

# Standard Meta Language

Lenguajes de Programación, Tarea Corta 7

B. Mena, A. Leandro, W. González, D. Delgado

24 de octubre, 2017

# Tabla de contenidos

- 1 Datos Históricos
- 2 Guía de Estilo
- 3 Tipos de datos
  - Estructuras básicas de datos
  - SML Basis Library
  - Options y listas
  - Tuplas
- 4 Funciones
  - Funciones
  - Comprobación de tipos
  - Funciones recursivas
  - Ramificación (branching)
  - Polimorfismo
- 5 Características
- 6 Ventajas
- 7 Desventajas

# Datos Históricos

- Lenguaje de propósito general, modular.
- Funcional con comprobación de tipo en tiempo de compilación.
- Demostración automática de teoremas.
- Popular entre escritores de compiladores e investigadores.
- Primeras reuniones : 1983, 1984, 1985.
- Reuniones desde 1993 hasta el 2000. Sin lograr un consenso, debido a propiedades de POO.

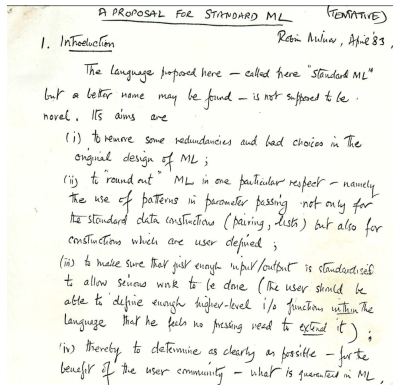


FIGURE — Borrador de Robin Milner (sml-family.org)

# Convenciones

## Paréntesis

$(x + y)$  ✓

$(x + y)$  ✗

## Operadores

$x + y$  ✓

$x+y$  ✗

## Espacios

$[x, y, z]$  ✓

$[x,y,z]$  ✗

$[x, y, z]$  ✗

## Indentación

**if b1 then e1 else e2**

**if b1 then e1  
else if b2 then e2  
else e3**

**if b1 then  
    e1  
b2 then  
    e2  
else  
    e3**

## Identificadores

Tipo	Ejemplo	Uso
Simbólico	** ++	Operaciones especiales
Minúscula	x y z	Valores locales
Todo en minúscula	foo_bar	Valores locales
Mayúscula	FooBar	Constructores de tipos, de excepciones, estructuras, functors
Todo en mayúscula	FOO_BAR	Tipo de una estructura

# Tipos de datos

- bool
- string
- char
- int
- real
- unit

string

"Hola"

"Hola" ^ "Mundo !" = "Hola Mundo !"

char

# "a"

int

255 = 0xff

# Tipos de datos

- Estándar de la revisión en 1997.
- Interfaces, operaciones básicas.
- Soporte I/O y para tipos de datos estándar.
- *Options* y listas.
- Constantes matemáticas.
- Valores positivos o negativos infinitos.
- Representación de tiempo.
- Conversiones entre valores numéricos.
- Búsquedas en cadenas de *char*.
- Operaciones sobre *strings*.

# Tipos de datos

## Options

Cuando es posible que algo no tenga un valor válido.

### Ejemplo options

```
fun dividir x y if y == 0  
then NONE else SOME (x / y)
```

## Listas

- Recursivo y polimórfico.
- Head y tail.
- Indexado.

### Ejemplo listas

```
datatype 'a list = nil | : : of 'a * 'a list  
  
val lst = [1,2,3,4] : int list
```

# Tipos de datos

## Tuplas

- Conjunto ordenado de valores.
- (1, 2) es de tipo `int * int`
- ('foo', false) es de tipo `string * bool`
- () es una 0-tupla o *unit*.
- Pueden anidarse.

### Ejemplo tuplas

```
val alien1 = ("Groot" , 1586 , 3.14159)
```

```
val gustos = [ ("Gamora" , "helados" ) , ("Drax" , "perritos " ) , ("Rocket" , "cerezas") ]
```

```
val articulos = ( [ "helado" , "perritos" , "chocolate" ] , ["higado" , " alquiler" ] )
```



# Estructuras básicas de datos

- Una función acepta un valor y normalmente devuelve otro valor.
- Tipo de retorno estático en compilación.

## Ejemplo tipo implícito

```
fun factorial n = if n < 1 then 1 else n * factorial (n - 1)
```

## Ejemplo tipo explícito

```
fun factorial (n : int) : int = if n < 1 then 1 else n * factorial (n - 1)
```

# Funciones

- **Comprobación de tipos**, comparación de argumento actual con argumento formal.
- **Funciones sin valores de retorno o argumentos**, utiliza el tipo *unit*.

# Funciones recursivas

- Debe tener un nombre con el cual hará referencia a la misma.
- Se utiliza un binding de valor recursivo : **rec**.

## Ejemplo factorial recursivo

```
val rec factorial : int->int = fn 0 => 1 | n :int => n * factorial (n - 1)
```

## Ejemplo factorial recursivo con FUN

```
fun factorial 0 = 1 | factorial n :int = n * factorial (n - 1)
```

## Ejemplo funcionaes mutuamente recursivas

```
fun par 0 = true | par n = impar(n-1) and impar 0 = false | impar n = par(n-1)
```

# Funciones

**if**

**if** boolExpr **then** expr1 **else** expr2

**case**

**case** boolExpr **of** true -> expr1 | false -> expr2

## Secuenciadores

- Escritas separadas por punto y coma.
- Útiles para expresiones de efectos secundarios.

### Ejemplo secuencias de expresiones

- **val** x = (print "Hola\n"; 7)

Output :

Hola

val x = 7 : int

# Funciones

## Ejemplo polimorfismo 1

```
fun swapInt(x : int, y : int) : int*int = (y,x)
```

```
fun swapReal(x : real, y : real) : real*real = (y,x)
```

```
fun swapString(x : string, y : string) : string*string = (y,x)
```

## Ejemplo polimorfismo 2

```
fun swapIntReal(x : int, y : real) : real*int = (y,x)
```

```
fun swapRealInt(x : real, y : int) : int*real = (y,x)
```

## Ejemplo polimorfismo 3

```
fun swap(x : 'a, y : 'b) : 'b*'a = (y,x)
```

```
val swap = fn : 'a*'b -> 'b*'a
```

- Una variable de tipo es cualquier identificador precedido por una comilla simple.
- El compilador no permite realizar ninguna operación en  $x$  que no sea un tipo arbitrario.

# Características

- *Strong typing.*
- No tiene subtipos.
- Cada expresión tiene un tipo específico en compilación.
- Tipo en ejecución nunca se contrapone.
- Conversiones explícitas.
- Un programa mal tipificado ni siquiera compilará.

# Ventajas

- Permite definir tipos de datos abstractos.
- Programadores consideran el tipado un aspecto positivo.
- Muchos errores de programación son capturados en tiempo de compilación.
- SML/NJ permite construir y manejar estructuras de datos de C.
- SML/NJ puede cargar bibliotecas de C.
- SML/NJ puede administrar memoria de estructuras de datos de C.

# Desventajas

- Si el programador se encuentra acostumbrado a lenguajes con tipado distinto, SML puede significar un mayor tiempo en el aprendizaje.
- Los tipos, en comparación con otros lenguajes, son más complejos de comprender.