mais conteúdo a ser explorado no âmbito deste tema, tal como *Concorrência*, *Monads*, *Error Handling*, etc cuja investigação poderá ser realizada em projectos futuros, ou mesmo por outros alunos, dando continuidade ao material já existente.