Haskell Notes v.0

Ichi Kanaya

2025

0.1　変数

変数 x に値を代入するには次のようにする．[*1]

$$x = 1 \tag{1}$$

変数という呼び名に反して，変数の値は変えられない．そこで変数に値を代入するとは呼ばずに，変数名に値を**束縛**するという．

変数の値がいつでも変化しないことを**参照透過性**と呼ぶ．プログラマーが変数の値を変化させたい理由はユーザー入力，ループ，例外，内部状態，大域ジャンプ，継続を扱いたいからであろう．しかし，後に見るようにループ，例外，内部状態，大域ジャンプ，継続に変数の破壊的代入は必要ない．ユーザー入力に関しても章を改めて取り上げる．

本書では変数名を原則 1 文字として，イタリック体で表し，w, x, y, z のような n 以降のアルファベットを使う．

0.2　関数

関数 f は次のように定義できる．[*2]

$$fx = x + 1 \tag{2}$$

ここに x は関数 f の引数である．引数は括弧でくるまない．

本書では関数名を原則 1 文字として，イタリック体で表し，f, g, h のようにアルファベットの f 以降の文字を使う．ただし有名な関数につ

[*1] Haskell では `x = 1` と書く．

[*2] Haskell では `f x = x+1` と書く．

いてはローマン体で表し，文字数も 2 文字以上とする．たとえば sin などの三角関数や指数関数がそれにあたる．

変数 x に関数 f を**適用**する場合は次のように書く．[*3]

$$z = fx \tag{3}$$

関数 f が引数をふたつ取る場合は，次のように書く．[*4]

$$z = fxy \tag{4}$$

なお fxy は $(fx)y$ と解釈される．前半の (fx) は 1 引数の関数とみなせる．

0.3　ラムダ

関数とは，変数名に束縛された**ラムダ式**である．ラムダ式は次のように書く．[*5]

$$f = \backslash x \mapsto x + 1 \tag{5}$$

本書では無名変数 $\lozenge$ を用いた以下の書き方も用いる．[*6]

$$f = (\lozenge + 1) \tag{6}$$

$$= \backslash x \mapsto x + 1 \tag{7}$$

[*3] Haskell では `z = f x` と書く．

[*4] Haskell では `z = f x y` と書く．

[*5] Haskell では `f = \x -> x+1` と書く．

[*6] 無名変数は Haskell には無いが，代わりに「セクション」という書き方ができる．式 $(\lozenge + 1)$ は Haskell では `(+1)` と書く．

0.4 ローカル変数

関数内で**ローカル変数**を使いたい場合は以下のように行う．[*7]

$$z = \text{let } \{y = 1\} \text{ in } x + y \tag{8}$$

ローカル変数の定義は次のように後置できる．[*8]

$$z = x + y \text{ where } \{y = 1\} \tag{9}$$

0.5 クロージャ

ラムダ式を返す関数は，ラムダ式内部に値を閉じ込めることができる．

$$fn = \backslash x \mapsto n + x \tag{10}$$

関数 f に引数 n を与えると，新たな 1 引数関数が得られる．例を挙げる．

$$n = 3 \tag{11}$$
$$g = fn \tag{12}$$

この例では，関数 g の中に値 $n = 3$ が閉じ込められているため $g1$ は 4 と評価される．値を閉じ込めたラムダ式を**クロージャ**と呼ぶ．

[*7] Haskell では `z = let {y = 1} in x+y` と書く．`let` 節内の式がひとつの場合，中括弧は省略可能である．式が複数になる場合は `;` で区切る．

[*8] Haskell では `z = x+y where {y = 1}` と書く．`where` 節内の式が一つの場合，中括弧は省略可能である．式が複数になる場合は `;` で区切る．

0.6　型

すべての変数，関数には**型**がある．代表的な型にはブール型，整数型，浮動小数点型，文字型がある．以降，ブール型を $\mathbb{B}$ で，整数型を $\mathbb{Z}$ で表す．[*9]

浮動小数点型は実数全体を表現できないが，本書では実数全体を意味する $\mathbb{R}$ で表すことにする．[*10]

本書では対応する，あるいは近い数学概念がある場合，型名をブラックボード体 1 文字で書く．文字型のように対応する数学概念がない場合はボールドローマン体を用いる．文字型は **Char** とする．[*11]

変数 x の型が $\mathbb{Z}$ のとき，以下のように**型注釈**を書く．[*12]

$$x :: \mathbb{Z} \tag{13}$$

同じことを数学者は $x \in \mathbb{Z}$ と書くことを好むが，記号 $\in$ は別の用途で使うため :: を用いる．

1 引数関数の型は次のように注釈できる．[*13]

$$f :: \mathbb{Z} \to \mathbb{Z} \tag{14}$$

ここで関数 f は整数型の引数をひとつとり，整数型の値を返す．

[*9] Haskell ではブール型を `Bool`，整数型を `Int`，多倍長整数型を `Integer` と書く．

[*10] Haskell では単精度浮動小数点型を `Float`，倍精度浮動小数点型を `Double` と書く．

[*11] Haskell では Unicode 文字型を `Char` と書く．

[*12] Haskell では `x :: Int` と書く．

[*13] Haskell では `f :: Int -> Int` と書く．

2 引数関数の方は次のように注釈できる. *14

$$f :: \mathbb{Z} \to \mathbb{Z} \to \mathbb{Z} \tag{15}$$

ここで関数 f は整数型の引数をふたつとり，整数型の値を返す．型 $\mathbb{Z} \to \mathbb{Z} \to \mathbb{Z}$ は $\mathbb{Z} \to (\mathbb{Z} \to \mathbb{Z})$ と解釈される.

$(\mathbb{Z} \to \mathbb{Z})$ 型の関数を受け取り，$(\mathbb{Z} \to \mathbb{Z})$ 型の関数を返す関数は次の型を持つ. *15

$$f :: (\mathbb{Z} \to \mathbb{Z}) \to (\mathbb{Z} \to \mathbb{Z}) \tag{16}$$

なお後半の括弧は省略可能なので

$$f :: (\mathbb{Z} \to \mathbb{Z}) \to \mathbb{Z} \to \mathbb{Z} \tag{17}$$

と書いても良い.

0.7　リテラル

リテラルは次のように書く. *16

$$z = 1 \tag{18}$$

*14 Haskell では `f :: Int -> Int -> Int` と書く.

*15 Haskell では以下のように書く.

```
f :: (Int -> Int) -> (Int -> Int)
```

*16 Haskell では `z = 1` と書く.

0.8 条件

条件分岐は次のように書く.[*17]

$$z = \text{if } x > 0 \text{ then } x \text{ else } -x \tag{19}$$

条件分岐の代わりに以下のような**パターンマッチ**も使える.[*18]

$$f = \text{case } x \text{ of } \begin{cases} 1 \dashrightarrow 1 \\ \_ \dashrightarrow 0 \end{cases} \tag{20}$$

この場合 $x \equiv 1$ ならば f は 1 を，そうでなければ f は 0 を返す．ここに _ はすべてのパターンに一致する記号である．パターンマッチは上から順に行われる.

関数定義にもパターンマッチを使える.[*19]

$$\begin{cases} f 1 = 1 \\ f \_ = 0 \end{cases} \tag{21}$$

関数定義には次のように**ガード**と呼ばれる条件を付与することがで

---

*17 Haskell では `z = if x>0 then x else -x` と書く.

*18 Haskell では以下のように書くのが一般的である.

```
f = case x of 1 -> 1
              _ -> 0
```

*19 Haskell では次のように書く.

```
f 1 = 1
f _ = 0
```

きる. [20]

$$\begin{cases} fx \mid_{x>0} = x \\ \quad\ \mid_{\mathsf{otherwise}} = -x \end{cases} \tag{22}$$

0.9 関数の再帰呼び出し

関数は再帰的に呼び出せる．$n \geq 0$ を前提とすると，n 番目のフィボナッチ数を計算する関数 fib を次のように定義できる. [21]

$$\begin{cases} \mathrm{fib} 0 = 0 \\ \mathrm{fib} 1 = 1 \\ \mathrm{fib} n = \mathrm{fib}(n-1) + \mathrm{fib}(n-2) \end{cases} \tag{23}$$

0.10 関数合成

関数の**合成**は次のように書く. [22]

$$k = g \bullet f \tag{24}$$

---

[20] Haskell では次のように書く.

```
f x | x > 0     = x
    | otherwise = -x
```

[21] Haskell では次のように書く．ただし Haskell には符号なし整数型がないために `n` が正であることを別に担保する必要がある．またこのコードは無駄な再帰呼び出しを行っており実用的ではない.

```
fib 0 = 0
fib 1 = 1
fib n = fib (n-1) + fib (n-2)
```

[22] Haskell では `k = g.f` と書く.

関数合成演算子 $\bullet$ は以下のように右結合する．

$$
\begin{aligned}
f &= f_3 \bullet f_2 \bullet f_1 && (25)\\
&= (f_3 \bullet f_2) \bullet f_1 && (26)\\
& && (27)
\end{aligned}
$$

優先順位の低い関数合成演算子もあると便利である．そのために演算子 \$ を導入する．例を挙げる．[*23]

$$
\begin{aligned}
k &= h \mathbin{\$} g \bullet f && (28)\\
&= h \bullet (g \bullet f) && (29)
\end{aligned}
$$

いま任意の関数 f に対して

$$\mathrm{id} f = f \tag{30}$$

なる関数 id があり，かつ任意の関数 f, g, h に対して

$$(h \bullet g) \bullet f = h \bullet (g \bullet f) \tag{31}$$

が成り立つとする．このとき関数は**モノイド**であるという．

0.11　タプル

複数の変数をまとめてひとつの**タプル**にすることができる．例を挙げる．[*24]

$$z = (x, y) \tag{32}$$

[*23] Haskell では `k = h $ g.f` と書く．
[*24] Haskell では `z = (x, y)` と書く．

タプルの型は，要素の型をタプルにしたものである．例えば $\mathbb{Z}$ が 2 個からなるタプルの型は次のようになる．[*25]

$$z :: (\mathbb{Z}, \mathbb{Z}) \tag{33}$$

要素を含まないタプルを**ユニット**と呼ぶ．ユニットは次のように書く．[*26]

$$z = () \tag{34}$$

ユニットの型は**ユニット型**で，型注釈を次のように書く．[*27]

$$z :: () \tag{35}$$

0.12 リストと内包表記

ある変数が**リスト**であるとき，その変数がリストであることを忘れないように x_{s} と小さく s を付けることにする．

空リストは次のように定義する．[*28]

$$x_{\mathrm{s}} = [\,] \tag{36}$$

任意のリストは次のように構成する．

$$x_{\mathrm{s}} = x_0 : x_1 : x_2 : \cdots : [\,] \tag{37}$$

[*25] In Haskell, `z :: (Int, Int)`.
[*26] Haskell では `z = ()` と書く．
[*27] Haskell では `z :: ()` と書く．
[*28] Haskell では `xs = []` と書く．

リストの型はその構成要素の型をブラケットで包んで表現する．[*29]

$$x_{\mathrm{s}} :: [\mathbb{Z}] \tag{38}$$

リストは次のように構成することもできる．[*30]

$$x_{\mathrm{s}} = [1, 2, \ldots, 100] \tag{39}$$

リストの構成には**内包表記**が使える．例を挙げる．[*31]

$$x_{\mathrm{s}} = \left[x^2 \mid x \in [1, 2 \ldots 100], x > 50\right] \tag{40}$$

リストとリストをつなぐ場合は**リスト結合演算子** $+\!\!+$ を用いる．[*32]

$$z_{\mathrm{s}} = x_{\mathrm{s}} +\!\!+\, y_{\mathrm{s}} \tag{41}$$

0.13　マップと畳み込み

リスト x_{s} の各要素に関数 f を適用して，その結果をリスト z_{s} に格納するためには次のように**マップ演算子** $\otimes$ を用いる．[*33]

$$z_{\mathrm{s}} = f \otimes x_{\mathrm{s}} \tag{42}$$

リスト x_{s} の各要素を先頭から順番に 2 項演算子を適用して，その結果を得るには畳み込み演算子を用いる．例えば整数リストの和は次の

[*29] Haskell では `xs :: [Int]` と書く．

[*30] Haskell では `xs = [1, 2..100]` と書く．

[*31] Haskell では次のように書く．

```
xs = [x^2 | x <- [1, 2..100], x>50]
```

[*32] Haskell では `zs = xs ++ ys` と書く．

[*33] Haskell では ``zs = f `map` xs`` と書く．

ように書ける．[*34]

$$z = \bigcup_{0}^{(\Diamond + \Diamond)} x_{\mathrm{s}} \tag{43}$$

リスト x_{s} が $[x_0, x_1, \ldots, x_n]$ のとき，一般に

$$\bigcup_{a}^{\maltese} x_{\mathrm{s}} = a \maltese x_0 \maltese x_1 \ldots x_{n-1} \maltese x_n \tag{44}$$

である．

畳み込み演算子には次の右結合バージョンが存在する．[*35]

$$\bigsqcup_{a}^{\maltese} x_{\mathrm{s}} = a \maltese (x_0 \ldots (x_{n-2} \maltese (x_{n-1} \maltese x_n))) \tag{45}$$

0.14 Maybe

計算は失敗する可能性がある．例えば

$$z = y/x \tag{46}$$

のときに $x \equiv 0$ であったとしたら，この計算は失敗する．プログラムが計算を失敗した場合，たいていのプログラマは大域ジャンプを試みる．しかし大域ジャンプは変数の書き換えを行うことであるから，別の方法が望まれる．Haskell では失敗する可能性がある場合には Maybe という機構が使える．

いま関数 f が引数 x と y を取り，$x \neq 0$ であるならば y/x を返すとする．もし $x \equiv 0$ であれば失敗を意味する $\varnothing$（ナッシング）を返すとす

[*34] Haskell では `z = foldl 0 (+) xs` と書く．

[*35] Haskell では `foldr` を用いる．

る．すると関数 f の定義は次のようになる．

$$fyx = \textsf{if } x \neq 0 \textsf{ then } y/x \textsf{ else } \varnothing \ldots \text{（不完全）} \tag{47}$$

残念ながら上式は不完全である．なぜならば $x \neq 0$ のときの戻り値は数であるのに対して，$x \equiv 0$ のときの戻り値は数ではないからである．そこで

$$\tilde{f}yx = \textsf{if } x \neq 0 \textsf{ then } {}^{\mathrm{Just}}\langle y/x\rangle \textsf{ else } \varnothing \tag{48}$$

とする．ここに ${}^{\mathrm{Just}}\langle y/x\rangle$ は数 y/x から作られる，Maybe で包まれた数である．

整数型 $\mathbb{Z}$ を Maybe で包む場合は ${}^{?}\langle\!\langle\mathbb{Z}\rangle\!\rangle$ と書く．Maybe で包まれた型を持つ変数は $x_?$ のように小さく ? をつける．例を挙げる．[*36]

$$x_? :: {}^{?}\langle\!\langle\mathbb{Z}\rangle\!\rangle \tag{49}$$

Maybe で包まれた型を持つ変数は，値を持つか $\varnothing$（ナッシング）であるかのいずれかである．値をもつ場合は

$$x_? = {}^{\mathrm{Just}}\langle 1\rangle \tag{50}$$

のように書く．[*37]

Maybe 変数が値を持たない場合は

$$x_? = \varnothing \tag{51}$$

と書く．[*38]

---

*36 Haskell では `xm :: Maybe Int` と書く．
*37 Haskell では `xm = Just 1` と書く．
*38 Haskell では `xm = Nothing` と書く．

0.15 Maybe に対する計算

Maybe 変数に，非 Maybe 変数を受け取る関数を適用することは出来ない．そこで特別な演算子 Ⓢ を用いる．[*39]

$$z_? = (\Diamond + 1) \circledS x_? \tag{52}$$

ここに演算子 Ⓢ は

$$^{\text{Just}}\langle fx \rangle = f \circledS {}^{\text{Just}}\langle x \rangle \tag{53}$$

$$\varnothing = f \circledS \varnothing \tag{54}$$

と定義される．

0.16 型パラメタ

型をパラメタとして扱うことができる．任意の型を $\mathbf{a}$ と，ボールド体小文字で書く．ある型 $\mathbf{a}$ の引数を取り，同じ型を返す関数の型は次のように書ける．[*40]

$$f :: \mathbf{a} \to \mathbf{a} \tag{55}$$

型パラメタには制約をつけることができる．型の集合を**型クラス**と呼び，フラクチュール体で書く．たとえば数を表す型クラスは $\mathfrak{Num}$ である．型パラメタ $\mathbf{a}$ が型クラス $\mathfrak{Num}$ に属するとき，上述の関数 f の型注釈は次のようになる．[*41]

$$f :: \mathfrak{Num} \supset \mathbf{a} \Rightarrow \mathbf{a} \to \mathbf{a} \tag{56}$$

---

*39 Haskell では `zm = (+1) <$> xm` と書く．
*40 Haskell では `f :: a -> a` と書く．
*41 Haskell では `f :: Num a => a -> a` と書く．

型クラスは型に制約を与える.

TK. `Num a => x ::  a` ならば `x` が持つべき演算子.

TK. 型クラスの例.

0.17　関手

型 $\mathbf{a}$ のリストの変数は

$$x_{\mathrm{s}} :: [\mathbf{a}] \tag{57}$$

という型注釈を持つ．型 $\mathbf{a}$ 型の Maybe の変数は

$$x_{?} :: {}^{?}\langle\!\langle \mathbf{a} \rangle\!\rangle \tag{58}$$

という型注釈を持つ.

普段遣いの関数

$$f :: \mathbf{a} \to \mathbf{a} \tag{59}$$

をリスト変数 x_{s} に適用する場合は

$$z_{\mathrm{s}} = f \otimes x_{\mathrm{s}} \tag{60}$$

とする．同じく関数 f を Maybe 変数 $x_{?}$ に適用する場合は

$$z_{?} = f \; \text{Ⓢ} \; x_{?} \tag{61}$$

とする.

リストも Maybe も元の型 $\mathbf{a}$ から派生しており，関数適用のための特別な演算子を持つことになる．そこで，リストや Maybe は**関手**という

型クラスに属する，型パラメタを伴う型であるとする．関手の型クラスを $\mathfrak{Functor}$ で表す．関手型クラスの $\mathbf{a}$ 型の変数を次のように型注釈する．[*42]

$$x_\star :: \mathfrak{Functor} \supset \mathbf{f} \Rightarrow {}^{\mathbf{f}}\langle\!\langle \mathbf{a} \rangle\!\rangle \tag{62}$$

型クラス $\mathfrak{Functor}$ に属する型は Ⓢ 演算子を持たねばならない．演算子 Ⓢ は次の形を持つ．[*43]

$$z_\star = f \, Ⓢ \, x_\star \tag{63}$$

演算子 Ⓢ の型は次のとおりである．

$$\lozenge \, Ⓢ \, \lozenge :: (\mathbf{a} \to \mathbf{b}) \to {}^{\mathbf{f}}\langle\!\langle \mathbf{a} \rangle\!\rangle \to {}^{\mathbf{f}}\langle\!\langle \mathbf{b} \rangle\!\rangle \tag{64}$$

もし変数 $x_\star$ の型がリストであれば

$$Ⓢ = \otimes \tag{65}$$

であると解釈する．

Function of parametric type with functor class:[*44]

$$f :: \mathfrak{Functor} \supset \mathbf{f} \Rightarrow \mathbf{a} \to {}^{\mathbf{f}}\langle\!\langle \mathbf{a} \rangle\!\rangle \tag{66}$$

Example function application:[*45]

$$z_\star = (\lozenge + 1) \, Ⓢ \, {}^{\mathrm{Just}}\langle x \rangle \tag{67}$$

[*42] Haskell では `xm :: Functor f => f a` と書く．
[*43] In Haskell, `zm = f <$> xm`.
[*44] In Haskell, `f :: Functor f => a -> f a`.
[*45] In Haskell, `zm = (+1) <$> Just x`.

0.18　関手としての関数

$$f :: \mathbf{q} \to \mathbf{r} \tag{68}$$

Function as a functor:[*46]

$$f :: (\blacklozenge \to \mathbf{r})\,\mathbf{q} = {}^{(\blacklozenge\to\mathbf{r})}\langle\!\langle \mathbf{q} \rangle\!\rangle \tag{69}$$

Thus,

$$f_2 \bullet f_1 \equiv f_2 \circledS f_1 \tag{70}$$

$$\mathrm{id} \bullet f = \mathrm{id} f = f \tag{71}$$

$$(h \bullet g) \bullet f = ((h\bullet) \bullet (g\bullet))f \tag{72}$$

$$= h \bullet (g \bullet f) \tag{73}$$

0.19　アプリカティブ関手

Pure:[*47]

$$z_\star = {}^\star \langle x \rangle \tag{74}$$

Applicative map:[*48]

$$z_\star = f_\star \circledast x_\star \tag{75}$$

*46 In Haskell, `f :: ((->) r) q`.
*47 In Haskell, `zm = pure x`.
*48 In Haskell, `zm = f <*> xm`.

where

$$f_\star :: {}^{\mathbf{f}}\langle\!\langle \mathbf{a} \to \mathbf{b} \rangle\!\rangle \tag{76}$$

Applicative style:[*49]

$$z_\star = {}^{\star}\langle f \rangle \circledast x_\star \circledast y_\star \tag{77}$$

or[*50]

$$z_\star = f \circledS x_\star \circledast y_\star \tag{78}$$

or[*51]

$$z_\star = [\![f\, x_\star\, y_\star]\!] \tag{79}$$

0.20 モナド

Returning *List*.

$$. \tag{80}$$

Returning *Maybe*:[*52]

$$f :: \mathbb{Z} \to {}^{?}\langle\!\langle \mathbb{Z} \rangle\!\rangle \tag{81}$$

$$f x = {}^{\text{Just}}\langle x \rangle \tag{82}$$

[*49] In Haskell, `zm = pure (+) <*> xm <*> ym`.
[*50] In Haskell, `zm = f <$> xm <*> ym`.
[*51] In Haskell, `zm = liftA2 f xm ym`.
[*52] In Haskell, `f :: Int -> Maybe Int` and `f x = Just x`.

Returning *monad*:

$$f :: \mathbb{Z} \to {}^{\mathbf{m}}\langle\!\langle \mathbf{a} \rangle\!\rangle \tag{83}$$

$$f x = {}^{\star}\langle x \rangle \tag{84}$$

Returning monadic value:[*53]

$$f :: \mathfrak{Monad} \supset \mathbf{m} \Rightarrow \mathbf{a} \to {}^{\mathbf{m}}\langle\!\langle \mathbf{a} \rangle\!\rangle \tag{85}$$

Monadic function binding:[*54]

$$z_\star = x_\star \mathbin{-\!\!\heartsuit\!\!\rightarrow} f_1 \mathbin{-\!\!\heartsuit\!\!\rightarrow} f_2 \tag{86}$$

where

$$f_1 :: \mathbb{Z} \to {}^{?}\langle\!\langle \mathbb{Z} \rangle\!\rangle \tag{87}$$

$$f_2 :: \mathbb{Z} \to {}^{?}\langle\!\langle \mathbb{Z} \rangle\!\rangle\,. \tag{88}$$

Function binding of monadic function and non-monadic function:[*55]

$$z_\star = x_\star \mathbin{-\!\!\heartsuit\!\!\rightarrow} f \mathbin{-\!\!\heartsuit\!\!\rightarrow} g' \qquad \text{where } \{g' w = {}^{\star}\langle g w \rangle\} \tag{89}$$

where

$$f :: \mathbb{Z} \to {}^{?}\langle\!\langle \mathbb{Z} \rangle\!\rangle \tag{90}$$

$$g :: \mathbb{Z} \to \mathbb{Z}. \tag{91}$$

---

*53 In Haskell, `f :: Monad m => a -> m a`.

*54 In Haskell, `zm = xm >>= f1 >>= f2`.

*55 In Haskell,

```
zm = xm >>= f >>= g'
  where g' w = pure (g w)
```

Another solution is:

$$z_\star = (g^* \bullet f) \rightarrowtriangle x_\star \tag{92}$$

where g^* means `liftM g` in Haskell.[*56]

0.21 種

$$\star \to \star \tag{93}$$

0.22 Data

Data:[*57]

$$\mathsf{data}\,\mathbf{Suit} = \mathrm{Spade} \vee \mathrm{Heart} \vee \mathrm{Club} \vee \mathrm{Diamond} \tag{94}$$

Data with parameters:[*58]

$$\mathsf{data}\,\mathbf{V^2} = \mathrm{V}^2\,\{x :: \mathbb{Z}, y :: \mathbb{Z}\} \tag{95}$$

*56 In Haskell, `zm = (liftM g . f) xm`.

*57 In Haskell,

```
data Suit = Spade | Heart | Club | Diamond
```

*58 In Haskell,

```
data V2 = V2 { x :: Int, y :: Int}
```

or `data V2 = V2 Int Int`.

0.23　型クラスとインスタンス

0.24　IO

IO example:[*59]

$$main = getLine \mathrel{-\!\!\heartsuit\!\!\rightarrow} print \gg {}^{\star}\, \langle 0 \rangle \tag{96}$$

0.25　Do 構文

Do notation:[*60]

$$z_\star = \mathsf{do}\,\{x' \leftarrow x_\star; y' \leftarrow y_\star; fx'; gy'\} \tag{97}$$

0.26　モノイド則

型 $\mathbf{a}$ の変数 $x, y, z :: \mathbf{a}$ について，特別な変数 $i :: \mathbf{a}$ および二項演算子 $\bigcirc$ ただし $x \bigcirc y :: \mathbf{a}$ があり，

$$i \bigcirc x = x \tag{98}$$

$$(x \bigcirc y) \bigcirc z = x \bigcirc (y \bigcirc z) \tag{99}$$

であるとき，組み合わせ $(\mathbf{a}, \bigcirc, i)$ をモノイドと呼ぶ．

組み合わせ $(\mathbb{Z}, +, 0)$ や $(\mathbb{Z}, \times, 1)$ はモノイドである．

[*59] In Haskell, `main = getLine >>= print >> return 0`.

[*60] In Haskell, `z = do {x' <- x; y' <- y; f x'; g y'}`.

同じ型から同じ型への 1 引数関数を改めて $\mathbf{a} \to \mathbf{a}$ で表し，特別な変数 i を関数 id，二項演算子を $\bullet$ とすると以下の関係が成り立つ．

$$\mathrm{id} \bullet f = f \tag{100}$$
$$(h \bullet g) \bullet f = h \bullet (g \bullet f) \tag{101}$$

そこで組み合わせ $(\mathbf{a} \to \mathbf{a}, \bullet, \mathrm{id})$ はモノイドであると言える．

0.27 関手則

関手のマップ演算子 Ⓢ は以下の**関手則**に従う．

$$\mathrm{id} \, Ⓢ \, x_\star = \mathrm{id} x_\star \tag{102}$$
$$(g \bullet f) \, Ⓢ \, x_\star = ((gⓈ) \bullet (fⓈ))x_\star \tag{103}$$
$$= g \, Ⓢ \, (f \, Ⓢ \, x_\star) \tag{104}$$

関手則は**関手（数学）**に由来する．

圏 $\mathcal{C}$ の**対象**を $\boldsymbol{X}$ とする．圏 $\mathcal{D}$ の対象は関手（数学）$\mathfrak{F}$ によって対象 $\boldsymbol{X}$ と関係づけられる．圏 $\mathcal{C}$ における**射** $f : \boldsymbol{X} \to \boldsymbol{Y}$ が $\mathfrak{F}f : \mathfrak{F}\boldsymbol{X} \to \mathfrak{F}\boldsymbol{Y}$ に対応し，次の関係を満たす．

- $\boldsymbol{X} \in \mathcal{C}$ に対して $\mathfrak{F}\mathrm{id}_{\boldsymbol{X}} = \mathrm{id}_{\mathfrak{F}\boldsymbol{X}}$
- $f : \boldsymbol{X} \to \boldsymbol{Y}$ および $g : \boldsymbol{Y} \to \boldsymbol{Z}$ に対して $\mathfrak{F}(g \bullet f) = (\mathfrak{F}g) \bullet (\mathfrak{F}f)$

いま

$$\mathrm{id}_{\boldsymbol{X}}, \mathrm{id}_{\mathfrak{F}\boldsymbol{X}} \to \mathrm{id} \tag{105}$$
$$fⓈ \to \mathfrak{F}f \tag{106}$$

と対応付けると，関数（数学）が満たす法則と関数則は一致する．

0.28　アプリカティブ関手則

アプリカティブ関手のマップ演算子 $\circledast$ は以下の規則に従う.

$$^\star\langle\mathrm{id}\rangle \circledast x_\star = x_\star \tag{107}$$

$$^\star\langle f\rangle \circledast {}^\star\langle x\rangle = {}^\star\langle fx\rangle \tag{108}$$

$$f_\star \circledast {}^\star\langle x\rangle = {}^\star\langle \lozenge \,\$\, x\rangle \circledast f_\star \tag{109}$$

$$^\star\langle \lozenge \bullet \lozenge\rangle \circledast h_\star \circledast g_\star \circledast f_\star = h_\star \circledast (g_\star \circledast f_\star) \tag{110}$$

0.29　モナド則

モナドのマップ演算子 $\heartsuit$ は以下の規則に従う.

$$\tilde{f} \heartsuit {}^\star\langle x\rangle = \tilde{f}x \tag{111}$$

$$^\star\langle\lozenge\rangle \heartsuit x_\star = x_\star \tag{112}$$

$$(\tilde{g} \heartsuit \tilde{f}) \heartsuit x_\star = \tilde{g} \heartsuit (\tilde{f} \heartsuit x_\star) \tag{113}$$

次の**クライスリスター**すなわち

$$\tilde{f}^{\bigstar} = (\tilde{f} \heartsuit \lozenge) \tag{114}$$

を用いると，モナド則は次のように書き換えられる.

$$\left(\tilde{f}^{\bigstar}\right) {}^\star\langle x\rangle = \tilde{f}x \tag{115}$$

$$({}^\star\langle\lozenge\rangle)^{\bigstar} x_\star = x_\star \tag{116}$$

$$\left(\tilde{g}^{\bigstar}\tilde{f}\right)^{\bigstar} x_\star = \tilde{g}^{\bigstar}\left(\tilde{f}^{\bigstar} x_\star\right) \tag{117}$$

0.30 関手（数学）