

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 のようなアルファベット後半の文字を使う。

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}

$$z = fx \quad (3)$$

関数 f が引数をふたつ取る場合は、次のように書く。^{*4}

$$z = fxy \quad (4)$$

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}

$$f = \lambda x \mapsto x + 1 \quad (5)$$

本書では無名変数 \diamond を用いた以下の書き方も用いる。^{*6}

$$f = (\diamond + 1) \quad (6)$$

$$= \lambda x \mapsto x + 1 \quad (7)$$

^{*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 $f = \lambda x \rightarrow x+1$ 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 $(\diamond + 1)$ 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

$$z = \text{let } \{y = 1\} \text{ in } x + y \quad (8)$$

ローカル変数の定義は次のように後置できる.*⁸

$$z = x + y \text{ where } \{y = 1\} \quad (9)$$

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。

$$f n = \lambda x \mapsto n + x \quad (10)$$

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。

$$n = 3 \quad (11)$$

$$g = f n \quad (12)$$

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 $z = \text{let } \{y = 1\} \text{ in } x+y$ 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 $z = x+y \text{ where } \{y = 1\}$ と書く。where 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。

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}

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

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

$$f :: \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} \quad (15)$$

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 $\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}$ は $\mathbb{Z} \rightarrow (\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z})$ と解釈される。

($\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}$) 型の関数を受取、($\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}$) 型の関数を返す関数は次の型を持つ.*¹⁵

$$f :: (\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}) \rightarrow (\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}) \quad (16)$$

なお後半の括弧は省略可能なので

$$f :: (\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}) \rightarrow \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} \quad (17)$$

と書いても良い。

0.7 条件

条件分岐は次のように書く.*¹⁶

$$z = \text{if } x > 0 \text{ then } x \text{ else } -x \quad (18)$$

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.*¹⁷

$$f = \text{case } x \text{ of } \begin{cases} 1 \rightarrow 1 \\ - \rightarrow 0 \end{cases} \quad (19)$$

*¹⁴ Haskell では $f :: \text{Int} \rightarrow \text{Int} \rightarrow \text{Int}$ と書く。

*¹⁵ Haskell では以下のように書く。

$$f :: (\text{Int} \rightarrow \text{Int}) \rightarrow (\text{Int} \rightarrow \text{Int})$$

*¹⁶ Haskell では $z = \text{if } x > 0 \text{ then } x \text{ else } -x$ と書く。

*¹⁷ Haskell では以下のように書くのが一般的である。

$$f = \text{case } x \text{ of } \begin{cases} 1 \rightarrow 1 \\ - \rightarrow 0 \end{cases}$$

この場合 $x = 1$ 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.*¹⁸

$$\begin{cases} f1 = 1 \\ f_ = 0 \end{cases} \quad (20)$$

パターンマッチ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きる.*¹⁹

$$\begin{cases} f x \mid x > 0 = x \\ \mid \text{otherwise} = -x \end{cases} \quad (21)$$

*¹⁸ Haskell では次のように書く.

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

*¹⁹ Haskell では次のように書く.

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

0.8 関数の再帰呼び出し

関数は再帰的に呼び出せる． $x \geq 0$ を前提とすると， x 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．^{*20}

$$\begin{cases} \text{fib } 0 = 0 \\ \text{fib } 1 = 1 \\ \text{fib } x = \text{fib}(x-1) + \text{fib}(x-2) \end{cases} \quad (22)$$

0.9 関数合成

関数の合成は次のように書く．^{*21}

$$f = f_2 \bullet f_1 \quad (23)$$

関数合成演算子 \bullet は以下のように右結合する．

$$f = f_3 \bullet f_2 \bullet f_1 \quad (24)$$

$$= (f_3 \bullet f_2) \bullet f_1 \quad (25)$$

$$(26)$$

^{*20} 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 `x` 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 x = fib (x-1) + fib (x-2)
```

^{*21} Haskell では `f = f2.f1` と書く．

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．^{*22}

$$f = f_3 \$ f_2 \bullet f_1 \quad (27)$$

$$= f_3 \bullet (f_2 \bullet f_1) \quad (28)$$

0.10 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．^{*23}

$$z = (x, y) \quad (29)$$

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．^{*24}

$$z :: (\mathbb{Z}, \mathbb{Z}) \quad (30)$$

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．^{*25}

$$z = () \quad (31)$$

ユニットの型はユニット型で，型注釈を次のように書く．^{*26}

$$z :: () \quad (32)$$

^{*22} Haskell では $f = f_3 \$ f_2.f_1$ と書く．

^{*23} Haskell では $z = (x, y)$ と書く．

^{*24} In Haskell, $z :: (\text{Int}, \text{Int})$ ．

^{*25} Haskell では $z = ()$ と書く．

^{*26} Haskell では $z :: ()$ と書く．

0.11 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.*²⁷

$$x_s = [] \quad (33)$$

任意のリストは次のように構成する.

$$x_s = x_0 : x_1 : x_2 : \cdots : [] \quad (34)$$

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.*²⁸

$$x_s :: [\mathbb{Z}] \quad (35)$$

リストは次のように構成することもできる.*²⁹

$$x_s = [1, 2, \dots, 100] \quad (36)$$

リストの構成にはない方表記が使える. 例を挙げる.*³⁰

$$x_s = [x^2 \mid x \in [1, 2 \dots 100], x > 50] \quad (37)$$

リストとリストをつなぐ場合は $\#$ 演算子を用いる.*³¹

$$z_s = x_s \# y_s \quad (38)$$

*²⁷ Haskell では $xs = []$ と書く.

*²⁸ Haskell では $xs :: [\text{Int}]$ と書く.

*²⁹ Haskell では $xs = [1, 2 \dots 100]$ と書く.

*³⁰ Haskell では次のように書く.

$$xs = [x^2 \mid x \leftarrow [1, 2 \dots 100], x > 50]$$

*³¹ Haskell では $zs = xs ++ ys$ と書く.

0.12 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。^{*32}

$$z_s = f \otimes x_s \quad (39)$$

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ように書ける。^{*33}

$$z = \bigcup_0^{(\diamond + \diamond)} x_s \quad (40)$$

リスト x_s が $[x_0, x_1, \dots, x_n]$ のとき、一般に

$$\bigcup_a^{\star} x_s = a \star x_0 \star x_1 \dots x_{n-1} \star x_n \quad (41)$$

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。^{*34}

$$\bigcup_a^{\star} x_s = a \star (x_0 \dots (x_{n-2} \star (x_{n-1} \star x_n))) \quad (42)$$

0.13 Maybe

計算は失敗する可能性がある。例えば

$$z = y/x \quad (43)$$

^{*32} Haskell では `zs = f 'map' xs` と書く。

^{*33} Haskell では `z = foldl 0 (+) xs` と書く。

^{*34} Haskell では `foldr` を用いる。

のときに $x = 0$ 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 $x = 0$ であれば失敗を意味する \emptyset (ナッシング) を返すとする。すると関数 f の定義は次のようになる。

$$f y x = \text{if } x \neq 0 \text{ then } y/x \text{ else } \emptyset \quad (44)$$

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、 $x = 0$ のときの戻り値は数ではないからである。そこで

$$f y x = \text{if } x \neq 0 \text{ then } \text{Just } \langle y/x \rangle \text{ else } \emptyset \quad (45)$$

とする。ここに $\text{Just } \langle y/x \rangle$ 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 $?\langle\mathbb{Z}\rangle$ 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。^{*35}

$$x_? :: ?\langle\mathbb{Z}\rangle \quad (46)$$

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

$$x_? = \text{Just } \langle 1 \rangle \quad (47)$$

^{*35} Haskell では `xm :: Maybe Int` と書く。

のように書く.*36

Maybe 変数が値を持たない場合は

$$x? = \emptyset \quad (48)$$

と書く.*37

0.14 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 \textcircled{S} を用いる.*38

$$z? = (\diamond + 1) \textcircled{S} x? \quad (49)$$

ここに演算子 \textcircled{S} は

$$\text{Just } \langle fx \rangle = f \textcircled{S} \text{Just } \langle x \rangle \quad (50)$$

$$\emptyset = f \textcircled{S} \emptyset \quad (51)$$

と定義される。

0.15 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 **a** と、ボールド体小文字で書く。ある型 **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.*39

$$f :: \mathbf{a} \rightarrow \mathbf{a} \quad (52)$$

*36 Haskell では `xm = Just 1` と書く。

*37 Haskell では `xm = Nothing` と書く。

*38 Haskell では `zm = (+1) <$> xm` と書く。

*39 Haskell では `f :: a -> a` と書く。

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 Num である．型パラメタ \mathbf{a} が型クラス 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．^{*40}

$$f :: \mathsf{Num} \supset \mathbf{a} \Rightarrow \mathbf{a} \rightarrow \mathbf{a} \quad (53)$$

型クラスは型に制約を与える．

TK. $\mathsf{Num} \ \mathbf{a} \Rightarrow \mathbf{x} :: \mathbf{a}$ ならば \mathbf{x} が持つべき演算子．

TK. 型クラスの例．

0.16 関手

型 \mathbf{a} のリストの変数は

$$x_s :: [\mathbf{a}] \quad (54)$$

という型注釈を持つ．型 \mathbf{a} 型の Maybe の変数は

$$x_? :: ? \llbracket \mathbf{a} \rrbracket \quad (55)$$

という型注釈を持つ．

普段遣いの関数

$$f :: \mathbf{a} \rightarrow \mathbf{a} \quad (56)$$

^{*40} Haskell では $f :: \mathsf{Num} \ \mathbf{a} \Rightarrow \mathbf{a} \rightarrow \mathbf{a}$ と書く．

をリスト変数 x_s に適用する場合は

$$z_s = f \otimes x_s \quad (57)$$

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

$$z_? = f \textcircled{S} x_? \quad (58)$$

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 $\mathfrak{F}\text{unctor}$ 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.*41

$$x_* :: \mathfrak{F}\text{unctor} \supset \mathbf{f} \Rightarrow^{\mathbf{f}} \langle\langle \mathbf{a} \rangle\rangle \quad (59)$$

型クラス $\mathfrak{F}\text{unctor}$ に属する型は \textcircled{S} 演算子を持たねばならない. 演算子 \textcircled{S} は次の形を持つ.*42

$$z_* = f \textcircled{S} x_* \quad (60)$$

演算子 \textcircled{S} の型は次のとおりである.

$$\diamond \textcircled{S} \diamond :: (\mathbf{a} \rightarrow \mathbf{b}) \rightarrow^{\mathbf{f}} \langle\langle \mathbf{a} \rangle\rangle \rightarrow^{\mathbf{f}} \langle\langle \mathbf{b} \rangle\rangle \quad (61)$$

もし変数 x_* の型がリストであれば

$$\textcircled{S} = \otimes \quad (62)$$

*41 Haskell では $xm :: \text{Functor } f \Rightarrow f \ a$ と書く.

*42 In Haskell, $zm = f \text{ <\$> } xm$.

であると解釈する.

fmap.

関手は関手則に従う.

Function of parametric type with functor class:^{*43}

$$f :: \mathfrak{F}\mathbf{unctor} \supset \mathbf{f} \Rightarrow \mathbf{a} \rightarrow^{\mathbf{f}} \llbracket \mathbf{a} \rrbracket \quad (63)$$

Example function application:^{*44}

$$z_{\star} = (\diamond + 1) \textcircled{\mathbf{S}}^{\text{Just}} \langle x \rangle \quad (64)$$

0.17 関手としての関数

Function as a functor:^{*45}

$$f :: (\blacklozenge \rightarrow \mathbf{r}) \mathbf{q} = (\blacklozenge \rightarrow \mathbf{r}) \llbracket \mathbf{q} \rrbracket \quad (65)$$

Thus,

$$f_2 \bullet f_1 \equiv f_2 \textcircled{\mathbf{S}} f_1 \quad (66)$$

0.18 アプリカティブ関手

Pure:^{*46}

$$z_{\star} = \star \langle x \rangle \quad (67)$$

^{*43} In Haskell, `f :: Functor f => a -> f a`.

^{*44} In Haskell, `zm = (+1) <$> Just x`.

^{*45} In Haskell, `f :: ((->) r) q`.

^{*46} In Haskell, `zm = pure x`.

Applicative map:^{*47}

$$z_{\star} = f_{\star} \boxtimes x_{\star} \quad (68)$$

where

$$f_{\star} :: \mathbf{f} \llbracket \mathbf{a} \rightarrow \mathbf{b} \rrbracket \quad (69)$$

Applicative style:^{*48}

$$z_{\star} = \star \langle \diamond + \diamond \rangle \boxtimes x_{\star} \boxtimes y_{\star} \quad (70)$$

or^{*49}

$$z_{\star} = (\diamond + \diamond) \textcircled{\text{S}} x_{\star} \boxtimes y_{\star} \quad (71)$$

0.19 モナド

Returning *Maybe*:^{*50}

$$f :: \mathbb{Z} \rightarrow ? \llbracket \mathbb{Z} \rrbracket \quad (72)$$

$$fx = \text{Just} \langle x \rangle \quad (73)$$

Returning *monad*:

$$f :: \mathbb{Z} \rightarrow \mathbf{m} \llbracket \mathbf{a} \rrbracket \quad (74)$$

$$fx = \text{return} \langle x \rangle \quad (75)$$

^{*47} In Haskell, $zm = f \langle \star \rangle xm$.

^{*48} In Haskell, $zm = \text{pure } (+) \langle \star \rangle xm \langle \star \rangle ym$.

^{*49} In Haskell, $zm = (+) \langle \$ \rangle xm \langle \star \rangle ym$ or $zm = \text{liftA2 } (+) xm ym$.

^{*50} In Haskell, $f :: \text{Int} \rightarrow \text{Maybe Int}$ and $f x = \text{Just } x$.

Returning monadic value:^{*51}

$$f :: \mathsf{Monad} \supset \mathbf{m} \Rightarrow \mathbf{a} \rightarrow \mathbf{m} \llbracket \mathbf{a} \rrbracket \quad (76)$$

Monadic function binding:^{*52}

$$z_\star = x_\star \multimap f_1 \multimap f_2 \quad (77)$$

where

$$f_1 :: \mathbb{Z} \rightarrow ? \llbracket \mathbb{Z} \rrbracket \quad (78)$$

$$f_2 :: \mathbb{Z} \rightarrow ? \llbracket \mathbb{Z} \rrbracket. \quad (79)$$

Function binding of monadic function and non-monadic function:^{*53}

$$z_\star = x_\star \multimap f \multimap g' \quad \text{where } \{g'w = \star \langle gw \rangle\} \quad (80)$$

where

$$f :: \mathbb{Z} \rightarrow ? \llbracket \mathbb{Z} \rrbracket \quad (81)$$

$$g :: \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}. \quad (82)$$

Another solution is:

$$z_\star = (g^\star \bullet f)x_\star \quad (83)$$

where g^\star means `liftM g` in Haskell.^{*54}

^{*51} In Haskell, `f :: Monad m => a -> m a`.

^{*52} In Haskell, `zm = xm >>= f1 >>= f2`.

^{*53} In Haskell,

`zm = xm >>= f >>= g'`

`where g' w = pure (g w)`

^{*54} In Haskell, `zm = (liftM g . f) xm`.

0.20 種

$$\star \rightarrow \star \quad (84)$$

0.21 Data

Data:^{*55}

$$\text{data Suit} = \text{Spade} \vee \text{Heart} \vee \text{Club} \vee \text{Diamond} \quad (85)$$

Data with parameters:^{*56}

$$\text{data V}^2 = V^2 \{x :: \mathbb{Z}, y :: \mathbb{Z}\} \quad (86)$$

^{*55} In Haskell,

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

^{*56} In Haskell,

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

```
or data V2 = V2 Int Int.
```

0.22 型クラスとインスタンス

0.23 IO

IO example:^{*57}

$$\text{main} = \text{getLine} \multimap \text{print} \gg \text{return} \langle 0 \rangle \quad (87)$$

0.24 Do 構文

Do notation:^{*58}

$$z_{\star} = \text{do} \{x' \leftarrow x_{\star}; y' \leftarrow y_{\star}; f x'; g y'\} \quad (88)$$

^{*57} In Haskell, `main = getLine >>= print >> return 0`.

^{*58} In Haskell, `z = do {x' <- x; y' <- y; f x'; g y'}`.