# Monade

# prejšnjič...

## Spoznali smo jezik Haskell



### Ad-hoc polimorfizem smo opisali z razredi tipov

#### definicija razreda

```
instance Num a => Num (Fraction a) where
 Frac a b + Frac c d =
   Frac (a * d + c * b) (b * d)
 Frac a b * Frac c d =
   Frac (a * c) (b * d)
 abs (Frac a b) =
   Frac (abs a) (abs b)
 signum (Frac a b) =
   Frac (signum a * signum b) 1
 fromInteger n =
   Frac (fromInteger n) 1
 negate (Frac a b) =
   Frac (negate a) b
```

### definicija pripadnika



#### Razrede lahko priredimo tudi konstruktorjem tipov

#### Primer konstruktorja za dvojiška drevesa

```
In [4]: data Drevo a
          = Prazno
           Sestavljeno a (Drevo a) (Drevo a)
          deriving Show
In [8]: 4 `elem` mojeDrevo
         <interactive>:1:3: error: [GHC-39999]
             • No instance for 'Foldable Drevo' arising from a use of 'e
         lem'
             • In the expression: 4 `elem` mojeDrevo
               In an equation for 'it': it = 4 `elem` mojeDrevo
In [5]:
        mojeDrevo =
          Sestavljeno 1
             (Sestavljeno 2
               (Sestavljeno 3 Prazno Prazno)
              Prazno
             (Sestavljeno 4 Prazno Prazno)
```

#### Razredu Functor pripadajo zbirke podatkov

```
class Functor f where
             fmap :: (a -> b) -> f a -> f b
In [9]:
         instance Functor Drevo where
             fmap Prazno = Prazno
             fmap f (Sestavljeno x l d) =
               Sestavljeno (f x) (fmap f l) (fmap f d)
In [10]:
         fmap odd mojeDrevo
          Sestavljeno True (Sestavljeno False (Sestavljeno True Prazno Pr
          azno) Prazno) (Sestavljeno False Prazno Prazno)
         fmap odd [1, 2, 3]
          [True, False, True]
```

#### Razredu Foldable pripadajo zbirke z vrstnim redom

```
class Foldable t where
             foldr :: (a -> b -> b) -> b -> t a -> b
In [16]: instance Foldable Drevo where
             foldr f z Prazno = z
             foldr f z (Sestavljeno x l d) = foldr f (f x (foldr f z d)) l
In [17]: sum mojeDrevo
          10
In [18]:
         3 `elem` mojeDrevo
          True
         any (> 10) mojeDrevo
          False
```

# Računski učinki

# Računalniški programi niso samo funkcije

program

funkcija + učinki

# Kam slikajo programi, ki sprožajo učinke?

učinki	int	float
brez	Z	R
izjeme	$\mathbb{Z} + E$	$\mathbb{R} + E$
nedeterminizem	$\mathcal{P}(\mathbb{Z})$	$\mathcal{P}(\mathbb{R})$
izpis na izhod	$\mathbb{Z} \times \Sigma^*$	$\mathbb{R} \times \Sigma^*$
branje vhoda	$\Sigma^*  o \mathbb{Z}$	$\Sigma^*  o \mathbb{R}$
pomnilnik	$S \rightarrow \mathbb{Z} \times S$	$S \to \mathbb{R} \times S$

## Monada je podana s tremi komponentami

#### funktor

za vsako množico A imamo množico **programov** TA, ki **sprožajo učinke** in **vračajo vrednosti** vA

#### enota

za vsak  $v \in A$  imamo **trivialni** program return v : TA

### veriženje

vsak  $c \in TA$  lahko združimo z nadaljevanjem

 $f: A \to TB \text{ v program } (c \gg f) \in TB$ 



# Veriženje je tudi v Haskellovem logotipu





## Za lažje pisanje Haskell podpira zapis do

#### pisanje z >>=

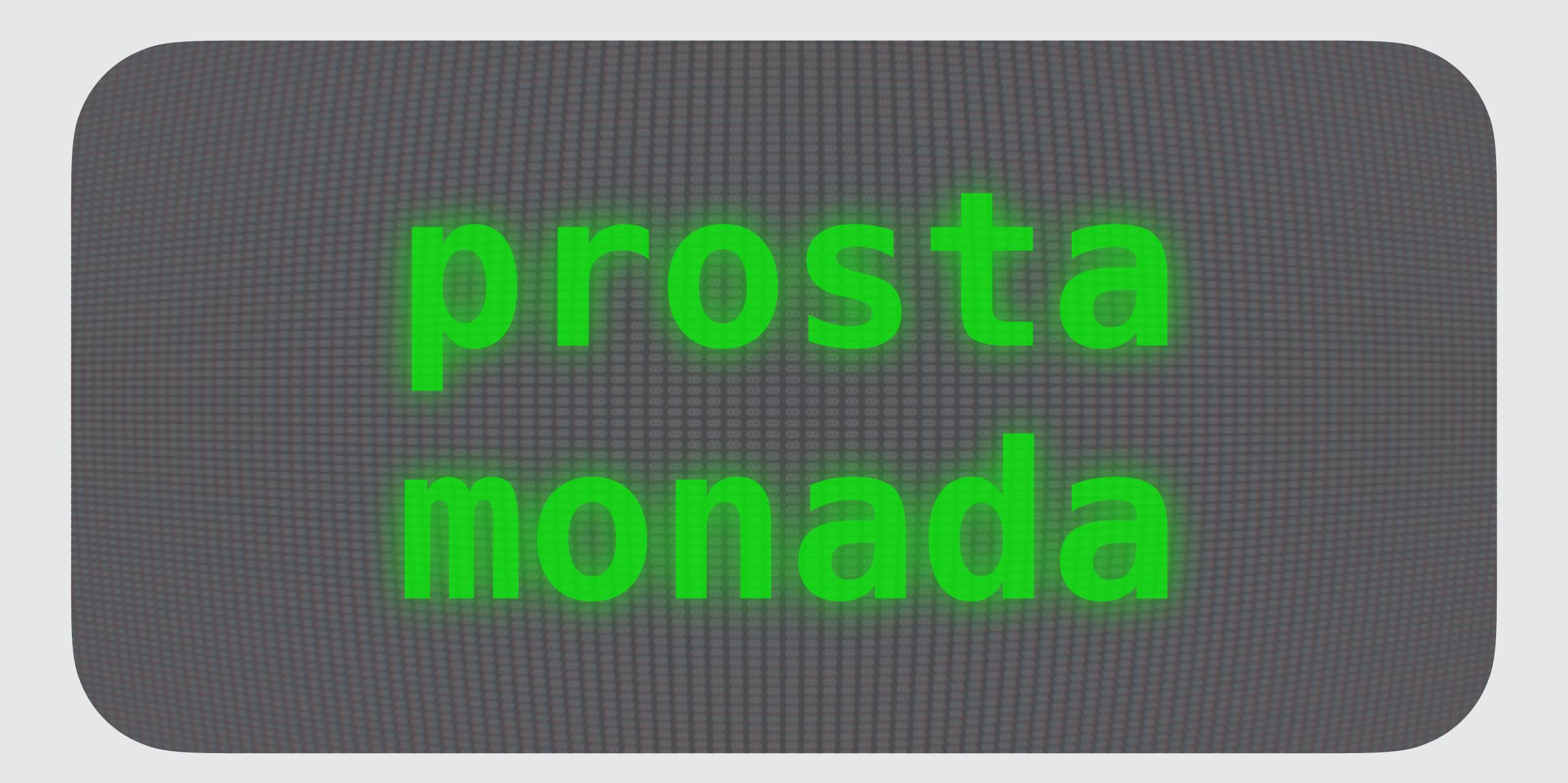
```
get >>= \x ->
set (x + 30) >>
get >>= \y ->
set (x + y) >>
return "foo"
```

### pisanje z do

```
do x <- get
    set (x + 30)
    y <- get
    set (x + y)
    return "foo"</pre>
```

### Monade zadoščajo trem zakonom

return 
$$v \gg f = f(v)$$
  
 $c \gg (x \mapsto \text{return } x) = c$   
 $(c \gg f) \gg g = c \gg (x \mapsto f(x) \gg g)$ 



# naslednjič...

# To so bila **zadnja** predavanja

