

Ohjelmointikielet ja -paradigmat 2017

Sakari Snäll 507267
Antti Vainikka 510575

May 21, 2017

1 Johdanto

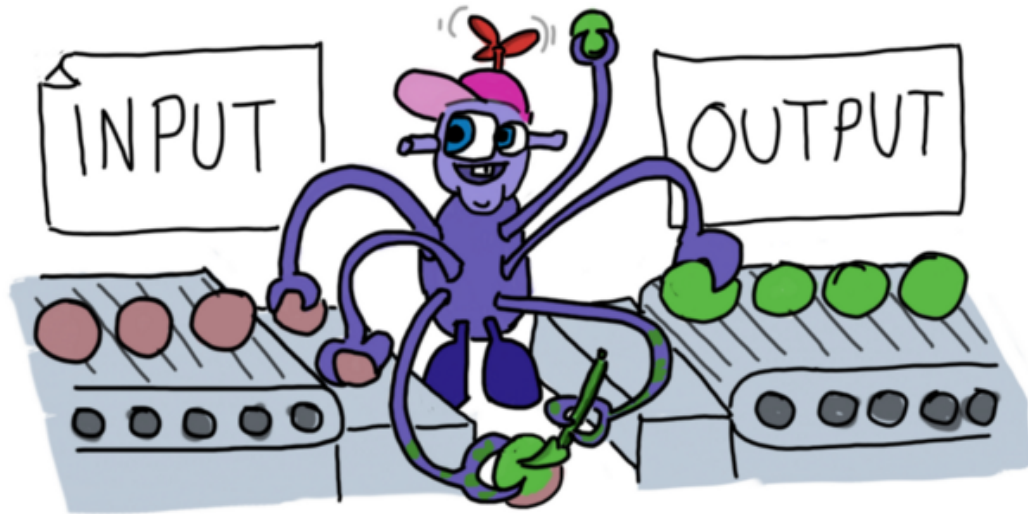
Toteutimme harjoitustyön kolmannen tehtävän. Valitsimme toteutettavaksi peliksi pokerin koska järkevän toteutuksen tekeminen tutustuttaisi meidät kielen tapaan luoda struktuureita, lukea syötettä standardista syöteputkesta ja joutuisimme toteuttamaan pelijatkumon funktionaalisesti. Alkuperäisen tietämyksemme perusteella pelin ohjelmoiminen on funktionaalisesti vaikeampaa verrattuna imperatiiviseen tapaan ohjelmoida, koska peleissä on yleensä tila, jota pitää muuttaa usein. Useat peliohjelmointiin liittyvät kirjat ja artikkelit käyttävät olio-ohjelmoinnin paradigmaa, Pelien osat ovat yleensä helpompia hahmottaa kun ne jaetaan yksittäisiin olioihin, joilla on jokin tietty funktio. Ohjelmointityö antaa meille tuntumaa miksi funktionaalinen paradigma ei ole suosittu ainakaan pelien ohjelmoinnissa.

2 Funktionaalinen paradigma

Funktionaalinen paradigma on deklarativisten ohjelmointiparadigmojen luokkaan kuuluva ohjelmointiparadigma. Funktionaalisen paradigman ominaisuuksia ovat esimerkiksi muuttumattomat tietorakenteet ja laiska laskenta. Muuttumattomilla tietorakenteilla tarkoitetaan yleensä yksinkertaisuudessaan sitä, että mikäli halutaan esittää jokin asia muuttuneena, sille luodaan uusi tietorakenne (muuttuja tai funktio esimerkiksi). Laiskalla laskennalla puolestaan tarkoitetaan sitä, että mitään ei lasketa ennen kuin on pakko ja mitään ei lasketa kahdesti.

2.1 Matemaattinen lähtökohta

Funktionaalisessa ohjelmoinnissa pyritään kuvaamaan ongelma matemaattisesta näkökulmasta käyttäen funktioita ja lausekkeita. Tietorakenteet ovat usein listoja ja niiden yhdistelmiä. Funktiot pyritään pitämään tarkkaan määriteltynä ja sivuvaikutuksettomina, eli sellaisina etteivät ne ole riippuvaisia globaalista datasta ja tuottavat aina saman lopputuloksen samoilla lähtöarvoilla.



2.2 Kontrollivuo

Funktionaalisen ohjelmoinnin matemaattisuus ilmenee myös siten, että funktioiden suoritusjärjestys ohjataan rekursioiden ja peräkkäisten funktioiden avulla, kun taas imperatiivisessa ohjelmoinnissa ohjaus toimii ehtolauseilla ja iteraatioillai. Funktionaalisilla ohjelmilla ei ole varsinaisesti tilaa kuten proseduraalisissa ohjelmissa, vaan niiden kontrollivuo muodostuu suoraan lausekkeista, funktiokutsuista ja niiden välisistä riippuvuuksista. Koska funktionaalisessa ohjelmoinnissa ei ole monimutkaisia ehtolauseita vaan ohjaus tapahtuu peräkkäisillä funktion kutsuilla on ohjelman toiminta helpommin ennustettavissa.

2.3 Funktionaaliset ohjelmointikielet

On vaikea määrittää onko ohjelmointikieli funktionaalinen vai ei. Useimmissa ohjelmointikielissä on olemassa mahdollisuus luoda anonyymeja funktioita ja sen pohjalta on vedetty johtopäätös, että kieli olisi funktionaalinen. Esimerkiksi Java 8:aa kutsutaan funktionaaliseksi, koska siihen lisättiin lyhenne paikallaan luodulle objektille, joka toteuttaa jonkin rajapinnan. Funktionaaliset ohjelmointikielet voidaan jakaa kuitenkin puhtaasti funktionaaliin ja epäpuhtaisiin. Puhtaus funktionaalisissa ohjelmointikielissä viittaa siihen voidaanko kielessä aiheuttaa sivuvaikutuksia. Täysin funktionaalisia ohjelmointikieliä on esimerkiksi Haskell ja Clear. ML pohjaiset kielet ovat funktionaalisia mutta esimerkiksi standardissa ML:ssä ja Ocamlissa voidaan asettaa muuttujalle arvo. Jos halutaan olla tarkkoja niin myös Haskelissa tapahtuu sivuvaikutuksia koska esimerkiksi tekstin tulostaminen sisältää sivuvaikutuksen. Täydellisesti sivuvaikutuksellisessa ohjelmassa ei kuitenkaan ole järkeä koska tarpeeksi tehokas kääntäjä voisi tuottaa ohjelman, joka ei suorita mitään koska sivuvaikutuksia ei tehdä.

```
(let loop ((n 0))
  (cond
    ((= n 10))
    (#t
     ...
     (loop (+ n 1)))))

for (int n = 0; n < 10; n++) {
  ...
}
```

}

2.4 Sulkeumat objektien sijaan

Ohjelmointikielissä joissa funktioon voidaan sisällyttää ympäristö (closure), pystytään triviaalisti toteuttamaan objektisysteemi. Yksi mahdollinen tapa toteuttaa objektisysteemi olisi tehdä objektin luova funktio, joka palauttaisi funktion, joka ottaa listan parametreja. Listan ensimmäinen parametri voisi olla metodi ja loput metodin vaatimia parametreja.

2.5 Mahdolliset vahvuudet

Funktionaalisen ohjelmoinnin suosio on ollut suuressa kasvussa, sillä prosessoriytimien määrä on kasvanut ja funktionaalisella ohjelmoinnilla ohjelmakoodia on helpompi rinnakkaistaa ja tehostaa. Kun funktioilla ei ole sivuvaikutuksia, on niiden suorituseräjä vapaa ja kääntäjä saa optimoitua samanlaiset funktiokutsut yhdeksi. Rinnakkaisuus on mutkattomampaa kuin imperatiivisessa ohjelmoinnissa, sillä funktioilla ei ole yhteistä globaalia dataa, joka voisi aiheuttaa ongelmia.

2.6 Mahdolliset heikkoudet

Funktionaalisessa ohjelmoinnissa yritetään välttää globaalia dataa, minkä takia ohjelmoidessa täytyy miettiä tarkemmin suorituseräjästä ja putkittaa kutsuja. Tosimaailman asioiden hahmottaminen voi olla vaikeampaa olioiden puuttumisen takia, mutta matemaattisten ongelmien ratkaisu on virtaviivaisempaa. Funktionaaliset ohjelmointikielet ovat usein raskaampia suorittaa kuin imperatiiviset, mikä johtuu monissa tapauksissa mutatoitumattomista muuttujista ja niiden tehottomuudesta nykytietokoneissa.

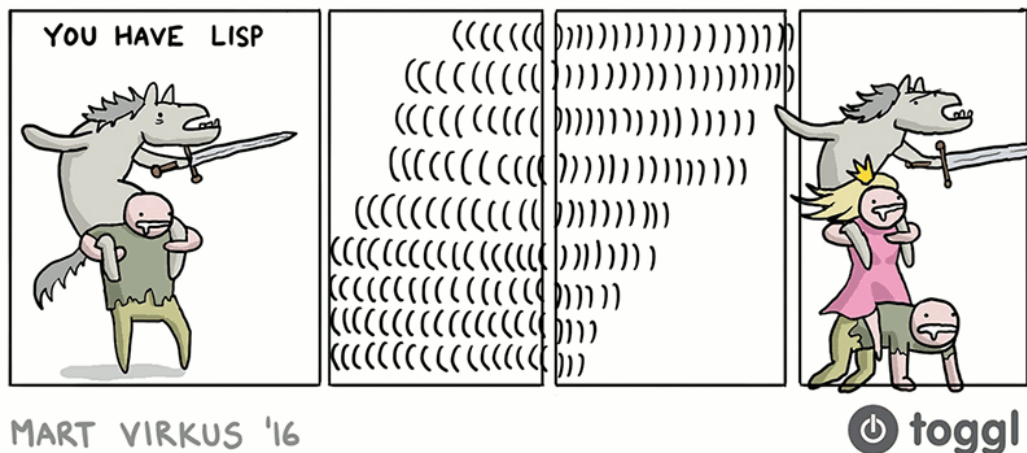
3 Lisp

Lispejä pidetään yleensä funktionaalisina mutta ne ovat todellisuudessa moniparadigmaisia. Common Lisp on tunnetuista Lispeistä tulkintamme mukaan vähiten funktionaalinen koska sen standardi ei edellytä häntärekursion optimointia. Common Lispissä on myös useita sivuvaikutuksellisia funktioita. Schemessä on myös sivuvaikutuksellisia funktioita mutta ainakin standardin määrittävät sivuvaikutukselliset funktiot päättyvät aina huutomerkkiin. Schemen standardi myös määrittää, että toteutuksen täytyy tukea häntärekursion optimointia. Schemen keskustelufoorumeilla myös kokemuksen perusteella suositaan enemmän rekursion käyttöä, toisin kuin Common Lispin ohjelmoijat, jotka tuntuvat hyödyntävän enemmän imperatiivisia silmukka-rakennetta.

3.1 Clojure

Clojure on ohjelmointikieli, joka on saanut paljon vaikutteita Common Lispistä. Clojure ei välttämättä tue häntärekursion optimointia. Clojure kuitenkin eroaa Schemestä ja Common Lispistä siinä, että Clojuressa perus datarakenteet ovat muuttumattomia.

Muut Lisp-ohjelmoijat ovat usein kriittisiä Clojuren suhteen koska siinä käytetään kaikkia eri tyyppisiä sulkeita pelkkien tavallisten sulkeiden sijaan.



3.2 Funktionaalinen Clojure

Clojure pyrkii olemaan funktionaalinen ohjelmointikieli, mutta epäpuhdas sellainen, sillä se ei pakota tekemään sovelluksista läpinäkyviä eikä todistettavissa olevia. Clojurella tehtyjä funktioita ei siis aina voida korvata arvoilla muuttamatta sovelluksen käyttäytymistä. Clojure sisältää myös laajan valikoiman mutatoitumattomia tietorakenteita (listoja, vektoreita, avain-arvo pareja).

4 Harjoitustyö

Tehtävänannossa mainittiin, että ohjelmakoodin tulisi olla idiomaattista valitulle ohjelmointikielelle. Emme ole täysin varmoja onko ohjelmakoodi täysin idiomaattista mutta koska työn oli tarkoitus olla harjoitus funktionaaliseen paradigmaan, toteutimme koodin niin, että siinä ei muuteta muuttujia ollenkaan. Valitsimme Clojuren ohjelmointikieleksi koska ML:n kaltaisissa ohjelmointikielissä on liian vaikea syntaksi.

4.1 Funktionaalisuuden hyödyt ja haitat

Mielestämme ohjelmakoodin toteuttaminen funktionaalisesti oli vaikeampaa ja hitaampaa, kuin jos olisimme käyttäneet tavanomaisempaa paradigmaa. Jo pelkästään silmukkarakenteiden tekeminen vaati paljon enemmän miettimistä.

Pelitilaa ei ylläpidetä globaaleissa muuttujissa vaan se kulkee funktioiden parametreinä. Tämän takia funktioiden rakentaminen oli hieman puhtaampaa koska mikään muu funktio ei voinut muuttaa tilaa joka oli saatu parametrinä.