

Programmation Fonctionnelle

Cours 1

Premiers pas et types de base

Delia Kesner

Le mode d'interprétation

- ▶ L'utilisateur tape une *requête* (on dit encore une *phrase*) *Caml* : une *expression* terminée par deux points-virgules consécutifs.
- ▶ *Caml* analyse la syntaxe, affiche un message d'erreur si cette syntaxe est incorrecte.
- ▶ Si la syntaxe est correcte, l'interpréteur *infère* (c'est-à-dire calcule) le *type* de l'expression, affiche un message d'erreur si l'expression est mal typée.
- ▶ Si l'expression est bien typée, l'interpréteur *évalue* l'expression, puis affiche le type calculé et la valeur obtenue.

Premiers exemples I

```
3*(4+1)-7;;
```

```
# - : int = 8
```

```
2+3*5;;
```

```
# - : int = 17
```

```
5/2;;
```

```
# - : int = 2
```

```
5 mod 3;;
```

```
# - : int = 2
```

Premiers exemples II

```
17 +;;
```

```
17 +;;  
   ^^
```

Error: Syntax error

```
42 + "hello";;
```

```
42 + "hello";;  
    ^^^^^^^
```

Error: This expression has **type** string
 but an expression was expected **of type** int

Remarques

- ▶ C'est le `;;` qui termine la requête, pas le saut de ligne. Les sauts de ligne à l'intérieur d'une requête sont des espaces comme les autres.
- ▶ Les `;;` ne font pas partie de la syntaxe du langage *Caml* lui-même mais sont spécifiques à l'interpréteur.
- ▶ Commentaires : entre `(*` et `*)`, éventuellement sur plusieurs lignes.

Types de base

► `int, float, bool, char, string, ...`

Les entiers

- ▶ Type `int`
- ▶ Les valeurs: `...`, `-2`, `-1`, `0`, `1`, `2`, `3`, `...`
- ▶ Les opérateurs:
 - ▶ `+`: addition
 - ▶ `-`: soustraction
 - ▶ `*`: multiplication
 - ▶ `/`: division entière
 - ▶ `mod`: reste de la division entière

Exemples entiers I

```
3+4*2;;
```

```
# - : int = 11
```

```
(3+4)*2;;
```

```
# - : int = 14
```

```
mod (3+4) 2;;
```

```
mod (3+4) 2;;
```

```
^^^
```

```
Error: Syntax error
```

```
(3+4) mod 2;;
```

```
# - : int = 1
```


Les réels

- ▶ Type `float`
- ▶ Valeurs: écrites avec un point décimal, ou en notation scientifique, par exemple 4., -5.2, 4.13, 5e4, -5e-2, ...
 - ▶ Rappel notation scientifique: 5e4 veut dire $5 * 10^4$
- ▶ Les opérations:
 - ▶ `+. , -. , *. , /.` (avec un point!)
 - ▶ `sin, sqrt, log, ceil, floor, ...`
- ▶ Les fonctions de conversions:
 - ▶ `float_of_int`
 - ▶ `float`
 - ▶ `int_of_float`

Exemples réels I

```
3.0 +. 0.01;;
```

```
# - : float = 3.01
```

```
3e6 +. 2e5;;
```

```
# - : float = 3200000.
```

```
2e-4 *. 0.1;;
```

```
# - : float = 2e-05
```

```
2 + 3.0;;
```

```
2 + 3.0;;
```

```
^^^
```

```
Error: This expression has type float  
      but an expression was expected of type int
```

Exemples réels II

```
1.0 + 2.0;;
```

```
1.0 + 2.0;;
```

```
^^^
```

```
Error: This expression has type float  
      but an expression was expected of type int
```

```
4 *. 56;;
```

```
4 *. 56;;
```

```
^
```

```
Error: This expression has type int  
      but an expression was expected of type float
```

```
Hint: Did you mean '4.'?
```

Exemples réels III

```
float_of_int 17;;
```

```
# - : float = 17.
```

```
int_of_float 42.3;;
```

```
# - : int = 42
```

```
(float_of_int 3) +. 5.8;;
```

```
# - : float = 8.8
```

```
(float_of_int (5 * (int_of_float 2.5))) +. 0.1;;
```

```
# - : float = 10.1
```

Les booléens

- ▶ Type : `bool`
- ▶ Constantes : `true` et `false`
- ▶ Opérateurs logiques:
 - ▶ `not`: négation
 - ▶ `&&`, `&`: et séquentiel
 - ▶ `||`, `or`: ou séquentiel
- ▶ Opérateurs de comparaison:
 - ▶ `=`: égalité
 - ▶ `<`, `<=`: plus petit, plus petit ou égal
 - ▶ `>`, `>=`: plus grand, plus grand ou égal
- ▶ Opérateur conditionnel: `if` cond `then` e1 `else` e2
 - ▶ cond est une expression de type `bool`
 - ▶ e1 et e2 sont du même type
 - ▶ Il y a une valeur par défaut quand la partie `else` manque, on va revenir sur ce point plus tard.

Quelques équivalences pratiques

- ▶ `b = true` est la même chose que `b`
- ▶ `b = false` est la même chose que `not b`
- ▶ `if b then true else false` est la même chose que `b`
- ▶ `if b then false else true` est la même chose que `not b`
- ▶ `if b then true else b1` est la même chose que `b || b1`
- ▶ `if b then b1 else false` est la même chose que `b && b1`

Exemples booléens I

```
not false && false;;
```

```
# - : bool = false
```

```
not (false && false);;
```

```
# - : bool = true
```

```
true = false;;
```

```
# - : bool = false
```

```
3 = 3;;
```

```
# - : bool = true
```

```
4 + 5 >= 133;;
```

```
# - : bool = false
```

Exemples booléens II

```
2.1 *. 4. >= 7.4 ;;
```

```
# - : bool = true
```

```
if (3 <4) then 1 else 0;;
```

```
# - : int = 1
```

```
if (4 <3) then 1 else 0;;
```

```
# - : int = 0
```

```
if 1<2 then 6+7 else 67/23;;
```

```
# - : int = 13
```


Exemples booléens III

```
if 6=8 then 1 else 77.5;;
```

```
if 6=8 then 1 else 77.5;;
```

~~~~~

Error: This expression has **type** float  
but an expression was expected **of type** int

```
(if 6=3+3 then 3<4 else 8 > 7) && 67.8 > 33.1;;
```

```
# - : bool = true
```

```
if (if 1=1 then 2=2 else 4.0 > 3.2) then 2<3 else 3;;
```

```
if (if 1=1 then 2=2 else 4.0 > 3.2) then 2<3 else 3;;
```

^

Error: This expression has **type** int  
but an expression was expected **of type** bool

# Les caractères

- ▶ Type : `char`
- ▶ Valeurs: caractères ASCII (écrits entre apostrophes), par exemple 'b', 'Z', ' ', ...
- ▶ ASCII= *American Standard Code pour Information Interchange* (les caractères qu'on trouve sur un clavier américain)
- ▶ Échappement:
  - ▶ `\n` : saut de ligne
  - ▶ `\r` : retour chariot
  - ▶ `\t` : tabulation
  - ▶ `\'` : apostrophe
  - ▶ `\"` : guillemet
- ▶ Les fonctions de conversion:
  - ▶ `Char.code`: conversion de char à int
  - ▶ `Char.chr`: conversion de int à char
  - ▶ `Char.lowercase_ascii`
  - ▶ `Char.uppercase_ascii`

# Exemples caractères I

```
'a';;
```

```
# - : char = 'a'
```

```
Char.code 'a';;
```

```
# - : int = 97
```

```
'\097';;
```

```
# - : char = 'a'
```

```
'\97';;
```

```
'\97';;
```

```
^^^
```

```
Error: Illegal backslash escape in string or character (\9)
```

## Exemples caractères II

```
Char.uppercase_ascii 'd';;
```

```
# - : char = 'D'
```

```
Char.lowercase_ascii (Char.uppercase_ascii 'd');
```

```
# - : char = 'd'
```

# Les chaînes de caractères

- ▶ Type : `string`
- ▶ Valeurs: chaînes de caractères (écrites entre guillemets), par exemple "bonjour", "z w ", "a", " ", ...
- ▶ Opérateurs:
  - ▶ Concatenation: `"Je pense " ^ "donc je suis"`
  - ▶ `String.length`: `string -> int`
  - ▶ `String.get`: `string -> int -> char`
  - ▶ `String.make`: `int -> char -> string`
  - ▶ `String.sub`: `string -> int -> int -> string`
- ▶ **Attention!** `string`  $\neq$  `char`

# Exemples chaînes de caractères I

```
"\097\098\099";;
```

```
# - : string = "abc"
```

```
"Bonjour".[0];;
```

```
# - : char = 'B'
```

```
String.get "Bonjour" 0;;
```

```
# - : char = 'B'
```

```
"Bonjour".[1];;
```

```
# - : char = 'o'
```

```
String.get "Bonjour" 1;;
```

```
# - : char = 'o'
```

# Exemples chaînes de caractères II

```
String.length "Bonjour";;
```

```
# - : int = 7
```

```
"Bonjour".[10];;
```

```
# Exception: Invalid_argument "index_out_of_bounds".
```

```
String.make 10 'a';;
```

```
# - : string = "aaaaaaaaaa"
```

```
String.sub "abcdefg" 0 2;;
```

```
# - : string = "ab"
```