程序员

出错了! 请稍后再试。

被浏览 358,485

编程经历中有没有曾经遇到以为一个很简单的问题,最后折腾很久才 解决? ▮ 修改



编程经历中有没有曾经遇到以为一个很简单的问题 最后折腾很久,甚至超过一周,一个月甚至更久 期间一度怀疑人生,怀疑智商是否适合写程序,心情非常低落 最后解决了...显示全部 >

关注问题

▶ 写回答

+≗ 激请回答

● 1 条评论 7 分享 ★ 邀请回答

查看全部 137 个回答

Felis sapiens 🖒

函数式编程、编程语言、编程 话题的优秀回答者

草莓大福、RednaxelaFX、Belleve、Glavo、霜月琉璃等 96 人赞同了该回答

刚接触 Haskell 时,写 Lisp 类语言的解释器遇到了问题:如何在一门 lazy 的语言里表达 strict 的 语义。解释器架构很 naive ,就是在 Maybe monad 里做错误处理,还老是在各种地方该规约时 不规约,折腾下来只好用到处插 seq 和 bang patterns 强迫求值的方法勉强解决,还要写一些"单 元测试",通过是否陷入死循环(超过预设 timeout 就算)判断有没有 lazy 语义泄露过来,比如 $(\x y -> x) (\x -> x) ((\x -> x x) (\x -> x x))$

当时为了这问题差些劝退 Haskell 转 OCaml,两相对比,在 lazy 语言中写 strict 的解释器不如在 strict 语言中写 lazy 的解释器容易。后来和@阅干人而惜知己面基时提到这事他哈哈大笑,说这 是个典型问题,应该对解释器做 CPS 变换,分离 host 语言和 target 语言的求值策略,他还给我 发了个讲义,回去照着一试果然成功。后来读了 John Reynolds 大名鼎鼎的《Definitional Interpreters for Higher-Order Programming Languages》才真正悟到其中道理。

编辑于 2017-05-11

▲ 赞同 96

● 14 条评论

7 分享

更多回答



cort proto作者(dwz.cn/7v6Lin)请指教

192 人赞同了该回答

用C++写一个有栈协程,协程的栈设置为4096时,运行效率比4096-8或者4096+8慢了40%左 右。。。。简直快要把脑袋钻到显示屏里了。。

结果努力的读了又读N-way associative cache相关的内容, 最终确定仅仅是CPU cache的问 题。。还好2天之内就定位到问题了。

这么多人赞就分享一个相关的图(和我的协程无关,但情况完全一致,测试用例设法避免了别的因 素的影响,让4K的慢显得特别明显。)

展开阅读全文 ~



关于作者



Felis sapiens

- ☆ 函数式编程、编程语言、编程 话题的 优秀回答者
- ♣ 电影旅行敲代码、Antokha Yuuki、 暮无井见铃也关注了她

回答

文章

关注者

234

40

14,871

● 发私信

相关问题

编程的世界是什么样的? 47 个回答

如何高效编程? 16 个回答

哪些大神是一只手编程的? 5 个回答

函数式响应型编程(Functional Reactive Programming)会在什么问题上有优势? 12 个回答

自学成才的程序员是在哪学到那些知识 的? 19 个回答

相关推荐





陈硕 编程

出错了! 请稍后再试。

Live 面试你 了!

137 人赞同了该回答

在测试 SSL handshake 性能的时候,发现用单线程性能显著高于两个线程。单线程是在client和 server之间切换角色,而两个线程分别是 client 和 server。按说除了一点同步的开销,性能应该一 样(加密计算在 client / server 之间交替进行,没有重叠),实际相差很大。后来发现我的台式机 CPU 自动降频,单线程是单核全速运行,而两个线程是两个核半速运行,当然慢了。解决办法: How I can disable CPU frequency scaling and set the system to performance?

展开阅读全文 >

▲ 赞同 137

● 12 条评论

7 分享

★ 收藏

● 感谢

查看全部 137 个回答



挑战编程技能: 57 道程序 员功力测试题

965 人读过

□阅读



刘看山·知乎指南·知乎协议·隐私政策

应用·工作·申请开通知乎机构号

侵权举报·网上有害信息举报专区

违法和不良信息举报: 010-82716601

儿童色情信息举报专区

电信与服务业务经营许可证

网络文化经营许可证

联系我们 © 2018 知乎