

# Nix езикът

## Универсални конфигурации с Nix

Павел Атанасов    Камен Младенов

08.04.2025

# Преговор

- Разгледахме повърхностно Nix езикът
- Написахме няколко много прости пакети
- Употребявахме `nix-build`, `nix-shell`, `nix-instantiate`, `nix-store`

# Раздел 1

## Защо ни трябва нов език?

# Скриптиращи езици - bash/powershell/...

## Плюсове

- Nix програми се свеждат до скрипт, ще пропуснем тази фаза
- Позволяват на разработчика да прави всичко със системата

## Минуси

- Позволяват на разработчика да прави всичко със системата
- Трудно е да се пишат големи и сигурни скриптове

# Езици за данни - JSON/YAML/...

## Плюсове

- Пишат се лесно
- Не е нужно да си програмист

## Минуси

- Създаването на среда може да е сложно (условно избиране на компоненти, обхождане на настройки, променяне на файлове/променливи/...), **нужно ни е програмиране**

# Императивни (процедурни) езици - C++/Java/Python/...

## Плюсове

- Често срещани езици за програмиране
- Много налични ресурси, библиотеки, работна ръка

## Минуси

- Операции извън програмата (обработка на файлове, shell променливи, ...) са сложни
- Лесно се пише код, който не дава възпроизводими резултати

# Декларативни (функционални) езици - Haskell/Racket/Scheme/...

## Плюсове

- Добре познати; ресурсите и библиотеките не са толкова много, но са достатъчно
- Не-възпроизводим код е много труден за писане

## Минуси

- Големи езици, което означава че имат големи интерпретатори и са трудни за пренасяне към различни архитектури

# От какво се нуждаем

- “Обектни” типове данни, заради йерархиите от данни
- Възможност за писане на изпълним код, за да поддържа сложна логика
- Функционален, за да сме сигурни във възпроизводимостта си
- Малък, за да има бърз и портативен интерпретатор



## Раздел 2

### Езикът Nix

# Езикът Nix

- Чисто-функционален, лениво-оценен, динамично-типизиран
- Интерпретаторът е ~13k реда C++ код
- Приблизително 7 примитивни типа, 3 композитни типа, 6 конструкции
- Едноредови коментари чрез # и многоредови чрез /\* \*/

# Лесния начин да експериментираме

- Във Версия 3 имаме `nix repl`, която предоставя интерактивна среда, в която директно пишем код на Nix и той се изпълнява
- Допълнително можем да създадем *глобални* променливи с `name = expression`

## Раздел 3

### Примитивни типове данни

# Примитивни типове данни

`null`

`null`

Булеви

`true false`

Числа (цели и дробни)

`2874 -300 182.384 1.5e7`

## Низове (едноредови и многоредови)

```
"Hello World!"
```

```
''
```

Низ

на

много

редове

```
''
```

Поддържат интерполация

```
"Sum: ${2 + 5}!"
```

## Път във файловата система

```
./directory /usr/share/bin ../test.txt
```

## Раздел 4

### Композитни типове данни

# Композитни типове: списък

- Хетерогенен, константна дължина, лениво оценен
- Нямаме индексване, трябва да използваме функциите `head`, `tail`, ...

## Синтаксис

```
[ null true 287 -3.1e4 "Hi" ./main.txt ]
```



# Композитни типове: атрибутно множество

- Редица изрази `име = стойност`;
- Еквивалента на `struct` в други езици
- **Не е обект!** Само контейнер за данни.

```
{  
  name = "John";  
  age = 22;  
  children = null;  
  identifiers = [ 841 "AXZH" ];  
  vehicle = { brand = "Dacia"; };  
  vehicle.model = "Sandero";  
}
```

- Достъпваме стойности с `.` операторът

```
{ a = 5; b = 6; }.a
```

```
{ a = 8; b = { x = 2; y = 3; }; }.b.x
```

В `nix repl`:

```
var = { a = { x = 61; y = 82; }; b = 100; }
```

```
var.a.y
```

- Атрибутите са произволни низове
- Когато се съставят от латински букви, цифри, - и \_, можем да **пропуснем кавичките**

```
{ item = "Apple"; } /* е същото като */ { "item" = "Apple"; }
```

- И когато правим **само** интерполация можем да ги изпуснем

```
{ ${6 * 7} = "Живот"; } /* е същото като */ { 42 = "Живот"; }
```

- За индексирането важат същите правила

```
var = { "Команда" = "echo"; _status = 1; 1 = "Успех"; }  
var."Команда"  
var.${var._status}
```

# Композитни типове: безименна функция

- Функциите са “first-class citizen” (третират се като обикновени стойности)
- Приемат само **един** аргумент

`input_argument_name: expression`

- Можем да върнем функция и подаването на аргумент ще емулира много аргументи

`x: y: (x + 1) * y`

- Извикване става чрез изреждане на аргументите след функцията

```
func = x: y: (x + 1) * y  
func 5 7    # Връща 42
```

- За да разграничим кои шпации са част от “тялото” на функцията и кои извън, ограждаме с кръгли скоби

```
(x: y: (x + 1) * y) 5 7    # Връща 42
```

Това важи и когато функцията е елемент на списък

```
[ 1 (x: y: (x + 1) * y) "Hi" ]
```

- Друг метод за много аргументи е да се използва атрибутно множество

$x: x.a + x.b$

- Много често се прави, затова имаме “деструктуриране”, където атрибутите могат да се достъпят директно

$\{ a, b \}: a + b$

- Понякога е полезно да работим *и* с цялото множество

$\{ a, b \}@x: x.a + b$

$x@\{ a, b \}: x.a + b$

- Ще получим грешка, ако атрибутно множество има повече аргументи от зададените. Можем да ги игнорираме чрез триточие в края на деструктирането.

`({ a, b, ... }: a + b) { a = 5; b = 6; c = 7; } # Връща 11`

- Аналогично получаваме грешка ако аргументи липсват. Можем да зададем стойности по подразбиране чрез ?.

`({ a ? 5, b ? 6 }: a + b) {} # Връща 11`

## Раздел 5

### Конструкции



# Конструкции

- Всичко това бяха стойности
- Имаме и *конструкции*, които връщат стойности, но не са стойност сами по себе си

## rec

Прави атрибутни множества рекурсивни, т.е. всеки атрибут е наличен на атрибутите след него. Пише се префиксно.

```
rec { a = 5; b = a + 1; c = a * b; }
```

## let-in

Дефинираме променливи за даден израз. Истинският еквивалент на `name = value` в `nix repl`.

Името съдържа латински букви, цифри, `-`, `_`, `'`. Започва с латинска буква или `_`.

```
let x = 6; y = 1; in x + y * y    # Връща 7
```

Като при `rec`, всяка променлива е налична (в израза) на всяка следваща.

## if-else

Условен израз. Винаги връща стойност, затова **else** не може да се изпусне.

```
if x < y then 2 * x else 3 * y
```

## with

Работи като **let**, обаче му подаваш атрибутно множество. Така можем да зададем променливи по време на изпълнение.

```
with { a = 81; b = 36; }; a + b
```

*/\* е същото като \*/*

```
let a = 81; b = 36; in a + b
```

## inherit

Създава `name = name` клаузи по подадена променлива. Полезно при дефиниране на атрибутни множества.

```
let num = 10; x = { inherit num; }; in x.num
```

## or

При индексване в атрибутно множество можем да използваме `or` след него за стойност по подразбиране

```
{ a = 7; }.b or 9    # Връща 9
```

Работи и при вложени множества

```
{ a = { b = { c = 7; }; }; }.a.b.n.m or 3    # Връща 3
```

# Раздел 6

## Оператори

# Оператори

- Аритметически: +, -, \*, /, unary -
- Логически: <, <=, >, >=, ==, !=, &&, ||, !
  - ▶ Импликация: ->
  - ▶ Атрибутно множество съдържа ли атрибут: ?

```
{ a = 3.14; } ? a    # Връща true  
{ a = 3.14; } ? b    # Връща false
```

- Конкатенация: +, работи при низове и пътища (смесено също!)

```
"Hello" + "World" + /bin + /lib    # Връща "HelloWorld/bin/lib"
```

- Конкатенация на списъци: ++

[ 1 2 ] ++ [ 3 4 ]    # Връща [ 1 2 3 4 ]

- Обновяване на атрибутни списъци: //

*Елементите на десния се добавят в левия или заменят стойностите от левия*

{ a = 1; b = 2; } // { b = 3; c = 4; }  
# Връща { a = 1; b = 3; c = 4; }

## Раздел 7

### Вградени неща



# Вградени неща

- Имаме редица вградени функции в езика (главно свързани с функционално програмиране)
- Те се намират във вградената променлива `builtins`
- Няма да разглеждаме абсолютно всичко, за това си има [документация](#)
- Някои от тях не е нужно да се достъпват чрез индексване в `builtins`.

# Глобални builtins

## derivation

Създава деривация, това е най-основната функция в изграждане на пакети. За нея ще говорим в следващата лекция.

## abort

Приема низ, спира изпълнение и връща аргументът си като съобщение за грешка.

```
abort "Error message"
```

## throw

Същото като **abort**, обаче позволява да бъде игнорирано в определени ситуации.

import

Приема път към Nix файл, оценява стойността му и я връща. Ако имаме `example.nix`:

```
1 + 2
```

Тогава

```
import ./example.nix    # Връща 3
```

Относно `with import <nixpkgs> { };`

Вече знаем какво прави онзи първи ред в нашия пакет!

Всички пакети се намират в едно атрибутно множество. `<nixpkgs>` е специална конструкция за път към изтеглените <https://github.com/NixOS/nixpkgs/>. `with` прави тези пакети свободно достъпни в последвалия израз.

# Операции с низове

`stringLength`

Връща дължината на подадения низ.

`substring`

Приема начален индекс, дължина и низ. Връща съответния под-низ.

# Операции с атрибутни множества

## attrNames

Приема атрибутно множество, връща списък от всички атрибути в него.

## attrValues

Приема атрибутно множество, връща списък от всички стойности в него.

## removeAttrs

Приема атрибутно множество и списък с низове - имена на атрибути. Връща атрибуtnото множество без тези атрибути.

# Операции със списъци

`elem`

Приема стойност и списък. Връща дали стойността се намира в списъка.

# Операции с файлове

## readFile

Подаваме път към файл и връща неговото съдържание като един дълъг низ

## readDir

Връща имената на всички файлове/директории в подадения път и връща атрибутно множество, където всеки атрибут е името на файл/директория и стойността е "regular", "directory", "symlink" и "unknown"

## Раздел 8

Въпроси?