

Programación Funcional

Curso 2016/2017. Ejercicios – Sesión práctica (Lote 4)

Esto es un repertorio de actividades sugeridas para la sesión de prácticas

1. Definir un tipo para representar números complejos y declararlo como instancia de las clases *Eq*, *Num*, usando `deriving` cuando sea conveniente. Declararlo también como instancia de *Show* de modo que, por ejemplo, `show` del término Haskell que represente al complejo $2 - 3i$ sea el string `"2-3i"`. (Para declarar un tipo *t* como instancia de *Show* basta con definir la función `show::t ->String`, no hace falta definir las otras funciones de la clase *Show*)
2.
 - (i) Definir un tipo enumerado `Direccion` con cuatro valores que representen movimientos (*arriba*, *abajo*, *izquierda*, *derecha*) por una cuadrícula en el plano con coordenadas enteras. Convertirlo en instancia de *Eq*, *Ord*, *Show* usando `deriving`.
 - (ii) Definir una función `mueve movs punto` que al aplicarse a un punto del plano y una lista de movimientos, devuelva el punto final al que se llega.
 - (ii) Definir una función `trayectoria movs punto` que al aplicarse a un punto del plano y una lista de movimientos, devuelva la lista de puntos por los que se pasa al aplicar `movs` a `punto`.
 - (iii) Definir una función `inferior movs movs'` que devuelva `True` si la trayectoria determinada por `movs` a partir de cualquier `punto` nunca sube por encima de la determinada por `movs'`.
3. Definir un tipo de datos polimórfico para representar árboles generales, en los que cada nodo tiene una información y *n* hijos ($n \geq 0$, y puede variar con cada nodo). No se consideran árboles vacíos.
 - Programar las siguientes funciones:
 - `listaHojas t`, que obtiene la lista de las informaciones de todas las hojas del árbol *t*.
 - `listaNodos t`, que obtiene la lista de las informaciones de todos los nodos del árbol *t*.
 - `repMax t`, que devuelve el árbol resultante de poner como información de todos los nodos del árbol *t* la información más grande que aparece en *t*.
 - Declarar explícitamente el tipo de los árboles como instancia de la clase *Ord*, de manera que el orden definido sea el mismo que resultaría de usar `deriving Ord`.
 - Declarar el tipo de los árboles como instancia de la clase *Show*, de manera que la vista en pantalla de un árbol sea visualmente más atractiva que lo que nos da el poner simplemente `deriving Show`
4. Definir una clase de tipos *Medible* que disponga de una función `tamanyo::a ->Int` que se pueda aplicar a cada tipo *a* de dicha clase. Declara algunos tipos como instancia de la clase *Medible*, por ejemplo: `Bool`, `[a]`, `(a,b)`.
5. Definir un tipo de datos *Exp* para representar expresiones aritméticas, que pueden ser enteros, sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Definir funciones sujetas a las siguientes especificaciones:

```
eval:: Exp ->Int
-- eval e = resultado de evaluar e

cuentaOps:: Exp ->Int
-- cuentaOps e = número de operaciones aritméticas en e

cambiaOps:: Exp ->Exp
-- cambiaOps e = resultado de cambiar en e 'más' por 'menos' y 'por' por 'entre'

operandos:: Exp ->[Int]
-- operandos e = lista de los enteros que aparecen en e
```

6. Considera el siguiente tipo de datos para representar conjuntos finitos de elementos de un tipo cualquiera:
- ```
data Conjunto a = Con Int [a]
```
- donde en un dato `Con n xs` que represente a un conjunto  $C$ , el argumento `n` representa el cardinal de  $C$  y `xs` es la lista de sus `n` elementos.

- Define una función `toC` que convierta listas en conjuntos.
- Define la intersección y la unión de conjuntos.
- Define la función `mapset f c`, que calcula la imagen por `f` de un conjunto `c`, es decir, el conjunto resultado de aplicar la función `f` a cada elemento de `c`.
- Declara `Conjunto a` como instancia de las clase `Eq` y `Ord`, de modo que `==` y `<=` reflejen la noción matemática de igualdad de conjuntos y de inclusión de conjuntos, respectivamente.

7. (*Para mentes perversas, en sus ratos libres*)

Haz las declaraciones de instancia de clase adecuadas para conseguir los siguientes efectos exóticos, cuando no indeseables:

- La evaluación de `1 && True` da `True` y no un error.
- La evaluación de `map and [1,[2],3]` da `[True,False,True]` y no un error.