

PARADIGME DE PROGRAMARE

Curs 8

Tipuri definite de utilizator. Polimorfism. Clase în Haskell.

1

Tipuri definite de utilizator – Cuprins

- Construcția `type`
- Construcția `newtype`
- Tipuri enumerate
- Tipuri înregistrare
- Tipuri recursive
- Tipuri parametrizate

2

2

Construcția `type`

- Se folosește pentru a crea **sinonime de tip**, în scop de:
 - **Documentare**: este mai clar ce face o variabilă de tip `Age` decât o variabilă de tip `Int`
 - **Concizie**: este mai scurt (și mai clar) `Name` decât `(String, String)`

Exemple

```
type Age = Int
type Name = (String,String)
names :: [Name]
names = [("Frederic", "Chopin"), ("Antonio", "Vivaldi"), ("Maurice", "Ravel")]
```

3

3

Tipuri definite de utilizator – Cuprins

- Construcția `type`
- Construcția `newtype`
- Tipuri enumerate
- Tipuri înregistrare
- Tipuri recursive
- Tipuri parametrizate

4

4

Construcția **newtype**

- Se folosește pentru a crea **tipuri noi** (definite de utilizator) folosind **un singur constructor cu un singur parametru**
- Mai **eficient** decât **data**:
 - Pentru valorile tipurilor definite cu **data** trebuie să se facă pattern match pe constructori și apoi să se acceseze valorile închise în aceștia
 - Pentru valorile tipurilor definite cu **newtype**, existând un singur constructor, acesta este șters încă din faza de compilare, și înlocuit cu valoarea închisă în el (care se știe ce tip are)
- Util pentru a defini apoi operații pe tipul respectiv

Exemplu

```
newtype Person = Person (Name, Age) deriving Show
fc :: Person
fc = Person ("Frederic", "Chopin"), 209)
```

5

5

Tipuri definite de utilizator – Cuprins

- Construcția type
- Construcția newtype
- **Tipuri enumerate**
- Tipuri înregistrare
- Tipuri recursive
- Tipuri parametrizate

6

6

Tipuri Enumerate

- Numite și tipuri sumă (| face suma/reuniunea valorilor tipului)
- Enumeră toate valorile tipului, sub forma **data** Constip = Val₁ | Val₂ | ... | Val_n

Exemple

```
data Dice = S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6
```

```
*Main> :i Bool
```

```
data Bool = False | True      -- Defined in `GHC.Types'
```

7

7

Tipuri definite de utilizator – Cuprins

- Construcția type
- Construcția newtype
- Tipuri enumerate
- **Tipuri înregistrare**
- Tipuri recursive
- Tipuri parametrizate

8

8

Tipuri înregistrare

- Numite și tipuri produs: o valoare a tipului se obține prin combinarea unor valori de alte tipuri, sub forma

```
data ConstTip = Cons {câmp1 :: tip1, ... câmpn :: tipn}
care este o variantă cu funcții selector pentru definiția
data ConstTip = Cons tip1 ... tipn
```

- Au un corespondent în majoritatea limbajelor de programare (ex: struct în C++)

Exemplu

```
data Person2 = Person2 {name :: Name, age :: Age}
fc2 :: Person2
fc2 = Person2 ("Frederic", "Chopin") 209
composer = name fc2
```

9

9

Tipuri definite de utilizator – Cuprins

- Construcția type
- Construcția newtype
- Tipuri enumerare
- Tipuri înregistrare
- Tipuri recursive
- Tipuri parametrizate

10

10

Tipuri recursive

- Tipuri pentru care specificăm și cel puțin un constructor intern
- ```
data ConstTip = .. | Consi .. ConstTip .. | ..
```

### Exemple

```
data Natural = Zero | Succ Natural deriving Show
data IntList = Nil | Cons Int IntList deriving Show
```

11

11

## Tipuri definite de utilizator – Cuprins

- Construcția type
- Construcția newtype
- Tipuri enumerare
- Tipuri înregistrare
- Tipuri recursive
- Tipuri parametrizate

12

12

## Tipuri parametrizate

- Constructorul de tip este aplicat pe una sau mai multe variabile de tip, permițând obținerea unor tipuri particulare la instanțiere  
`data` `ConsTip a b ... =`
- Nu are rost să avem `IntList`, `CharList`, `PairList`, etc., este de preferat să avem un singur tip parametrizat `List a`, unde `a` se va lega la un tip concret în momentul în care plasăm valori de un tip concret în listă

### Exemplu

```
data List a = Nil | Cons a (List a) deriving Show
lst1 = Cons 1 $ Cons 2.5 $ Cons 4 Nil -- :t lst1 => lst1 :: List Double
lst2 = Cons "Hello " $ Cons "world!" Nil -- :t lst2 => lst2 :: List [Char]
```

13

13

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparație cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

14

14

## Polimorfism

- Se referă la furnizarea unei interfețe comune (în cazul nostru, o aceeași funcție) pentru tipuri diferite
- 2 tipuri de polimorfism

**Polimorfism parametric** = funcția se comportă la fel pentru argumente de tipuri diferite

- Ex: `length`, `head`, `id`

**Polimorfism ad-hoc** = funcția este supraîncărcată, având comportament diferit în funcție de tipul argumentelor pe care le primește

- Ex: `+`, `*`, `==`
- `2 + 3 :: Int` întoarce `5`, `2+3 :: Double` întoarce `5.0`

**Observație:** operațiile aritmetice se comportă diferit în funcție de context (la sinteza de tip se deduce că rezultatul operației trebuie să aibă un anumit tip)

15

15

## Supraîncărcare

### Avantaje

- **Lizibilitate**
  - Mai clar `x == y, a == b, p == q` decât `eqInt x y, eqChar a b, eqBool p q`
- **Reutilizare**
  - Mai bine o singură funcție polimorfică `myElem` (reimplementarea lui `elem` din Haskell)

```
myElem _ [] = False
myElem a (x:xs) = a == x || myElem a xs
```

decât câte un `myElem` pentru fiecare tip de date care poate fi căutat într-o listă

```
myElemInt care folosește eqInt
myElemChar care folosește eqChar
myElemBool care folosește eqBool ...
```

16

16

## Alternative (inferioare) la supraîncărcare

- 1) Funcții diferite pentru fiecare tip (myElemInt, myElemChar, myElemBool...)
- 2) Pasarea funcției al cărei comportament diferă ca parametru

```
--myElem2 :: (a -> b -> Bool) -> a -> [b] -> Bool --tipul dedus
--myElem2 :: (a -> a -> Bool) -> a -> [a] -> Bool --tipul dat explicit
myElem2 _ _ [] = False
myElem2 eq a (x:xs) = eq a x || myElem2 eq a xs
```

dar, chiar dacă declarăm noi tipul funcției, acesta este mai general decât ne-am dori, permițând și alte funcții decât cele care testează pentru egalitate

### Observație

Haskell nu permite definiții multiple (cu semnături diferite) pentru un același nume de funcție. O asemenea facilități ar distruge mecanismul foarte puternic de sinteză de tip.

17

17

## Supraîncărcare și sinteză de tip

- Tipul funcției trebuie să **restrângă utilizarea ei la tipurile care supraîncarcă o anumită operație**
- Astfel prevenim și erori rezultate din aplicarea funcției pe tipuri care nu au operația respectivă
- **Ex:** Este posibil să avem liste de funcții în Haskell:

```
*Main> zipWith (\f x -> f x) [(+), (/)] [3..]
[4.0,0.5]
```

dar nu este posibil să căutăm o funcție în ele, întrucât nu există un algoritm pentru a determina dacă 2 funcții sunt egale (au același comportament):

```
*Main> elem (+) [(+), (/)]
```

```
...
```

```
No instance for (Eq (a0 -> a0)) arising from a use of 'elem'
```

Funcțiile nu pot fi comparate pentru egalitate, dar argumentele lui elem trebuie să poată

18

18

## Supraîncărcare și sinteză de tip

### Exemple (signaturi pentru funcții polimorfe ad-hoc)

- `:t sum`  
`sum :: Num a => [a] -> a`  
 Tipul a trebuie să supraîncarce operațiile specifice numerelor (+, -, \* ...)
- `:t elem`  
`elem :: Eq a => a -> [a] -> Bool`  
 Tipul a trebuie să fie comparabil pentru egalitate (să supraîncarce ==)
- `:t Data.List.sort`  
`Data.List.sort :: Ord a => [a] -> [a]`  
 Tipul a trebuie să fie ordonabil (să supraîncarce <, <=, >, >= ...)

19

19

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- **Clase Haskell**
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparatie cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

20

20

## Clase în Haskell

**Clasă Haskell** = mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei

- mecanismul Haskell de a implementa polimorfismul ad-hoc
- și un mod de a documenta cum se comportă tipurile (ex: Int este Bounded, Integer nu)

### Exemple

**Show** – clasa tipurilor afișabile (prin funcția show = un fel de toString din Java)

- Membri: toate tipurile în afară de IO și funcții

**Num** – clasa tipurilor numerice

- Membri: Int, Integer, Float, Double

**Bounded** – clasa tipurilor ale căror valori sunt limitate inferior și superior

- Membri: Int, Char, Bool, tupluri, Ordering

21

21

## Definirea unei clase

```
class NumeClasă t where
 f1 :: semnatura1
 ...
 fn :: semnaturan
```

Variabilă de tip care reprezintă un tip membru al clasei

Signaturile folosesc variabila de tip (pentru că prin definiție descriem o întreagă clasă de tipuri)

### Exemplu

```
class Eq a where
 (==) :: a -> a -> Bool
 (/=) :: a -> a -> Bool
```

Semnificația: Pentru ca un tip a să aparțină clasei Eq, trebuie ca el să implementeze funcțiile (==) și (/=) (respectând signaturile date)

22

22

## Implementări implicite

- În general, clasa doar definește funcțiile care trebuie supraîncărcate, nu le și implementează (firească, întrucât implementările diferă de la tip la tip)
- Excepție: implementări implicite (**definiții circulare** ale funcțiilor, care permit ca un tip membru să redefină doar o parte din funcții iar restul să se comporte corect)
- **Minimal complete definition**: un set minimal de funcții ale clasei care **trebuie redefinite** la instanțiere astfel încât toate funcțiile să se comporte apoi corect pe tipul respectiv

### Exemplu

```
class Eq a where
 (==), (/=) :: a -> a -> Bool
 x /= y = not (x == y)
 x == y = not (x /= y)
```

Dacă un tip specifică o implementare pentru (==), (/=) se deduce automat din implementarea implicită

Dacă specifică implementarea pentru (/=), atunci (==) este cel care se deduce automat

Minimal complete definition: (==) SAU (/=)

23

23

## Implementări implicite

### Avantaje

- **Efort minim**: Nu trebuie să redefinim toate funcțiile
  - Din rațiuni de performanță, uneori le vom redefini pe toate (Ex: poate că tipul are o metodă mai bună de a detecta inegalitatea decât să eșueze în verificarea egalității)
- **Ușurință la instanțiere**: Există mai multe definiții complete minimale, o putem alege pe cea mai convenabilă
  - Ex: Uneori e mai ușor să definesc (==), alteori e mai ușor să definesc (/=)

24

24

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparăție cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

25

25

## Derivarea unei clase

- Așa cum funcțiile depind de apartenența unui tip la o anumită clasă, la fel și clasele pot necesita ca tipul lor membru să aparțină deja altei clase

**Derivarea clasei** = impunerea condiției ca un tip să fie deja membru al altei clase (clasa părinte) în momentul în care el devine instanță a clasei copil

- Clasa copil nu moștenește de la clasa părinte decât promisiunea că instanțele sale vor fi implementat anumite funcții
  - Cele două instanțieri (a clasei părinte și a clasei copil) sunt separate

### Exemplu

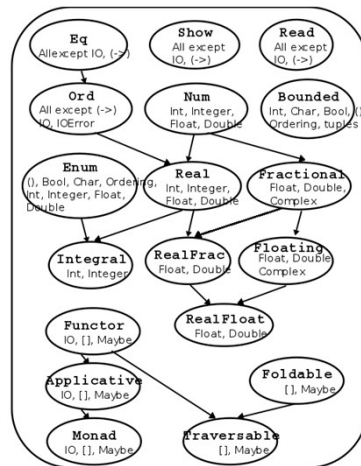
```
class Eq a => Ord a where
... -- alte funcții decât (==), (/=)
```

Semnificația: Pentru ca un tip a să fie membru al clasei Ord, el trebuie să fie deja membru al clasei Eq și să implementeze funcțiile specificate în clasa Ord

26

26

## Ierarhia de clase în Haskell



27

27

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparăție cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

28

28

## Instanțierea unei clase

**Instanță a unei clase** = tip care supraîncarcă toate funcțiile clasei (tip membru)

**instance** NumeClasă Tip **where** → Tip concret, nu variabilă de tip ca la definirea clasei

```
f1 = ... -- implementare
...
fn = ... -- implementare
```

→ Implementări care respectă signaturile din definiția clasei

### Exemplu

```
instance Show Dice where
 show S1 = "."
 ...
 show S6 = "::::"
```

29

29

## Instanțierea unei clase definită de utilizator

### Exemplu

```
class Valuable a where
 value :: a -> Int

instance Valuable Dice where
 value S1 = 1
 ...
 value S6 = 6
```

30

30

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparatie cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

31

31

## Context

**Context** = mulțimea constrângerilor (de apartenență la diverse clase) asupra variabilelor de tip din

### • semnatura unei funcții

```
rollSum :: (Valuable a, Valuable b) => (a, b) -> Int
rollSum (x, y) = value x + value y
```

### • declarația unei clase

```
class Eq a => Ord a where
```

### • instanțierea unei clase

```
instance Eq a => Eq [a] where
 [] == [] = True
 (x:xs) == (y:ys) = x == y && xs == ys
 _ == _ = False
```

→ Se folosește un tuplu pentru constrângeri multiple

32

32



## Propagarea contextului la sinteza de tip

Să se determine tipul următoarelor 2 funcții:

```
myLen lst
 | lst == [] = 0
 | otherwise = 1 + myLen (tail lst)

myLen2 lst
 | null lst = 0
 | otherwise = 1 + myLen2 (tail lst)
```

33

33

## Propagarea contextului la sinteza de tip

Să se determine tipul următoarelor 2 funcții:

```
myLen lst
 | lst == [] = 0
 | otherwise = 1 + myLen (tail lst)
```

- Rezultatul este un număr ( $0 :: \text{Num } a \Rightarrow a, 1 :: \text{Num } a \Rightarrow a, (+) :: \text{Num } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$ )
- Atât otherwise cât și == întorc Bool (necesar pentru a folosi gărzi)
- Tipul lui lst trebuie să fie comparabil pentru egalitate ( $(==) :: \text{Eq } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow \text{Bool}$ )
- Tipul lui lst trebuie să fie  $[t] ([] :: [t], (==) :: \text{Eq } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow \text{Bool})$
- Tipul t trebuie să fie comparabil pentru egalitate ( $\text{instance Eq } a \Rightarrow \text{Eq } [a]$ )

34

34

## Propagarea contextului la sinteza de tip

Să se determine tipul următoarelor 2 funcții:

```
myLen lst
 | lst == [] = 0
 | otherwise = 1 + myLen (tail lst)
```

- Rezultatul este un număr ( $0 :: \text{Num } a \Rightarrow a, 1 :: \text{Num } a \Rightarrow a, (+) :: \text{Num } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$ )
- Atât otherwise cât și == întorc Bool (necesar pentru a folosi gărzi)
- Tipul lui lst trebuie să fie comparabil pentru egalitate ( $(==) :: \text{Eq } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow \text{Bool}$ )
- Tipul lui lst trebuie să fie  $[t] ([] :: [t], (==) :: \text{Eq } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow \text{Bool})$
- Tipul t trebuie să fie comparabil pentru egalitate ( $\text{instance Eq } a \Rightarrow \text{Eq } [a]$ )

**myLen :: (Num a, Eq t) => [t] -> a**

35

35

## Propagarea contextului la sinteza de tip

Să se determine tipul următoarelor 2 funcții:

```
myLen2 lst
 | null lst = 0
 | otherwise = 1 + myLen2 (tail lst)
```

- Rezultatul este un număr ( $0 :: \text{Num } a \Rightarrow a, 1 :: \text{Num } a \Rightarrow a, (+) :: \text{Num } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$ )
- Atât otherwise cât și null întorc Bool (necesar pentru a folosi gărzi)

36

36

## Propagarea contextului la sinteza de tip

Să se determine tipul următoarelor 2 funcții:

```
myLen2 lst
 | null lst = 0
 | otherwise = 1 + myLen2 (tail lst)
```

- Rezultatul este un număr ( $0 :: \text{Num } a \Rightarrow a, 1 :: \text{Num } a \Rightarrow a, (+) :: \text{Num } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$ )
- Atât otherwise cât și null întorc Bool (necesar pentru a folosi găzi)
- Tipul lui lst trebuie să fie [t] ( $\text{null} :: [t] \rightarrow \text{Bool}$ )

37

37

## Propagarea contextului la sinteza de tip

Să se determine tipul următoarelor 2 funcții:

```
myLen2 lst
 | null lst = 0
 | otherwise = 1 + myLen2 (tail lst)
```

- Rezultatul este un număr ( $0 :: \text{Num } a \Rightarrow a, 1 :: \text{Num } a \Rightarrow a, (+) :: \text{Num } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$ )
- Atât otherwise cât și null întorc Bool (necesar pentru a folosi găzi)
- Tipul lui lst trebuie să fie [t] ( $\text{null} :: [t] \rightarrow \text{Bool}$ )

**myLen2 :: Num a => [t] -> a**

```
*Main> myLen2 [(+)]
```

```
1
```

```
*Main> myLen [(+)]
```

```
eroare
```

38

38

## Simplificarea contextului

- Constrângerile din context se pot aplica **doar pe variabile de tip** (nu pe expresii de tip mai complexe decât atât)
  - $\text{myLen} :: (\text{Num } a, \text{Eq } [t]) \Rightarrow [t] \rightarrow a$  – eroare fiindcă [t] nu e variabilă de tip
  - $\text{myLen} :: (\text{Num } a, \text{Eq } t) \Rightarrow [t] \rightarrow a$  – corect
- Constrângerile impun apartenența la clasa copil **fără să impună explicit apartenența la toate clasele părinte** (aceasta se subînțelege)
  - $\text{myMax} :: (\text{Eq } a, \text{Ord } a) \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$  – redundant
  - $\text{myMax} :: \text{Ord } a \Rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$  – corect

39

39

## Test

Determinați tipul funcției f:  $f\ x\ y = \text{fst } x ++ \text{head } y$

**Obs:** Nu este necesar să scrieți reguli de sinteză de tip dar trebuie să se vadă pașii (sinteza componentelor), nu doar rezultatul final.

40

40

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparație cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

41

41

## Clasa Ord

```
class Eq a => Ord a where
 compare :: a -> a -> Ordering
 (<), (<=), (>=), (>) :: a -> a -> Bool
 max, min :: a -> a -> a

 Minimal complete definition:
 ?

compare x y max x y
| x == y = EQ | x >= y = x
| x <= y = LT | otherwise = y
| otherwise = GT

x <= y = compare x y /= GT min x y
x < y = compare x y == LT | x <= y = x
x >= y = compare x y /= LT | otherwise = y
x > y = compare x y == GT
```

42

42

## Clasa Ord

```
class Eq a => Ord a where
 compare :: a -> a -> Ordering
 (<), (<=), (>=), (>) :: a -> a -> Bool
 max, min :: a -> a -> a

 Minimal complete definition:
 (<=) SAU compare

compare x y max x y
| x == y = EQ | x >= y = x
| x <= y = LT | otherwise = y
| otherwise = GT

x <= y = compare x y /= GT min x y
x < y = compare x y == LT | x <= y = x
x >= y = compare x y /= LT | otherwise = y
x > y = compare x y == GT
```

43

43

## Clasa Enum

```
class Enum a where
 succ, pred :: a -> a
 toEnum :: Int -> a
 fromEnum :: a -> Int
 enumFrom :: a -> [a]
 enumFromThen :: a -> a -> [a]
 enumFromTo :: a -> a -> [a]
 enumFromThenTo :: a -> a -> a -> [a]

 Minimal complete definition:
 toEnum și fromEnum

 succ = toEnum . (+1) . fromEnum
 pred = toEnum . (subtract 1) . fromEnum
 enumFrom x = map toEnum [fromEnum x ..]
 enumFromTo x y = map toEnum [fromEnum x .. fromEnum y]
 enumFromThen x y = map toEnum [fromEnum x, fromEnum y ..]
 enumFromThenTo x y z = map toEnum [fromEnum x, fromEnum y .. fromEnum z]
```

44

44

## Clasa Bounded

```
class Bounded a where
 minBound :: a
 maxBound :: a
```

```
*Main> minBound :: Int
-9223372036854775808
*Main> maxBound :: Int
9223372036854775807
*Main> maxBound :: Integer
```

```
<interactive>:149:1:
 No instance for (Bounded Integer) arising from a use of `maxBound'
```

45

45

## Cuvântul cheie **deriving**

- Multe din clasele predefinite sunt **derivabile**, adică **funcțiile lor pot fi implementate automat** (rudimentar) pentru un nou tip care solicită asta folosind **deriving**
- **Show** – afișează o valoare ca pe o aplicare succesivă de constructori
- **Eq** – două valori sunt egale dacă se obțin prin aplicarea aceluiași constructori pe aceleași valori în aceeași ordine
- **Ord și Enum** – folosesc ordinea în care sunt definiți constructorii de date
- **Ex:** False < True pentru că data Bool = False | True

**Exemplu** (cu verificări la calculator)

```
data Dice = S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 deriving (Eq, Ord, Enum)
```

Pentru a instanția Ord trebuie să instanțiem și Eq, nu e automat

46

46

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- **Clase pentru containere**
- Comparatie cu clasele din POO
- Mesaje de eroare

47

47

## Containere

- Să presupunem că vrem să definim **clasa Container** (care nu există în Haskell) pentru tipuri (existente sau definite de noi) care conțin elemente (ex: [a], Maybe a, List a, BSTree a) și că această clasă oferă **funcția contents** care întoarce o listă cu toate elementele din structură

```
class Container t where
 contents :: t -> ??
```

t = tipul containerului, de exemplu BSTree a

**Problema:** trebuie să întoarcem [a] și a nu este accesibil în acest punct

48

48

## Containere

```
class Container t where
 contents :: t -> ??
```

t = tipul containerului, de exemplu BSTree a

**Problema:** trebuie să întoarcem [a] și a nu este accesibil în acest punct

```
class Container t where
 contents :: t a -> [a]
```

**Soluția:** variabila t să reprezinte constructorul de tip (ex: BSTree), nu întreg tipul parametrizat (BSTree a)

```
instance Container [] where
 contents = id
```

Constructorul de tip ([]), nu întreg tipul parametrizat ([a])

**Exercițiu la calculator:** instanțierea pentru List a

49

49

## Clase Haskell pentru containere

- Clasa Container nu există în Haskell, dar există 2 clase ale căror operații sunt dedicate containerelor

- Functor** (pentru abstractizarea operațiilor de tip map)

```
class Functor f where
 fmap :: (a -> b) -> f a -> f b
```

- Foldable** (pentru abstractizarea operațiilor de tip fold)

```
class Foldable t where
 ...
 foldr :: (a -> b -> b) -> b -> t a -> b
 ...
 foldl :: (a -> b -> a) -> a -> t b -> a
 ...
```

50

50

## Exerciții

La ce se evaluează ex1, ex2, ex3, ex4, cunoscând:

```
instance Functor Maybe -- Defined in `Data.Maybe'
instance Functor [] -- Defined in `GHC.Base'
instance Functor ((->) r) -- Defined in `GHC.Base'
instance Functor ((,) a) -- Defined in `GHC.Base'
instance Foldable (,) a -- Defined in `Data.Foldable'
```

```
ex1 = fmap (+1) (Just 5)
ex2 = fmap (+1) (+1) 2
ex3 = fmap (+1) (1,2)
ex4 = Data.Foldable.foldl (+) 10 (1,2)
```

51

51

## Exerciții

La ce se evaluează ex1, ex2, ex3, ex4, cunoscând:

```
instance Functor Maybe -- Defined in `Data.Maybe'
instance Functor [] -- Defined in `GHC.Base'
instance Functor ((->) r) -- Defined in `GHC.Base'
instance Functor ((,) a) -- Defined in `GHC.Base'
instance Foldable (,) a -- Defined in `Data.Foldable'
```

```
ex1 = fmap (+1) (Just 5) -- Just 6
ex2 = fmap (+1) (+1) 2 -- 4
ex3 = fmap (+1) (1,2) -- (1,3)
ex4 = Data.Foldable.foldl (+) 10 (1,2) -- 12
```

52

52

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- **Comparație cu clasele din POO**
- Mesaje de eroare

53

53

## Clase Haskell versus clase și interfețe POO

### Clase Haskell ≠ Clase POO

- O clasă Haskell este o mulțime de tipuri
- O clasă POO este un singur tip (mulțimea valorilor de acel tip)

### Clase Haskell ~ Interfețe POO

- Clasa Haskell este instanțiată de diverse tipuri
- Interfața POO este implementată de diverse clase (care sunt ca niște tipuri)
- Ambele doar precizează operațiile pe care tipul trebuie să le aibă, nu le și implementează

54

54

## Polimorfism și clase – Cuprins

- Polimorfism parametric și ad-hoc
- Clase Haskell
- Derivarea unei clase
- Instanțierea unei clase
- Context
- Clase uzuale
- Clase pentru containere
- Comparație cu clasele din POO
- **Mesaje de eroare**

55

55

## No instance for (<> a)

- **signatura** furnizată este **incompletă**: trebuie să-i adăugăm contextul

```
eq :: a -> a -> Bool
eq x y = x == y
```

No instance for (Eq a) arising from a use of '=='

Possible fix:

add (Eq a) to the context of

the type signature for eq :: a -> a -> Bool

In the expression: x == y

56

56

## No instance for (< > a)

- **signatura** furnizată este **incompletă**: trebuie să-i adăugăm contextul

```
eq :: Eq a => a -> a -> Bool
eq x y = x == y
```

No instance for (Eq a) arising from a use of '='

Possible fix:

add (Eq a) to the context of  
the type signature for eq :: a -> a -> Bool

In the expression: x == y

57

57

## Could not deduce (b ~ a)

- din sinteza de tip rezultă că  $a = b$ , dar **signaturile furnizate de programator nu garantează** acest lucru
- rigid type variable înseamnă că signatura a fost fixată de programator și Haskell nu e liber să unifice a și b

```
eq :: (Eq a, Eq b) => a -> b -> Bool
eq x y = x == y
```

Could not deduce (b ~ a)  
from the context (Eq a, Eq b)

...  
'b' is a rigid type variable bound by  
the type signature for eq :: (Eq a, Eq b) => a -> b -> Bool  
'a' is a rigid type variable bound by  
the type signature for eq :: (Eq a, Eq b) => a -> b -> Bool

58

58

## Could not deduce (b ~ a)

- din sinteza de tip rezultă că  $a = b$ , dar **signaturile furnizate de programator nu garantează** acest lucru
- rigid type variable înseamnă că signatura a fost fixată de programator și Haskell nu e liber să unifice a și b

```
eq :: Eq a => a -> a -> Bool
eq x y = x == y
```

Could not deduce (b ~ a)  
from the context (Eq a, Eq b)  
...  
'b' is a rigid type variable bound by  
the type signature for eq :: (Eq a, Eq b) => a -> b -> Bool  
'a' is a rigid type variable bound by  
the type signature for eq :: (Eq a, Eq b) => a -> b -> Bool

59

59

## No instance for (Num <>)

- numerele în Haskell sunt polimorfice (în funcție de context, 1 este Int / Float / Double / ...)
- în orice context în care apare un întreg (ex: 1), acesta este înlocuit cu `fromInteger 1` (care îl transformă în tipul numeric așteptat)
- `fromInteger :: Num a => Integer -> a`
- eroarea spune că **am folosit un număr pe poziția pe care se aștepta un tip nenumeric**

```
f = False || 1
```

No instance for (Num Bool) arising from the literal '1'

**Explicație:** aștept Bool, înseamnă că `fromInteger 1 :: Bool = a`, înseamnă că Num a adică Num Bool (dar asta nu se întâmplă)

60

60

## No instance for (Num <>)

- numerele în Haskell sunt polimorfice (în funcție de context, 1 este Int / Float / Double / ...)
- în orice context în care apare un întreg (ex: 1), acesta este înlocuit cu `fromInteger 1` (care îl transformă în tipul numeric așteptat)
- `fromInteger :: Num a => Integer -> a`
- eroarea spune că **am folosit un număr pe poziția pe care se aștepta un tip nenermic**

```
f = False || True No instance for (Num Bool) arising from the literal '1'
```

**Explicație:** aștept Bool, înseamnă că `fromInteger 1 :: Bool = a`, înseamnă că Num a adică Num Bool (dar asta nu se întâmplă)

61

61

## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip

Polimorfism parametric  
 Polimorfism ad-hoc  
 Clasă  
 Definire clasă  
 Derivare clasă  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

62

62

## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip: `newtype`, `data` / `type`

Polimorfism parametric  
 Polimorfism ad-hoc  
 Clasă  
 Definire clasă  
 Derivare clasă  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

63

63

## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip: `newtype`, `data` / `type`

**Polimorfism parametric:** funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
 Polimorfism ad-hoc  
 Clasă  
 Definire clasă  
 Derivare clasă  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

64

64



## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip: `newtype`, `data` / `type`  
 Polimorfism parametric: funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
 Polimorfism ad-hoc: funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
 Clasă  
 Definire clasă  
 Derivare clasă  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

65

65

## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip: `newtype`, `data` / `type`  
 Polimorfism parametric: funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
 Polimorfism ad-hoc: funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
 Clasă: mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
 Definire clasă  
 Derivare clasă  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

66

66

## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip: `newtype`, `data` / `type`  
 Polimorfism parametric: funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
 Polimorfism ad-hoc: funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
 Clasă: mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
 Definire clasă: `class <Clasă> t where <declarații de tip>`  
 Derivare clasă  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

67

67

## Rezumat

Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip: `newtype`, `data` / `type`  
 Polimorfism parametric: funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
 Polimorfism ad-hoc: funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
 Clasă: mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
 Definire clasă: `class <Clasă> t where <declarații de tip>`  
 Derivare clasă: `class <Clasă'> t => Clasă t where <declarații de tip>`  
 Instanțiere clasă  
 Context  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

68

68

## Rezumat

**Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip:** newtype, data / type  
**Polimorfism parametric:** funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
**Polimorfism ad-hoc:** funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
**Clasă:** mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
**Definire clasă:** class <Clasă> t where <declarații de tip>  
**Derivare clasă:** class <Clasă'> t => Clasă t where <declarații de tip>  
**Instanțiere clasă:** instance <Clasă> <Tip> where <implementări>  
**Context**  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

69

69

## Rezumat

**Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip:** newtype, data / type  
**Polimorfism parametric:** funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
**Polimorfism ad-hoc:** funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
**Clasă:** mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
**Definire clasă:** class <Clasă> t where <declarații de tip>  
**Derivare clasă:** class <Clasă'> t => Clasă t where <declarații de tip>  
**Instanțiere clasă:** instance <Clasă> <Tip> where <implementări>  
**Context:** mulțimea constrângerilor de apartenență a variabilelor de tip la diverse clase  
 Clase uzuale  
 Clase pentru containere

70

70

## Rezumat

**Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip:** newtype, data / type  
**Polimorfism parametric:** funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
**Polimorfism ad-hoc:** funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
**Clasă:** mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
**Definire clasă:** class <Clasă> t where <declarații de tip>  
**Derivare clasă:** class <Clasă'> t => Clasă t where <declarații de tip>  
**Instanțiere clasă:** instance <Clasă> <Tip> where <implementări>  
**Context:** mulțimea constrângerilor de apartenență a variabilelor de tip la diverse clase  
**Clase uzuale:** Eq, Ord, Read, Show, Enum, Bounded  
 Clase pentru containere

71

71

## Rezumat

**Mecanisme pentru definirea tipurilor / sinonimelor de tip:** newtype, data / type  
**Polimorfism parametric:** funcție cu același comportament pentru tipuri diferite  
**Polimorfism ad-hoc:** funcție cu comportament diferit pentru tipuri diferite  
**Clasă:** mulțime de tipuri care supraîncarcă operațiile specifice clasei  
**Definire clasă:** class <Clasă> t where <declarații de tip>  
**Derivare clasă:** class <Clasă'> t => Clasă t where <declarații de tip>  
**Instanțiere clasă:** instance <Clasă> <Tip> where <implementări>  
**Context:** mulțimea constrângerilor de apartenență a variabilelor de tip la diverse clase  
**Clase uzuale:** Eq, Ord, Read, Show, Enum, Bounded  
**Clase pentru containere:** Functor, Foldable

72

72