

# Introducción a Haskell

## Y a la programación funcional

Pablo Baeyens  
@pbaeyens

Mario Román  
@M42

OSL 2015

# Índice

[Haskell](#)

[Tipos](#)

[Funciones](#)

[Más](#)

# ¡Contribuye!

El código fuente de estas diapositivas, con varios ejemplos de Haskell literario, está disponible en:

[github.com/M42/osl-talk-haskell](https://github.com/M42/osl-talk-haskell)

Erratas, correcciones y aportaciones son bienvenidas.

# Instalando Haskell Platform

`haskell-platform` contiene el compilador, depurador y otras utilidades. También podemos instalar `ghc`:

```
sudo apt-get install haskell-platform
```

Ambos traen un gestor de librerías: `cabal`.

# El intérprete: GHCi

GHC incluye GHCi como intérprete. Permite los siguientes comandos:

- ▶ `:q`      Quitar
- ▶ `:l`      Cargar módulo
- ▶ `:r`      Recargar módulos
- ▶ `:t`      Consultar tipos

## El intérprete: GHCi

Las funciones se llaman escribiendo su nombre, un espacio y sus parámetros, separados por espacios:

```
ghci> 3 + 4
```

```
7
```

```
ghci> (+) 2 9
```

```
11
```

```
ghci> succ 27
```

```
28
```

```
ghci> max 23 34
```

```
34
```

## Puro: sin efectos secundarios

Las funciones no tienen *efectos secundarios*. No alteran el mundo ni cambian el valor de los argumentos.

```
int n = 0;
int next() { return n++; }
next(); // n = 1
```

Los objetos son inmutables. Son thread-safe.



xkcd: Haskell

# Puro: transparencia referencial

Que las expresiones de Haskell sean referencialmente transparentes quiere decir:

- ▶ Todas las variables son **inmutables**.
- ▶ Las funciones son **deterministas**.

Y esto nos permite:

- ▶ Razonar algebraicamente:  $f = g \Rightarrow f\ a = g\ a$ .
- ▶ Paralelizar fácilmente:  $f$  'par'  $g$ , sin afectarse.



# Funcional: evaluación

La programación se centra en **evaluar expresiones** en lugar de **ejecutar instrucciones**.

# Funcional: las funciones como objetos

Las funciones son objetos de *primera clase*. Pueden ser devueltos por funciones y pueden pasarse como argumentos.

```
duplica lista = map ( $\lambda x \rightarrow 2*x$ ) lista
```

Esto ayuda a reutilizar código.

```
int duplica(int a);  
int incrementa(int a);  
vector<int> duplica_vector(vector<int> v);  
vector<int> incrementa_vector(vector<int> v);
```

# Funcional: abstracción

El ser funcional facilita factorizar el código. Cada pieza debería aparecer sólo una vez en su forma más general posible. Esto se consigue con:

- ▶ **Polimorfismo**, abstraer el tipo.
- ▶ **Clases de tipos**, unifican propiedades de varios tipos.
- ▶ **Funciones de alto nivel**, abstraen otras funciones.

# Tipos

Usamos `:t` para ver el tipo de una expresión:

```
ghci> :t True
True :: Bool
ghci> :t 'a'
'a' :: Char
ghci> :t "Una_string!"
"Una_string!" :: [Char]
ghci> :t not
not :: Bool → Bool
```

# Tipos

Los tipos de Haskell son **fuertes** y **estáticos**. La mayor parte de los errores se detectan en compilación como errores de tipo.

Además son **inferidos**, por lo que no tenemos por qué especificar el tipo de nuestras funciones:

```
ghci> let nand a b = not (a && b)
ghci> :t nand
nand :: Bool → Bool → Bool
```

# Clases de tipos

Las clases de tipos agrupan a tipos con la misma interfaz. Por ejemplo, la clase `Eq`, agrupa a los que tienen definida la función `(==)`.

```
2      :: Num a => a
pi     :: Floating a => a
(==)   :: Eq a => a -> a -> Bool
```

Las instancias de `Num` pueden sumarse y multiplicarse, las de `Show` convertirse a `String` y sobre las de `Integral` pueden calcularse restos modulares.

# Variables de tipo

Haskell infiere siempre el tipo más general. Para ello usa **variables de tipo**, que pueden ser sustituidas:

```
id    :: a → a  
(+)  :: Num a ⇒ a → a → a  
(<)  :: Ord a ⇒ a → a → Bool
```

Las variables pueden restringirse a pertenecer a una clase.

# Tipos algebraicos

Creamos nuevos tipos definiendo **constructores de datos**: funciones que devuelven valores del tipo que definimos.

```
data () = () — Tipo None
data Bool = False | True
data Point = Point Float Float
data Triangle = Triangle Point Point Point
```



# Constructores de tipos

Los **constructores de tipos** son funciones sobre tipos: toman un tipo y devuelven otro.

```
"Haskell!" :: [Char]
[1,2,3,4]   :: Num a => [a]
[True, False, False] :: [Bool]
[]          :: [a]
Just True   :: Maybe Bool
Nothing     :: Maybe a
```

# Constructores de tipos

Sus definiciones son:

```
data [a]      = [] | a:[a]  
data Maybe a = Nothing | Just a
```

En las **listas**, el primer constructor es la lista vacía y el segundo antepone un elemento a otra lista.

En el caso de **Maybe** podemos tener algo de tipo `a` (`Just a`) o nada (`Nothing`).

# Reconocimiento de patrones

Para definir una función sobre un tipo, definimos su comportamiento para cada constructor de datos del tipo:

```
neg  :: Bool → Bool
neg False = True
neg True  = False
```

Podemos sustituir argumentos del constructor por variables:

```
factorial :: Integral a ⇒ a → a
factorial 0 = 1
factorial n = n * factorial (n - 1)
```

# Recursividad

Para calcular la **longitud de una lista**, definimos la función para sus dos constructores:

```
len :: Num a => [t] → a
len []      = 0
len (_:xs) = 1 + len xs
```

len [1,2,3]:

```
len (1:2:3:[])
1 + len (2:3:[])
1 + 1 + len (3:[])
1 + 1 + 1 + len []
1 + 1 + 1 + 0
1 + 1 + 1
1 + 2
3
```

# Currificación

¿Por qué  $(+)$  es de tipo  $a \rightarrow a \rightarrow a$  y no  $(a,a) \rightarrow a$ ?

Esto nos permite aplicar parcialmente una función. El tipo hay que leerlo realmente como  $a \rightarrow (a \rightarrow a)$ , es decir, al darle un número nos devuelve otra función:

```
(+)      :: Num a => a -> a -> a
(+3)     :: Num a => a -> a
(+3) 5   :: Num a => a
```

Es lo mismo decir  $(+3) 5$  que  $(+) 3 5$ .

# Funciones de orden superior

`map` toma una función y devuelve su versión sobre listas:

```
map :: (a → b) → ([a] → [b])
```

*Ejemplo:* `map not [True, True, False]`

`foldr` toma una función, un acumulador y una lista y aplica los elementos de la lista contra el acumulador.

```
foldr :: (a → b → b) → b → [a] → b
```

*Ejemplo:* `foldr (*) 1 [2,3,5,7]`

# Especialización

A partir de estas podemos crear funciones básicas:

```
negation    = map not
lowerText   = map toLower
sum         = foldr (+) 0
product     = foldr (*) 1
concat      = foldr (++) []
and         = foldr (&&) True
```

*Ejemplo:* `lowerText "aBcDEfG"`

# Evaluación perezosa

Haskell retrasa la evaluación de una expresión todo lo posible:

```
head [1..10**9]      — Sólo evalúa 1
```

Esto permite la modularización del código:

```
min  :: Ord a => [a] -> a  
min = head . sort
```

Y el uso de estructuras infinitas:

```
unos      = 1:unos  
diezDoses = take 10 (map (+1) unos)
```



# Hoogle

Hoogle permite buscar funciones por tipo entre las librerías estándar de Haskell:

## Hoogle

`[a] -> [b] -> [(a, b)]`

### Packages

base +

bytestring +

QuickCheck +

text +

fgl +

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

base Prelude, base Data.List

zip takes two lists and returns a list of corresponding pairs. If one input list is short, excess elements of the longer list are discarded.

`(>*<) :: Monoidal f => f a -> f b -> f (a, b)`

bytestring Data.ByteString.Builder.Prim

⊕ A pairing/concatenation operator for builder primitives, both bounded and fixed size. For example, > toLazyByteString (primFixed (char7 >\*<

`shrinkState :: ShrinkState s a => a -> s -> [(a, s)]`

QuickCheck Test.QuickCheck.Modifiers, QuickCheck Test.QuickCheck

# Demostraciones

Como las funciones no tienen efectos secundarios, podemos razonar la corrección del código por inducción:

```
qsort [] = []  
qsort (x:xs) = qsort [y | y<-xs, y<=x]  
               ++ [x]  
               ++ qsort [y | y<-xs, y>x]
```

**Demostración:** *Quicksort* funciona porque:

- ▶ ordena correctamente una lista vacía.
- ▶ la lista creada mantiene el orden entre las tres partes

```

module algebraic

import Language.Reflection

data Bit = 0
        | 1

and : Bit -> Bit -> Bit
and T x = x
and F x = F

andAssociative : (a: Bit) ->
                 (b: Bit) ->
                 (c: Bit) ->
                 and (and a b) c = and a (and b c)

andAssociative 0 b c = refl
andAssociative 1 b c = refl

-- --- algebraic.idr    Top of 331    (10,11)    (Idris! (Not loaded))

Metavariables:
- + algebraic.andAssociative [P]
  ...
    a : Bit
    b : Bit
    c : Bit

-----
algebraic.andAssociative : and (and a b) c = and a (and b c)

```

# Curry-Howard

Los siguientes tipos están habitados:

```
a → a  
(a, b) → a  
a → Either a b
```

Por las funciones `id`, `fst` y `Left`. Estos, sin embargo, no:

```
a → b  
a → (a, b)  
Either a b → a → b
```

**¿Qué tipos de Haskell están habitados?**

# Curry-Howard

A cada tipo le corresponde una proposición lógica, cambiando:

- ▶  $a \rightarrow b$  por  $a \Rightarrow b$
- ▶  $(a, b)$  por  $a \wedge b$
- ▶ `Either a b` por  $a \vee b$
- ▶ `()` por *True*
- ▶ `Void` por *False*

**¿Qué tipos de Haskell están habitados?** Aquellos cuya proposición lógica asociada puede demostrarse verdadera.

# Mónadas

Las mónadas son constructores de tipos que definen un **contexto computacional**. Se definen con:

```
return :: a → m a
```

return introduce un valor de tipo a en el contexto.

```
>>= :: m a → (a → m b) → m b
```

Dado un valor en un contexto y una función que devuelve valores en el contexto, **¿Cómo podemos aplicar la función al valor?**-

# Mónadas: Maybe

La mónada Maybe, nos permite operar con funciones que pueden *fallar*:

```
return x = Just x — return = Just
```

```
Just x  >>= f = f x  
Nothing >>= _ = Nothing
```

Cuando hay un fallo no devolvemos nada, y cuando no aplicamos la función al valor del interior de Just.

# Mónadas: IO

**¿Cómo hacemos E/S con funciones puras?**

Utilizamos la mónada IO:

```
main = readFile "file1" >>= writeFile "file2 "
```

Todo programa de Haskell se ejecuta evaluando la función `main`, de tipo `IO ()`.



# Funciones de orden superior

map:

```
map :: (a → b) → ([a] → [b])  
map f []          = []  
map f (x:xs) = f x : map f xs
```

foldr:

```
foldr :: (a → b → b) → b → [a] → b  
foldr f z []          = z  
foldr f z (x:xs) = f x (foldr f z xs)
```