

# Programmation fonctionnelle en JavaScript :



OU



?



Igor Laborie  
Expert Web & Java

 @ilaborie

---

 igor@monkeypatch.io

---

<Monkey Patch/>

## Langages pratiqués

1. Java
2. JavaScript (TypeScript, CoffeeScript)
3. Kotlin, Scala

## Notions dans

Go , Python , Racket , Rust , SML , Swift , ...



- I.  Langages fonctionnels
- II. Programmation fonctionnelle en JS - Part I
- III. Programmation fonctionnelle en JS - Part II
- IV.  Remarques sur la performance
- V. Conclusion

# LANGAGES FONCTIONNELS

“

Fooling around with alternating current (AC) is just a waste of time. Nobody will use it, ever.

*Edison, 1889 inventeur, scientifique, fondateur de General Electric*

“

There is no reason anyone would want a computer in their home.

*Ken Olson, 1977 cofondateur DEC*

“

I predict the Internet will soon go spectacularly supernova and in 1996 catastrophically collapse.

*Robert Metcalfe, 1995 inventeur ethernet, fondateur de 3com*

“

*C est un langage fonctionnel*

“

*JavaScript est un langage fonctionnel*

“

*JQuery est une monade*

## Paradigmes

- programmation impérative
- programmation orientée objet
- programmation fonctionnelle
- ...

“

On peut adopter donc un style de programmation fonctionnelle avec la plupart des langages. Les caractéristiques des langages peuvent rendre cela plus ou moins facile (voir obligatoire)

Mais alors, c'est quoi un langage fonctionnel ?

“

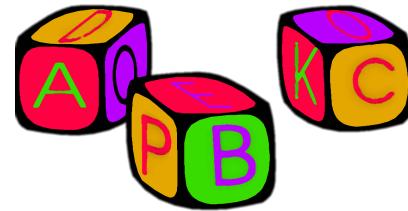
Il n'y a qu'un langage fonctionnel : le  $\lambda$ -calcul

# Fellowship

#9



Developpeur  
fonctionnel



Developpeur  
impératif ou  
OO



Photo by Vasilios

“

Programation fonctionnelle  $\Rightarrow$  Typage statique

## Typage dynamique

Lisp  
Scheme  
Racket  
Clojure  
...

## Typage statique

(1958) ML (1973)  
(1975) Haskell (1990)  
(1994) OCaml (1996)  
(2007) Scala (2004)  
...

# PROGRAMMATION FONCTIONNELLE EN JS - PART I

## Functions en JavaScript

```
// Function is First-class citizen
function mult(a, b) {
    return a * b;
}

console.log(typeof mult); // function
console.log(mult(3, 14));

// Variable
const mult2 = function(a, b) {
    return a * b;
};

// ES2015+
const mult3 = (a, b) => a * b;

// TypeScript
const mult4 = (a: number, b: number): number => a * b;
```



```
let sum = 0;  
  
[1, 2, 3, 4, 5]  
  .forEach(elt => {  
    sum += elt  
  });  
  
console.log({sum});
```

TS

- ! Évitez les fonctions avec effet de bord !
- C'est un nid à bugs.
- ⇒ Évitez les fonctions qui retournent `void`, ou qui n'ont pas de paramètres.

## Functions sans effet de bord

```
const sum = [1, 2, 3, 4, 5]           TS
    .reduce((acc, elt) => acc + elt);

console.log({ sum });
```

## Instruction vs Expression

```
const isEven = (n: number): boolean =>
  (n % 2 === 0);  
  
[2, 3, 4, 5]
  .forEach(elt => console.log(elt, 'even?', isEven(elt)));
```

TS

“

The last thing you wanted any programmer to do is mess with internal state even if presented figuratively. Instead, the objects should be presented as sites of higher level behaviors more appropriate for use as dynamic components.

--Alan Key, The Early History Of Smalltalk

## Immutable

```
// let & const
let oLet = {a: 1, b: 2};
oLet.a = 3;

// Transparence référentielle ?
const oConst = Object.freeze({a: 10, b: 20});
oConst.a = 30;

// Deconstruction
const oConst2 = { ... oConst, a: 30};

console.info({oLet});
console.info({oConst});
console.info({oConst2});
```

TS

Comment fait-on avec les structures de données ?

```
class List<T> {
    private array: T[];

    constructor(elements: T[] = []) {
        this.array = [...elements];
    }

    add(element: T): List<T> {
        return new List([...this.array, element]);
    }
}
```

TS

On peut utiliser  Immutable.js

## High Order functions

```
const digits = [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]; TS  
  
function isEvenOrOdd(even: boolean) {  
    const isEven = (n: number): boolean => (n % 2 === 0);  
    return (n: number) => even ? isEven(n) : !isEven(n);  
}  
  
const evenDigits = digits.filter(isEvenOrOdd(true));  
  
const oddSquared = digits  
    .filter(isEvenOrOdd(false))  
    .map(n => n ** 2);  
  
console.log(evenDigits);  
console.log(oddSquared);
```

for : 🤢

#15

```
interface Event { error: boolean; /* ... */ }

const funErrors = (events: Event[], size = 10): Event[] =>
  events
    .filter(evt => evt.error)
    .slice(0, size);

const notFunErrors = (events: Event[], size = 10): Event[] => {
  const result: Event[] = [];
  for (let i = 0; i < events.length; i++) { // 🤢
    const evt = events[i];
    if (evt.error) {
      result.push(evt);
    }
    if (result.length ≥ size) {
      return result;
    }
  }
  return result;
};
```

```
const compose = (g, f) => x => g(f(x));
```

JS

```
const composeAll = (...functions) =>
  x => functions.reduceRight((value, fun) => fun(value), x);
```

TC  
39

## Stage 1 - pipeline operator

```
const doubleSay = (str) => str + ', ' + str;
const capitalize = (str) => str[0].toUpperCase() + str.substring(1);
const exclaim = (str) => str + '!';

const result1 = exclaim(capitalize(doubleSay('hello')));

const result2 = 'hello'
  |> doubleSay
  |> capitalize
  |> exclaim;
```

```
speakers
```

```
.filter(speaker => speaker.xp > 10 &&  
       speaker.languages.some(lang => lang === 'JavaScript'));
```

JS

```
speakers
```

```
// is experimented  
.filter(speaker => speaker.xp > 10)  
// is love JS  
.filter(speaker => speaker.languages.some(lang => lang === 'JavaS
```

JS

```
const isExperimented = speaker => speaker.xp > 10;
```

```
const isLoveJS = speaker => speaker.languages.some(lang => lang ===
```

JS

```
speakers
```

```
.filter(isExperimented)  
.filter(isLoveJS);
```

- 💪 **function** first-class citizen
- 🤝 immutable faisable
  - `Object.freeze`, `Object.seal`
  - `Stage 1 - Object.freeze + Object.seal` syntax
  - ⇒ bibliothèques
- ⚠️ eviter les effets de bord ⇒ 💋 tests

- 🖐️ while, do ... while, for, for ... of, for ... in
- 🖐️ var ou let ⇒ ❤️ const
- 🖐️ o.x = 5; ⇒ ❤️ Object.assign ou { ... o, x: 5 }
- 🖐️  mutateurs Array: push, pop, shift, unshift, sort, splice, ...
- ❤️  accesseurs Array: filter, map, slice, reduce ...
- 🖐️ Map : clear, delete, set
- 🖐️ Set : add, clear, delete
- ⚠️ aux fonctions sans arguments, ou retournant void

# PROGRAMMATION FONCTIONNELLE EN JS - PART II

- Function as First Class Citizen
- High Order Function
- Referential Transparency
- Idempotent

# Ce qu'on va voir maintenant

#22

- Curryfication,
- Memoïsation,
- Algebraic Data Type,
- Pattern Matching,
- Functor, Monïd, Monad, ...

## Curryfication

```
// type: number => number => number    TS
const mult = a => b => a * b;

const identity = mult(1);

const double = mult(2);

const triple = mult(3);

[identity, double, triple]
  .map(fun => fun(42))
  .forEach(x => console.log(x));
```

“

Transformation d'une fonction de plusieurs arguments en une chaîne de fonctions d'un seul argument qui donnera le même résultat lorsqu'il est appelé en séquence avec les mêmes arguments.

$$f(x, y, z) = g(x)(y)(z)$$

- Viens de [W Moses Schönfinkel](#) et [W Haskell Curry](#)
- [TC 39 Stage 1 - Partial Application Syntax](#)
- [Rambda curry](#)
- [Function.bind](#)
-  sens des arguments

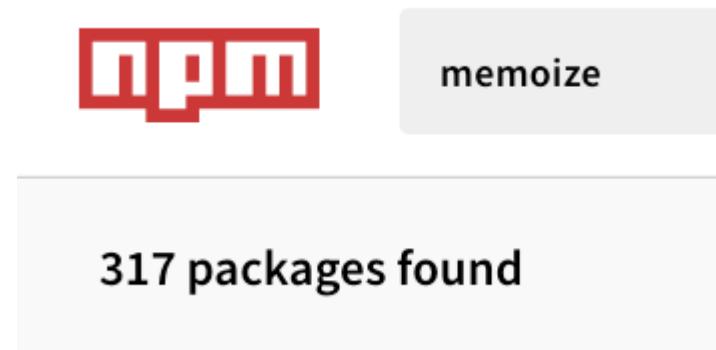
```
type IntFun = (number) => number;

const stupidMemoizer = (fun: IntFun): IntFun => {
    const cache: number[] = [];
    return (n: number) => {
        const cached = cache[n];
        if (typeof cached === 'number') {
            return cached;
        }
        return (cache[n] = fun.call(null, n));
    }
};

const fibonacci: IntFun = stupidMemoizer(n => {
    switch (n) {
        case 1:
            return 1;
        case 2:
            return 1;
        default:
            return fibonacci(n - 2) + fibonacci(n - 1);
    }
});

console.log('fibonacci(15)', fibonacci(15));
```

- 💎 Pas d'effet de bord ⇒ on peut mettre en cache !
- ➡ \_.memoize



```
type schoolPerson = Teacher  
    | Director  
    | Student(string);
```

RE

😔 les *enum* ou les *type union* de TypeScript ne sont pas des ADT.



adt.js

# Pattern Matching

#26

```
let greeting = stranger =>
  switch (stranger) {
    | Teacher => "Hey professor!"
    | Director => "Hello director."
    | Student("Richard") => "Still here Ricky?"
    | Student(anyOtherName) => "Hey, " ++ anyOtherName ++ "."
  };
```

RE

```
const getLength = vector => {
  match (vector) {
    when { x, y, z } ~> return Math.sqrt(x ** 2 + y ** 2 + z ** 2)
    when { x, y } ~> return Math.sqrt(x ** 2 + y ** 2)
    when [ ...etc ] ~> return vector.length
  }
}
getLength({x: 1, y: 2, z: 3}) // 3.74165
```

JS



TC  
39

Stage 0 - ECMAScript Pattern Matching

# Déconstruction

#27

```
const myPoint = { x: 14, y: 3 };
const {x, y} = myPoint; // x === 14, y === 3

const tab = [1, 2, 3, 4];
const [head, ...tail] = tab; // head === 1, tail === [ 2, 3, 4]
```

JS

“

A monad is just a monoid in the category of endofunctors, what's the problem?



“

Généralisation aux catégories de la notion de morphisme.



```
interface Functor<A> {
    map(mapper: (A) => B): Functor<B>;
}
```

TS

```
interface EndoFunctor<V> {
    map(mapper: (V) => V): Functor<V>;
}
```

TS



Fantasy Land Functor

“

C'est un magma associatif et unifère, c'est-à-dire un demi-groupe unifère.



```
interface SemiGroup {  
    concat: (SemiGroup) => SemiGroup;  
}
```

TS

```
interface Monoid extends SemiGroup {  
    empty: Monoid;  
    // monoid.concat(empty) = monoid  
    // empty.concat(monoid) = monoid  
}
```

TS

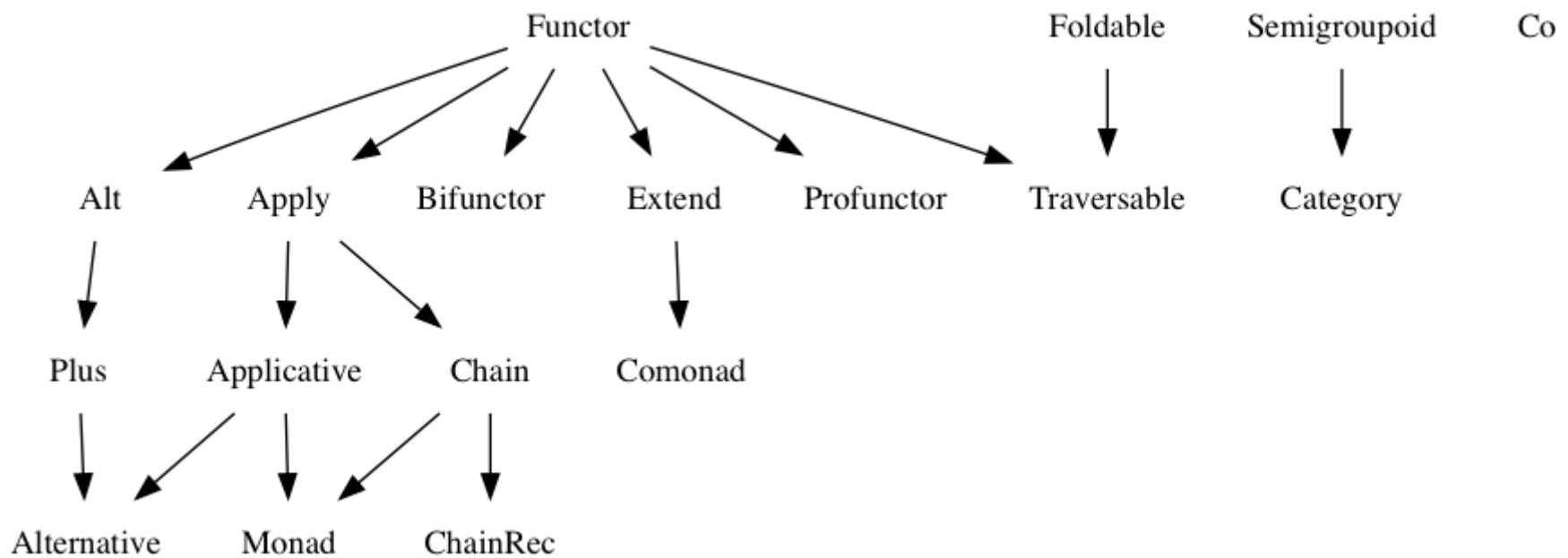
Fantasy Land Monoid

```
interface Monad<A> extends Functor<A> {  
    flatMap(mapper: (A) => Monad<B>): Monad<B>;  
}
```

TS

TC 39 Stage 3 - Array.prototype.{flatMap,flatten}

## Fantasy Land Monad



“

J'ai toujours pas compris !

--, 

- C'est un ~~objet~~ 
- qui a des méthodes simples comme par exemple `map` ou `flatMap`
- qui doivent respectées des règles (axioms)
- ce qui garenti une haute composabilité.
- `Option<V>`, `Either<A,B>`, `Result<S,E>`, `Future<V>`, ...

- ça ressemble aux `Promise<T>`
  - Pour comprendre correctement les monades, il faut comprendre la Théorie des catégories ! Ou pas ?
- 
-  [Fantasy Land - Algebraic JavaScript Specification](#)
  -  [Practical Intro to Monads in JavaScript](#)
  -  [Javascript Functor, Applicative, Monads in pictures](#)



- Mais on n'a pas envie d'implémenter `map`, `flatMap` pour chaque Monades.
- Si on définissait des types plus abstrait pour cela ?

⇒ High Order Kind (Higher-Kinded Types, Higher-Order Types, ...)

- langage souple permet pas mal de manipulation
- manque **flatMap** dans les api
- on peut utiliser  Ramda,  monet.js,  Folktale, ...
- Ne pas se sentir exclu de la FP à cause du jargon !

# REMAQUES SUR LA PERFORMANCE

## Performance en quoi ?

- temps d'exécution (minimum, maximum, moyen, première exécution) ?
- consommation de mémoire ?
- consommation d'énergie ?
- ...

“

Douter de toutes les mythes et légendes

- on fait aux bonnes structures de données (Data oriented design)
- on évite les IO (disque, réseau), c'est l'occasion de faire de la FRP
- le code doit être bien testé
- on privilie la lisibilité du code à une (hypothétique) optimisation de performance
- mettre en cache n'est pas toujours la bonne solution

“

tout les leviers sont bon, y compris le langage

- on définit le seuil désiré
- on effectue des mesures
- on isole la zone à optimiser (la plus petite possible)
- on commente pourquoi on n'a perdu de la lisibilité
- on suit l'évolution des performances

# CONCLUSION

- 🌾 les bases sont présentes.
  - 💯 écosystème dans ce domaine, plutôt à la mode
- 
- 😭 flatMap
  - des structures lazy (comme les Stream de Scala)
    - 🤪 il n'y a pas d'emoji pour les paresseux !  
➡ [Proposal for SLOTH Emoji](#)

-  [ECMAScript Proposals](#)
-  [Immutable.js](#)
-  [ClojureScript's persistent data](#)
-  [Ramda](#)
-  [adt.js](#)
-  [eslint-plugin-fp](#),  [eslint-config-cleanjs](#)
-  [FantasyLand compliant \(monadic\) alternative to Promises](#)
- ...
-  [Awesome FP JS](#)

-  Elm
-  ReasonML
-  ClojureScript
-  PureScript
- ...

“

La valeur principale d'un programme est dans ce qu'il réalise, pas dans son style.

Mais en temps qu'artisan développeur, j'accorde de l'importance au style.

- 🎨 expressivité
- 🕺 souplesse
- 💰 écosystème
- 🌱 évolution dans le bon sens

- 💊 plus simple
- ✅ Plus facile à tester
- 🐛 moins de bugs
- 🦸‍♂ plus évolutif
- 🌱 applicable sur tous les (bon) langages
- 🎓 apprendre



Slides HTML: <http://bit.ly/funJS>

Questions ?