

Programare funcțională

Introducere în programarea funcțională folosind Haskell

Curs Facultativ

Claudia Chiriță

Denisa Diaconescu

Departamentul de Informatică, FMI, UB

Monoid

foldr

```
foldr :: (a -> b -> b) -> b -> t a -> b
```

```
Prelude> foldr (+) 0 [1,2,3]
```

```
6
```

```
Prelude> foldr (*) 1 [1,2,3]
```

```
6
```

```
Prelude> foldr (++) [] ["1","2","3"]
```

```
"123"
```

```
Prelude> foldr (||) False [True, False, True]
```

```
True
```

```
Prelude> foldr (&&) True [True, False, True]
```

```
False
```

Ce au în comun aceste operații?

Monoizi

(M, \circ, e) este **monoid** dacă

- $\circ : M \times M \rightarrow M$ este asociativă
- $m \circ e = e \circ m = m$, oricare $m \in M$

Exemple de monoizi:

$(\text{Int}, +, 0)$, $(\text{Int}, *, 1)$, $(\text{String}, ++, [])$,
 $(\{\text{True}, \text{False}\}, \&\&, \text{True})$, $(\{\text{True}, \text{False}\}, \|\|, \text{False})$

Operația de monoid poate fi generalizată pentru liste:

```
sum = foldr (+) 0
product = foldr (*) 1
concat = foldr (++) []
and = foldr (\&&) True
or = foldr (\|) False
```

Monoizi și semigrupuri

(M, \circ, e) este monoid dacă

- $\circ : M \times M \rightarrow M$ este asociativă
- $m \circ e = e \circ m = m$, oricare $m \in M$

Un semigrup este un monoid fără element neutru.

(M, \circ) este semigrup dacă

- $\circ : M \times M \rightarrow M$ este asociativă.

Exemple

- Orice monoid este și semigrup.
- Semigrupul numerelor naturale pozitive cu adunarea $(\mathbb{N}^*, +)$.
- Semigrupul numerelor întregi nenule cu înmulțirea $(\mathbb{Z}^*, *)$.
- Semigrupul listelor nevide cu concatenarea.

clasele Semigroup și Monoid

```
class Semigroup a where
    (<>>) :: a -> a -> a      -- operatia asociativa
infixr 6 <>

class Semigroup a => Monoid a where
    mempty  :: a              -- elementul neutru

    mconcat :: [a] -> a      -- generalizarea la liste
    mconcat = foldr (>>) mempty
```

Legi

- Asociativitate: $x \text{ >>} (y \text{ >>} z) = (x \text{ >>} y) \text{ >>} z$
- Identitate la dreapta: $x \text{ >>} \text{mempty} = x$
- Identitate la stânga: $\text{mempty} \text{ >>} x = x$
- Atenție! Respectarea legilor este responsabilitatea programatorului.

clasa Monoid

Instanță pentru liste

```
instance Semigroup [a] where
    (<>>>) = (++)
instance Monoid [a] where
    mempty = []
```

```
Prelude> mempty :: [a]
[]
Prelude> mconcat [[1,2,3],[4,5],[6]]
[1,2,3,4,5,6]
```

newtype

(Int, +, 0), (Int, *, 1) sunt monoizi

({True,False}, &&, True), ({True,False}, ||, False) sunt monoizi

Cum definim instanțe diferite pentru același tip?

- se crează o copie a tipului folosind **newtype**
- copia este definită ca instanță a tipului

newtype Nat = MkNat Integer

- **newtype** se folosește când un singur constructor este aplicat unui singur tip de date
- declarația cu **newtype** este mai eficientă decât cea cu **data**
- **type** redenumește tipul; **newtype** face o copie și permite redefinirea operațiilor

clasa Monoid

Bool ca monoid față de conjuncție

```
newtype All = All { getAll :: Bool }
    deriving (Eq, Show)
instance Semigroup All where
    All x <>> All y = All (x && y)
instance Monoid All where
    mempty = All True
```

Bool ca monoid față de disjuncție

```
newtype Any = Any { getAny :: Bool }
    deriving (Eq, Show)
instance Semigroup Any where
    Any x <>> Any y = Any (x || y)
instance Monoid Any where
    mempty = Any False
```

clasa Monoid

Num a ca monoid față de adunare

```
newtype Sum a = Sum { getSum :: a }
    deriving (Eq, Show)
instance Num a => Semigroup (Sum a) where
    Sum x <>> Sum y = Sum (x + y)
instance Num a => Monoid (Sum a) where
    mempty = Sum 0
```

Num a ca monoid față de înmulțire

```
newtype Product a = Product { getProduct :: a }
    deriving (Eq, Show)
instance Num a => Semigroup (Product a) where
    Product x <>> Product y = Product (x * y)
instance Num a => Monoid (Product a) where
    mempty = Product 1
```

clasa Monoid

Ord a ca semigrup față de operația de minim

```
newtype Min a = Min { getMin :: a }
    deriving (Eq, Show)
instance Ord a => Semigroup (Min a) where
    Min x <>> Min y = Min (min x y)
instance (Ord a, Bounded a) => Monoid (Min a) where
    mempty = Min maxBound
```

Ord a ca semigrup față de operația de aflare a maximului

```
newtype Max a = Max { getMax :: a }
    deriving (Eq, Show)
instance Ord a => Semigroup (Max a) where
    Max x <>> Max y = Max (max x y)
instance (Ord a, Bounded a) => Monoid (Max a) where
    mempty = Max minBound
```

clasa Monoid

```
Prelude> Sum 3
Sum {getSum = 3}
Prelude> Sum 3 <>> Sum 4
Sum {getSum = 7}
Prelude> Product 3 <>> Product 4
Product {getProduct = 12}
Prelude> mconcat [Any False,Any True,Any False]
Any {getAny = True}
Prelude> (getSum . mconcat) [Sum 3,Sum 4,Sum 5]
12
Prelude> getMax . mconcat . map Max $ [3,5,4]
5
```

Monoid Maybe

```
instance Semigroup a => Semigroup (Maybe a) where
    Nothing <>> m          =  m
    m          <>> Nothing   =  m
    Just m1 <>> Just m2    =  Just (m1 <>> m2)
```

```
instance Semigroup a => Monoid (Maybe a) where
    mempty = Nothing
```

```
Prelude> Nothing <>> (Just 3) :: Maybe Integer
<interactive>:35:1:  error:
```

```
Prelude> Nothing <>> (Just (Sum 3))
Just (Sum {getSum = 3})
```

Semigroup

Tipul listelor nevide

```
data NonEmpty a = a :| [a]      deriving (Eq, Ord)
instance Semigroup (NonEmpty a) where
    (a :| as) <>> (b :| bs) = a :| (as ++ b : bs)
```

Concatenare pentru semigrupuri

```
sconcat :: Semigroup a => NonEmpty a -> a
sconcat (a :| as) = go a as
```

where

```
go a [] = a
go a (b : bs) = a <>> go b bs
```

```
Prelude>sconcat $ (Sum 1) :| [(Sum 2),(Sum 3)]
Sum {getSum = 6}
```

Foldable

foldr

foldr pe liste

```
foldr :: (a -> b -> b) -> b -> [a] -> b  
foldr f i [] = i  
foldr f i (x:xs) = f x (foldr f i xs)
```

Problema: să generalizăm **foldr** la alte structuri recursive.

Exemplu: arbori binari

```
data BinaryTree a =  
    Leaf a  
    | Node (BinaryTree a) (BinaryTree a)  
deriving Show
```

Cum definim "**foldr**" înlocuind listele cu date de tip **BinaryTree** ?

"foldr" folosind BinaryTree

```
data BinaryTree a =  
    Leaf a  
    | Node (BinaryTree a) (BinaryTree a)  
deriving Show  
  
foldTree :: (a -> b -> b) -> b -> BinaryTree a -> b  
foldTree f i (Leaf x) = f x i  
foldTree f i (Node l r) = foldTree f (foldTree f i r) l  
  
mTree = Node (Node (Leaf 1)(Leaf 2))(Node (Leaf 3)(Leaf 4))  
Prelude> foldTree (+) 0 mTree  
10
```

clasa Foldable

Data.Foldable

```
class Foldable t where
    fold      :: Monoid m => t m -> m
    foldMap   :: Monoid m => (a -> m) -> t a -> m
    foldr     :: (a -> b -> b) -> b -> t a -> b

    fold = foldMap id
    ...

```

Observații:

- definiția minimală completă conține fie **foldMap**, fie **foldr**
- **foldMap** și **foldr** pot fi definite una prin cealaltă
- pentru a crea o instanță este suficient să definim una dintre **foldMap** și **foldr**; cealaltă va fi automat accesibilă

Foldable cu foldr

```
instance Foldable BinaryTree where
    foldr = foldTree

treeI = Node(Node(Leaf 1)(Leaf 2))(Node (Leaf 3)(Leaf 4))
treeS = Node (Node(Leaf "1")(Leaf "2"))
           (Node (Leaf "3")(Leaf "4"))
```

```
Prelude> foldr (+) 0 treeI
10
Prelude> foldr (++) [] treeS
"1234"
```

clasa Foldable

Data.Foldable

```
class Foldable t where
    fold      :: Monoid m => t m -> m
    foldMap   :: Monoid m => (a -> m) -> t a -> m
    foldr     :: (a -> b -> b) -> b -> t a -> b

    fold = foldMap id
    ...

instance Foldable BinaryTree where
    foldr = foldTree
```

Observație: în definiția clasei **Foldable**, variabila de tip t nu reprezintă un tip concret ([a], Sum a), ci un **constructor de tip** (BinaryTree)

Foldable cu foldr

Avem definite automat **foldMap** și alte funcții precum: **foldl**, **foldr**',**foldr1**....

```
Prelude> foldl (++) [] treeS
```

```
"1234"
```

```
Prelude> foldl (+) 0 treeI
```

```
10
```

```
Prelude> maximum treeI
```

```
4
```

```
Prelude> foldMap Sum treeI
```

```
Sum {getSum = 10}
```

```
Prelude> foldMap id treeS
```

```
"1234"
```

Vacanță plăcută!