



Standard ML

1. Tipos básicos y sus operaciones

1.1. Número entero: int

- **Valores:** 4, ~2, 78, ...
- **Operadores:** +, -, *, div, mod, =, <>, <, <=, >, >=, ...

div: división entera

Ejemplos:

```
- 4 div 2;  
val it = 2 : int  
- 5 div 2;  
val it = 2 : int
```

mod: resto de la división entera

Ejemplos:

```
- 4 mod 2;  
val it = 0 : int  
- 5 mod 2;  
val it = 1 : int
```

1.2. Número real: real

- **Valores:** 3.14, 2.17, 0.1e6, ~5.89, ...
- **Operadores:** +, -, *, /, <, <=, >, >=, ...

/: división real

Ejemplos:

```
- 4.0 / 2.0;  
val it = 2.0 : real  
- 5.0 / 2.0;  
val it = 2.5 : real
```

1.3. Caracter: char

- **Valores:** #"a", #"b", #"\\n", #"\\t", ...
- **Operadores:** =, <>, <, <=, >, >=, ...

1.4. Cadena de Caracteres: string

- **Valores:** "HOLA", "", "HO LA", ...
- **Operadores:** ^, size, =, <>, <, <=, >, >=, ...

^: concatenación de cadenas de caracteres

Ejemplos:

```
- "Hola" ^ "Juan";  
val it = "HolaJuan": string  
- "Hola " ^ "Juan";  
val it = "Hola Juan": string
```

size: tamaño de una cadena de caracteres

Ejemplos:

```
- size("Hola");  
val it = 4 : int  
- size("HolaJuan");  
val it = 8 : int  
- size("Hola Juan");  
val it = 9 : int
```

=: igualdad de cadenas de caracteres

Ejemplos:

```
- "Hola" = "Juan";  
val it = false : bool  
- "Juan" = "Juan";  
val it = true : bool
```

<>: desigualdad de cadenas de caracteres

Ejemplos:

```
- "Hola" <> "Juan";  
val it = true : bool  
- "Juan" <> "Juan";  
val it = false : bool
```

<, <=, >, >=: orden lexicográfico de cadenas

Ejemplos:

```
- "abc" < "ab";  
val it = false : bool  
- "abc" < "adc";  
val it = true : bool  
- "abc" < "aabc";  
val it = false : bool  
- "ab" <= "abc";  
val it = true : bool  
- "abc" <= "abc";  
val it = true : bool
```

1.5. Valor Booleano: bool

- **Valores:** true y false
- **Operadores:** andalso, orelse, not, if *<expresión0>* then *<expresión1>* else *<expresión2>*

orelse: 'o' lógico

Ejemplos:

```
- 1 < 2 orelse 3 > 4;
```

```
val it = true : bool
- 1>2 orelse 3>4;
val it = false : bool
```

andalso: ‘y’ lógico

Ejemplos:

```
- 1<2 andalso 3<4;
val it = true : bool
- 1<2 andalso 3>4;
val it = false : bool
```

if...then...else...: condicional

Usamos `if <expresión0> then <expresión1> else <expresión2>` cuando el valor depende de un valor booleano.

Tiene tipo `T` si `<expresión0>` es de tipo `bool` y tanto `<expresión1>` y `<expresión2>` son de tipo `T`.

Ejemplos:

```
- if 1<2 then "less" else "greater";
val it = "less": string
- if 1<2 then 0 else (1 div 0); (* los tipos son correctos, 1 div 0 no se evalúa *)
val it = 0 : int
- if 1<2 then 0 else "abc"; (* error: tipos diferentes en las dos ramificaciones *)
stdIn:4.1-4.25 Error: types of if branches do not agree [literal]
then branch: int
else branch: string
in expression:
if 1 <2 then 0 else "abc"
```

2. Tipos de datos más complejos

2.1. Tuplas

Las tuplas son elementos de un producto cartesiano.

Ejemplo:

```
- type fraction=int*int;
type fraction = int * int
- val foo:fraction=(44,100);
val foo = (44,100) : fraction
- #1(foo);
val it = 44 : int
- #2(foo);
val it = 100 : int
```

2.2. Listas

Los objetos en una lista deben ser del mismo tipo.

- **Valores:** `[1,2,3]`, `["dog","cat","mouse"]`, `nil`, `[]`, ...
- **Operadores:** `@` y `::`

@: concatenación de dos listas del mismo tipo

Ejemplos:

```
- [1,2,3]@[4,5];  
val it = [1,2,3,4,5] : int list  
- ["dog","cat"]@["mouse"];  
val it = ["dog","cat","mouse"] : string list
```

:: : agrega un elemento al comienzo de una lista

Ejemplos:

```
- 1::[2,3];  
val it = [1,2,3] : int list  
- "dog"::["cat","mouse"];  
val it = ["dog","cat","mouse"] : string list
```

3. Conversiones de tipos

3.1. Cómo convertir un int a un real

Usamos la función `real`.

Ejemplo:

```
- real(1);  
val it = 1.0 : real
```

3.2. Cómo convertir un real a un int

Podemos usar las siguientes funciones: `floor`, `ceil`, `round` o `trunc`.

Ejemplos:

```
- floor(3.5);  
val it = 3 : int  
- floor(~3.5);  
val it = ~4 : int  
- floor(3.4);  
val it = 3 : int  
- floor(~3.6);  
val it = ~4 : int
```

```
- ceil(3.5);  
val it = 4 : int  
- ceil(~3.5);  
val it = ~3 : int  
- ceil(3.4);  
val it = 4 : int  
- ceil(~3.6);  
val it = ~3 : int
```

```
- round(3.5);  
val it = 4 : int  
- round(~3.5);  
val it = ~4 : int  
- round(3.4);  
val it = 3 : int
```

```
- round(~3.6);
val it = ~4 : int

- trunc(3.5);
val it = 3 : int
- trunc(~3.5);
val it = ~3 : int
- trunc(3.4);
val it = 3 : int
- trunc(~3.6);
val it = ~3 : int
```

3.3. Cómo convertir un char a un string

Usamos la función `str`.

Ejemplo:

```
- str("#a");
val it = "a": string
```

3.4. Cómo convertir un char a un int (entre 0 y 255)

Usamos la función `ord`.

Ejemplos:

```
- ord("#a"); (* devuelve el código ASCII del caracter*)
val it = 97 : int
- ord("#A");
val it = 65 : int
```

3.5. Cómo convertir un int (entre 0 y 255) a un char

Usamos la función `chr`.

Ejemplos:

```
- chr(97); (* convierte un código ASCII al caracter que corresponde *)
val it = #a: char
- chr(65);
val it = #A: char
```

3.6. Cómo convertir un string a un list

Usamos la función `explode`.

Ejemplos:

```
- explode("abcd");
val it = [#a, #b, #c, #d] : char list
- explode("Hola");
val it = [#H, #o, #l, #a] : char list
```

3.7. Cómo convertir un list a un string

Usamos la función `implode`.

Ejemplos:

```
- implode( [#a, #b, #c, #d] );
```

```
val it = "abcd": string
- implode(["H","o","l","a"]);
val it = "Hola": string
```

4. Funciones

4.1. Función use

La función `use: string -> unit` se usa para cargar y ejecutar el código fuente de un programa escrito en Standard ML usando el `string` que contiene el nombre del archivo (o el `path` en la sintaxis correspondiente al sistema operativo usado).

Supongamos contamos con un archivo llamado `foo.sml` que contiene el siguiente código:

```
fun double (x:int):int = 2 * x;
fun square (x:int):int = x * x;
fun power (x:int,y:int):int = if (y=0) then 1 else x * power (x,y-1);

double(4);
square(4);
power(2,3);
power(2,1);
```

Podemos entonces ejecutarlo de la siguiente manera:

```
- use "foo.sml";
[opening foo.sml]
val double = fn : int ->int
val square = fn : int ->int
val power = fn : int * int ->int
val it = 8 : int
val it = 16 : int
val it = 8 : int
val it = 2 : int
[closing foo.sml]
val it = () : unit
```

4.2. Cómo definimos funciones propias

`fun <identificador> (<lista-de-parámetros>) = <expresión>;`

Ejemplo 1: *Definimos una función que convierte una letra minúscula en la misma letra mayúscula.*

```
- fun mayuscula(c)= chr(ord(c)-32);
val mayuscula = fn : char ->char
- mayuscula("#a");
val it = #"A": char
```

Ejemplo 2: *Definimos una función que calcula el cuadrado de un número real.*

```
- fun cuadrado(x:real) = x*x;
val cuadrado = fn : real ->real
```

Sino aclaramos que el parámetro es `x` es de tipo real, ML usa el tipo por defecto:

```
- fun cuadrado(x) = x*x;
val cuadrado = fn : int ->int
```

4.3. Funciones con más de un parámetro

```
- fun max3(a:real, b, c) = (* máximo de 3 reales *)
  if(a >b) then
    if (a >c) then a
    else c
  else
    if (b >c) then b
    else c;
val max3 = fn : real * real * real ->real
```

ML considera que es una función que toma un solo parámetro que es una tupla de 3 reales.

```
- val t=(1.0, 2.0, 3.0);
val t = (1.0,2.0,3.0) : real * real * real
- max3(t);
val it = 3.0 : real
```

4.4. Funciones que usan variables externas

```
- val x=3;
val x = 3 : int
- fun sumax(a)=a+x;
val sumax = fn : int ->int
- val x=10;
val x = 10 : int
- sumax(2); (* la definición de sumax está ligada a la primera x definida *)
val it = 5 : int
```

4.5. Funciones Recursivas

Una función recursiva es aquella que se llama a sí misma, de forma directa o indirecta.

En general, una función recursiva consiste en:

- Uno o más casos bases, aquellos casos donde los argumentos son pequeños y para los cuales se puede calcular el valor sin usar llamadas recursivas;
- Uno o más pasos inductivos, donde los argumentos no pueden ser manejados por los casos bases y llamamos recursivamente a la función una o más veces, con argumentos más pequeños.

Ejemplo: *Escribir una función que tome una lista y devuelva la lista inversa. Por ejemplo, que tome [1,2,3] y devuelva [3,2,1].*

```
- fun inversa(L) =
  if L=nil then nil (* caso base *)
  else inversa (tl(L))@[hd(L)]; (* caso inductivo *)
val inversa = fn : "a list ->"a list
- inversa([1,2,3]);
val it = [3,2,1] : int list
```

Cómo evalúa ML `inversa([1,2,3])`:

```
inversa([1,2,3]) = inversa(tl[1,2,3]) @ [hd[1,2,3]]
                  = inversa([2,3]) @ [1]
                  = inversa(tl[2,3]) @ [hd[2,3]] @ [1]
                  = inversa([3]) @ [2] @ [1]
                  = inversa(tl[3]) @ [hd[3]] @ [2] @ [1]
                  = inversa([]) @ [3] @ [2] @ [1]
                  = [] @ [3] @ [2] @ [1]
                  = [3,2,1].
```

4.6. Funciones Mutuamente Recursivas

Ocasionalmente, necesitamos escribir dos o más funciones que son mutuamente recursivas, es decir, que cada una llama al menos una vez a otra función de ese grupo de funciones. En ML esto puede hacerse de forma bastante directa. Lo veremos a través del siguiente ejemplo.

Ejemplo: *Escribir una función que toma una lista L como argumento y produce una lista de elementos de L saltando uno de por medio.*

Naturalmente hay dos versiones posibles de esta función. Una que devuelve los elementos en las posiciones impares y otra que devuelve los elementos en las posiciones pares.

Podemos definir las de la siguiente manera:

```
- fun impares(L) =
    if L=nil then nil
    else hd(L)::pares(tl(L))
  and
  pares(L) =
    if L=nil then nil
    else impares(tl(L));
```

En general, la forma de definir funciones mutuamente recursivas es la siguiente:

```
- fun
    <definición 1er función>
  and
    <definición 2da función>
  and
    ...
  and
    <definición n-ésima función>;
```

4.7. Patrones en la definición de funciones: Pattern Matching

Una de las mayores virtudes de ML es la definición de funciones usando patrones sobre sus parámetros.

Hasta ahora habíamos visto que la forma típica de definir funciones era: *“Si el argumento satisface una condición entonces hace tal cosa, sino otra cosa”*

Otra forma es definir funciones mostrando todos los patrones que puede cumplir el argumento y describiendo el valor que debe producir en cada caso.

Ejemplo: *Un patrón que usamos frecuentemente es $x::xs$. Como $::$ representa el agregado de un elemento a una lista, este patrón concuerda con cualquier lista no vacía.*

La forma general de una función definida usando patrones usa el símbolo `|` que nos permite listar las distintas alternativas para los argumentos de una función como sigue:

```
fun <identificador> (<1er_patron>) = <1era_expresion>
| <identificador> (<2do_patron>) = <2da_expresion>
| ...
| <identificador> (<ult_patron>) = <ult_expresion>
```

Ejemplo: *Podemos redefinir la función que tome una lista y devuelva la lista inversa.*

```
fun inversa2(nil) = nil
| inversa2(x::xs) = inversa2(xs)@[x];
val inversa2 = fn : 'a list ->'a list
- inversa2[1,2,3];
val it = [3,2,1] : int list
```

Ejemplo: *Podemos también definir una función que sume dos enteros.*

```
fun suma(x,0)=x
| suma(x,y) = 1+ suma(x,y-1);
val suma = fn : int * int ->int
- suma(2,3);
val it = 5 : int
```