

Programação Funcional

Sandra Alves
DCC/FCUP

2018/19

Funcionamento da disciplina

- Docentes:
 - Teóricas: Sandra Alves
 - Práticas: Sandra Alves, Bernardo Portela, Vitor Pereira e Pedro Vasconcelos
- Página web <http://www.dcc.fc.up.pt/~sandra/Home/PF1819.html> (slides de aulas e folhas de exercícios)
- Avaliação:
 - Teste intercalar (TI) + Exame Final (EF)

$$Final = TI * (0.5) + EF * (0.5)^1$$

- Recurso cotado para 20 valores.
- Data do teste intercalar: 30 de Março.

Bibliografia

- Graham Hutton, “*Programming in Haskell*”, Cambridge University Press, 2007
- Simon Thompson, “*Haskell - The Craft of Functional Programming*”, Addison-Wesley, 1996
- Richard Bird, Philip Wadler, “*Introduction to Functional Programming*”, Prentice-Hall, 1988
- Apontadores:
 - Página do Haskell: <http://www.haskell.org>
 - Tutorial: A Gentle Introduction to Haskell: <http://www.haskell.org/tutorial>
 - *Learn you a Haskell for great good!* <http://learnyouahaskell.com/>
 - *Real World Haskell* <http://book.realworldhaskell.org/>

¹TI, EF ≥ 6 e Final ≥ 9.5

Conteúdo e objetivos

- Introdução à programação funcional usando Haskell
- Objetivos de aprendizagem:
 1. definir funções usando *equações com padrões e guardas*;
 2. implementar *algoritmos recursivos elementares*;
 3. definir *tipos algébricos* para representar dados;
 4. decompor problemas usando *funções de ordem superior* e *lazy evaluation*;
 5. escrever programas interativos usando notação-*do*;
 6. provar propriedades de programas usando *teoria equacional* e *indução*.

O que é a programação funcional?

- É um *paradigma* de programação
- No paradigma imperativo, um programa é uma *sequência de instruções* que *mudam células na memória*
- No paradigma funcional, um programa é um conjunto de *definições de funções* que aplicamos a *valores*
- Podemos programar num estilo funcional em muitas linguagens
 - Muitas linguagens de programação modernas suportam construtores funcionais (funções anónimas, listas em compreensão, etc...)
- Linguagens funcionais suportam melhor o paradigma funcional
- Exemplos: Scheme, ML, O'Caml, Haskell, F#, Scala

Exemplo: somar os naturais de 1 a 10

Em linguagem C:

```
total = 0;
for (i=1; i<=10; ++i)
    total = total + i;
```

- O programa é uma *sequência de instruções*
- O resultado é obtido por *mutação* das variáveis `i` e `total`

Execução passo-a-passo

passo	instrução	i	total
1	total=0	?	0
2	i=1	1	0
3	total=total+i	1	1
4	++i	2	1
5	total=total+i	2	3
6	++i	3	3
7	total=total+i	3	6
8	++i	4	6
9	total=total+i	4	10
⋮	⋮	⋮	⋮
21	total=total+i	10	55
22	++i	11	55

Somar os naturais de 1 a 10

Em Haskell:

`sum [1..10]`

O programa é consiste na *aplicação* da função *sum* à *lista* dos inteiros entre 1 e 10.

Redução passo-a-passo

Redução da expressão original até obter um resultado que não pode ser mais simplificado.

$$\begin{aligned}
& \text{sum } [1..10] = \\
& = \text{sum } [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10] = \\
& = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = \\
& = 3 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = \\
& = 6 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = \\
& = 10 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = \\
& \vdots \\
& = 55
\end{aligned}$$

Um exemplo maior: *Quicksort*

Em C:

```

int partition (int arr[], int l, int h)
{
    int x = arr[h];
    int i = (l - 1);
    for (int j = l; j <= h- 1; j++) {
        if (arr[j] <= x) {
            i++;
            swap (&arr[i], &arr[j]);
        }
    }
}

```

```

        swap (&arr[i + 1], &arr[h]);
        return (i + 1);
    }

void quickSort(int A[], int l, int h)
{
    if (l < h)
    {
        int p = partition(A, l, h);
        quickSort(A, l, p - 1);
        quickSort(A, p + 1, h);
    }
}

```

Em Haskell:

```

qsort [] = []
qsort (x:xs) = qsort xs1 ++ [x] ++ qsort xs2
    where xs1 = [x' | x' < x]
          xs2 = [x' | x' > x]

```

Vantagens da programação funcional

Nível mais alto

- programas mais concisos
- próximos duma especificação matemática

Mais modularidade

- polimorfismo, ordem superior, *lazy evaluation*
- permitem decompor problemas em componentes re-utilizáveis

Garantias de correção

- demonstrações de correção usando provas matemáticas
- maior facilidade em efetuar testes

Concorrencia/paralelismo

- a ordem de execução não afecta os resultados

Desvantagens da programação funcional

Maior distância do *hardware*

- compiladores/interpretadores mais complexos;
- difícil prever os custos de execução (tempo/espaco);
- alguns algoritmos são mais eficientes quando implementados de forma imperativa.

Programação funcional - evolução histórica

- 1930s: Alonzo Church desenvolve o lambda calculus, como uma teoria matemática baseada em funções
- 1950s: John McCarthy desenvolve o Lisp (“LISt Processor”), a primeira linguagem de programação funcional, baseada no lambda calculus, mas mantendo atribuição de variáveis
- 1960s: Peter Landin desenvolve o ISWIM (“If you See What I Mean”), a primeira linguagem de programação funcional pura, baseada no lambda calculus e sem atribuição
- 1970s: John Backus desenvolve o FP (“Functional Programming”), uma linguagem funcional com ênfase em funções de ordem superior
- 1970s: Robin Milner e outros desenvolvem o ML (“Meta Language”), a primeira linguagem funcional moderna, que introduz inferência de tipos e tipos polimórficos.

Programação funcional - evolução histórica (cont)

- 1970s - 1980s: David Turner desenvolve um conjunto de linguagens funcionais lazy, que culminaram com o desenvolvimento da linguagem Miranda (produzida comercialmente)
 - 1987: um comité internacional de investigadores inicia o desenvolvimento do Haskell (cujo nome vem do lógico Haskell Curry), uma linguagem funcional lazy.
 - 2003: É publicado o relatório Haskell 98, que define uma versão estável da linguagem, resultado de cerca de 15 anos de trabalho.
 - 2010: Publicação do padrão da linguagem Haskell 2010.
-
- Linguagem de programação puramente funcional lazy
 - Nomeada em homenagem ao matemático americano Haskell B. Curry (1900–1982)
 - Concebida para ensino e também para o desenvolvimento de aplicações reais
 - Resultado de mais de vinte anos de investigação por uma comunidade de base académica muito activa
 - Implementações abertas e livremente disponíveis

<http://www.haskell.org>

Haskell no mundo real

Alguns exemplos *open-source*:

GHC o compilador de Haskell é escrito em Haskell (!)

Xmonad um gestor de janelas usando “tiling” automático

Darcs um sistema distribuído para gestão de código-fonte

Pandoc conversor entre formatos de “markup” de documentos

Utilizações em *backend* de aplicações *web*:

Bump mover ficheiros entre *smartphones* <http://devblog.bu.mp/haskell-at-bump>

Janrain plataforma de *user management* <http://janrain.com/blog/functional-programming-social-web>
Chordify extração de acordes musicais <http://chordify.net>

Mais exemplos: http://www.haskell.org/haskellwiki/Haskell_in_industry

Hugs

- Um interpretador interativo de Haskell
- Suporta Haskell 98 e bastantes extensões
- Para aprendizagem e desenvolvimento de pequenos programas
- Disponível em <http://www.haskell.org/hugs>

Glasgow Haskell Compiler (GHC)

- Compilador que gera código-máquina nativo
- Suporta Haskell 98, Haskell 2010 e bastantes extensões
- Otimização de código, interfaces a outras linguagens, *profiling*, grande conjunto de bibliotecas, etc.
- Inclui também o interpretador `ghci` (alternativa ao Hugs)
- Disponível em <http://www.haskell.org/ghc>

Primeiros passos

Linux/Mac OS: executar o `hugs` ou `ghci`

Windows: executar o *WinHugs* ou `ghci`

```
$ ghci
GHCi, version 6.8.3: http://www.haskell.org/ghc/
Loading package base ... linking ... done.
Prelude>
```

Uso do interpretador

1. o interpretador lê uma *expressão* do teclado;
2. calcula o seu *valor*;
3. por fim imprime-o.

```
> 2+3*5
17
```

```
> (2+3)*5
25
```

```
> sqrt (3^2 + 4^2)
5.0
```

Alguns operadores e funções aritméticas

<code>+</code>	adição
<code>-</code>	subtração
<code>*</code>	multiplicação
<code>/</code>	divisão fracionária
<code>^</code>	potência (expoente inteiro)
<code>div</code>	quociente (divisão inteira)
<code>mod</code>	resto (divisão inteira)
<code>sqrt</code>	raiz quadrada
<code>==</code>	igualdade
<code>/=</code>	diferença
<code><</code> <code>></code> <code><=</code> <code>>=</code>	comparações

Algumas convenções sintáticas

- Os argumentos de funções são *separados por espaços*
- A aplicação tem *maior precedência* do que qualquer operador

Haskell	Matemática
<code>f x</code>	$f(x)$
<code>f (g x)</code>	$f(g(x))$
<code>f (g x) (h x)</code>	$f(g(x), h(x))$
<code>f x y + 1</code>	$f(x, y) + 1$
<code>f x (y+1)</code>	$f(x, y + 1)$
<code>sqrt x + 1</code>	$\sqrt{x} + 1$
<code>sqrt (x + 1)</code>	$\sqrt{x + 1}$

- Um operador pode ser usado como uma função escrevendo-o entre parêntesis
- Reciprocamente: uma função pode ser usada como operador escrevendo-a entre aspas esqerdas

```
(+) x y = x+y
(*) y 2 = y*2

x`mod`2 = mod x 2
f x `div` n = div (f x) n
```

O prelúdio-padrão (*standard Prelude*)

O módulo *Prelude* contém um grande conjunto de funções pré-definidas:

- os operadores e funções aritméticas;
- funções genéricas sobre *listas*

... e muitas outras.

O prelúdio-padrão é automaticamente carregado pelo interpretador/compilador e pode ser usado em qualquer programa Haskell.

Algumas funções do prelúdio

<pre>> head [1,2,3,4] 1</pre>	<i>obter o 1º elemento</i>
<pre>> tail [1,2,3,4] [2,3,4]</pre>	<i>remover o 1º elemento</i>
<pre>> length [1,2,3,4,5] 5</pre>	<i>comprimento</i>
<pre>> take 3 [1,2,3,4,5] [1,2,3]</pre>	<i>obter um prefixo</i>
<pre>> drop 3 [1,2,3,4,5] [4,5]</pre>	<i>remover um prefixo</i>
<pre>> [1,2,3] ++ [4,5] [1,2,3,4,5]</pre>	<i>concatenar</i>
<pre>> reverse [1,2,3,4,5] [5,4,3,2,1]</pre>	<i>inverter</i>
<pre>> [1,2,3,4,5] !! 3 4</pre>	<i>indexação</i>
<pre>> sum [1,2,3,4,5] 15</pre>	<i>soma dos elementos</i>
<pre>> product [1,2,3,4,5] 120</pre>	<i>produto dos elementos</i>

Definir novas funções

- Vamos definir novas funções num ficheiro de texto
- Usamos um editor de texto externo (e.g. Emacs)
- O nome do ficheiro deve terminar em `.hs` (*Haskell script*)²

Criar um ficheiro de definições

Usando o editor, criamos um novo ficheiro `teste.hs`:

```
dobro x = x + x
quadruplo x = dobro (dobro x)
```

Usamos o comando `:load` para carregar estas definições no GHCi.

```
$ ghci
...
> :load teste.hs
[1 of 1] Compiling Main ( teste.hs, interpreted )
Ok, modules loaded: Main.
```

²Alternativa: `.lhs` (*literate Haskell script*)

Exemplos de uso

```
> dobro 2
4

> quadruplo 2
8

> take (quadruplo 2) [1..10]
[1,2,3,4,5,6,7,8]
```

Modificar o ficheiro

Acrescentamos duas novas definições ao ficheiro:

```
factorial n = product [1..n]
media x y = (x+y)/2
```

No interpretador usamos *:reload* para carregar as modificações.

```
> :reload
...
> factorial 10
3628800
> media 2 3
2.5
```

Comandos úteis do interpretador

<code>:load <i>fich</i></code>	carregar um ficheiro
<code>:reload</code>	re-carregar modificações
<code>:edit</code>	editar o ficheiro actual
<code>:set editor <i>prog</i></code>	definir o editor
<code>:type <i>expr</i></code>	mostrar o tipo duma expressão
<code>:help</code>	obter ajuda
<code>:quit</code>	terminar a sessão

Podem ser abreviados, e.g. `:l` em vez de `:load`.

Sintaxe

- Nomes de funções e variáveis começam por letra minúscula, seguidos de letras, dígitos ou `_`
- Indentação: numa sequência de definições, cada definição deve começar na mesma coluna, ou separada por `;`
- Comentários...
- Encaixe de padrão...
- Definição com “guards” (guardas)...
- definições locais

Identificadores

Os nomes de funções e argumentos devem *começar por letras minúsculas* e podem incluir letras, dígitos, sublinhados e apóstrofes:

```
fun1      x_2      y'      fooBar
```

As seguintes *palavras reservadas* não podem ser usadas como identificadores:

```
case class data default deriving do else
if import in infix infixl infixr instance
let module newtype of then type where
```

Definições locais

Podemos fazer definições locais usando `where`.

```
a = b+c
  where b = 1
        c = 2
d = a*2
```

A indentação indica o âmbito das declarações; também podemos usar agrupamento explícito.

```
a = b+c
  where {b = 1;
        c = 2}
d = a*2
```

Indentação

Todas as definições num mesmo âmbito devem começar na mesma coluna.

```
a = 1
```

```
b = 2
```

```
c = 3
```

ERRADO

```
a = 1
```

```
b   = 2
```

```
c = 3
```

ERRADO

```
a = 1
```

```
b = 2
```

```
c = 3
```

OK

A ordem das definições *não* é relevante.

Comentários

Simples: começam por `--` até ao final da linha

Embricados: delimitados por `{- e -}`

```
-- factorial de um número inteiro
factorial n = product [1..n]

-- média de dois valores
media x y = (x+y)/2

{- ** as definições seguintes estão comentadas **
dobro x = x+x
quadrado x = x*x
-}
```

Encaixe de padrão, if-then-else, guardas

```
-- if-then-else
zero x = if x == 0 then True else False

-- Múltiplas definições e wildcard
zero 0 = True
zero _ = False

-- expressões case
zero x = case x of
    0 -> True
    otherwise -> False

-- guardas
zero x | x == 0 = True
      | otherwise = False
```

Exercício: Escrever as funções seguintes

1. `min3:: Int -> Int -> Int -> Int`
que calcula o mínimo de três inteiros
2. `tresiguais:: Int -> Int -> Int -> Bool`
que determina se 3 inteiros são iguais
3. `media:: Float -> Float -> Float`
que calcula a média de dois inteiros
4. `par:: Int -> Bool`
que determina se um inteiro é par
5. `sinal:: Int -> Int`
que determina o sinal de um determinado inteiro (ex: `sinal 1 = 1` e `sinal de -2 = -1`).