

Investigación de Lenguajes - ML

Gabriel Falcones

Angel Espin

21 de octubre de 2013

1. Introducción

ML es un lenguaje de programación de tipo funcional de tipificado estático, desarrollado en 1973 por Robert Milner en la Universidad de Edimburgo. Su nombre es un acrónimo de Meta Lenguaje, desarrollado para realizar demostraciones automáticas de teoremas en el sistema LCF.

Difiere de otros lenguajes de programación funcional como Haskell, en que también permite la programación de tipo imperativa, al poseer identificadores, que tienen la apariencia de nombres de variables en lenguajes imperativos.

ML ha producido varios dialectos usados en la actualidad, entre ellos destacan Standard ML y OCaml. Además ha sido influencia para otros lenguajes como Haskell, Miranda, Cyclone, Clojure e incluso C++.

Las fortalezas de ML son en su mayoría aplicadas en la manipulación y diseño de lenguajes (compiladores y analizadores), pero es un lenguaje de propósito general aplicado también en sistemas financieros, programación cliente/servidor, bioinformática, etc

2. Características

ML, al ser un lenguaje funcional, fue modelado de manera similar a las funciones matemáticas. En vez de usar variables y asignaciones, se enfoca en la aplicación de funciones, condicionales y de la recursión para el control de la ejecución, y formas funcionales para construir funciones complejas.

Utiliza una sintaxis más relacionada a los lenguajes imperativos que a otros lenguajes funcionales como LISP. ML incluye análisis estático de tipos, inferencia de tipos, polimorfismo parametrizado, manejo de excepciones, una variedad de estructuras de datos, y tipos de datos abstractos.

ML posee también declaración de tipos, pero debido a la característica de inferencia de tipos, por lo general no se lo utiliza.

Considere la siguiente función:

```
fun square(x) = x * x;
```

ML determina el tipo de dato tanto del parámetro como del valor que retorna la función gracias al operador *. Debido a que es un operador aritmético, se asume que tanto el parámetro x y el valor que retorna la función son numéricos, por defecto asume que son tipo int. ML no permite la coerción de parámetros: no es posible siquiera usar un entero cuando se espera un float, sin hacer el casting explícitamente. Tampoco permite sobrecarga de funciones.

Si la función anterior fuese usada de la siguiente manera:

```
square(2.75);
```

Esto causaría un error, porque ML no coerciona valores reales a valores enteros. Si quisiéramos que la función square acepte valores reales, deberíamos escribirla de la siguiente manera:

```
fun square(x:real) = x * x;
```

Y debido a que ML no soporta la sobrecarga de funciones, esta versión no podría coexistir con la versión int anterior.

Es posible usar el llamado de patrones (pattern matching) para realizar múltiples definiciones de funciones. Las diferentes definiciones de una función que dependen de la forma del parámetro son separadas por un símbolo **OR** (|). Por ejemplo, usando pattern matching, la función factorial puede ser escrita de la siguiente manera:

```
fun fact(0) = 1  
| fact(1) = 1  
| fact(n:int) = n * fact(n - 1);
```

Si **fact** es llamada con el parámetro 0, la primera definición es usada, si el parámetro es 1, utiliza la segunda definición, para cualquier otro caso, utilizará la tercera definición.

ML soporta Currificación(Currying), que es el proceso de reemplazar una función que acepta múltiples parámetros con otra función que acepta solo un parámetro y retorna otra función que toma los otros parámetros.

Por ejemplo:

```
fun add a = fn b => a + b;
```

Esta función toma un parámetro entero (a), y devuelve una función que también toma un parámetro entero (b). Una llamada a esta función no necesita las comas (,)

para separar los parámetros, de la siguiente manera:

```
add 4 5  (* El llamado a esta funcion devuelve 8 *)
```

Esta misma función **add** puede escribirse de una manera más sencilla:

```
(* Syntactic sugar para una funcion que utiliza Currying *)  
fun add a b = a + b;
```

A diferencia de Haskell que utiliza lazy evaluation, ML utiliza eager evaluation (o greedy evaluation), lo que significa que todas las subexpresiones son siempre evaluadas.

3. **Historia**
4. **Tutorial de Instalación**
5. **Hola Mundo y otros Programas Introductorios**

```
case x of  
  [] => 0  
x::xs' => x + test xs'
```