

# Paradigme de Programare

Conf. dr. ing. Andrei Olaru

andrei.olaru@cs.pub.ro | cs@andreiolaru.ro  
Departamentul de Calculatoare

2020

# Cursul 9

## Concluzie – Paradigma Funcțională







- **Paradigma de programare** – un mod de a:
  - aborda rezolvarea unei probleme printr-un program;
  - structura un program;
  - reprezenta datele dintr-un program;
  - implementa diversele aspecte dintr-un program (**cum** prelucrăm datele);
- Un limbaj poate include caracteristici dintr-una sau mai multe paradigme;
  - în general există o paradigmă dominantă;
- **Atenție!** Paradigma nu are legătură cu sintaxa limbajului!

- paradigmele sunt legate teoretic de o **mașină de calcul** în care prelucrările caracteristice paradigmei se fac la nivelul mașinii;
- **dar** putem executa orice program, scris în orice paradigmă, pe orice mașină.

- În principal, paradigma este definită de
  - elementele principale din sintaxa limbajului – e.g. existența și semnificația **variabilelor**, semnificația **operatorilor** asupra datelor, modul de construire a programului;
  - modul de construire al **tipurilor** variabilelor;
  - modul de definire și statutul **operatorilor** – elementele principale de prelucrare a datelor din program (e.g. obiecte, funcții, predicate);
  - **legarea** variabilelor, efecte laterale, transparență referențială, modul de transfer al parametrilor pentru elementele de prelucrare a datelor.





- În majoritatea limbajelor există variabile, ca **NUME** date unor valori – rezultatul anumitor procesări (calcul, inferențe, substituții);
- variabilele pot fi o **referință** pentru un spațiu de memorie sau pentru un rezultat abstract;
- elementele de procesare a datelor pot sau nu să fie **valori de prim rang** (să poată fi asociate cu variabile).

+ **Valoare de prim rang** – O valoare care poate fi:

- creată dinamic
- stocată într-o variabilă
- trimisă ca parametru unei funcții
- întoarsă dintr-o funcție

Ex) Să se scrie funcția `compose`, ce primește ca parametri alte 2 funcții, `f` și `g`, și întoarce funcția obținută prin compunerea lor, `f ∘ g`.

```
1 int compose(int (*f)(int), int (*g)(int), int x) {  
2     return (*f)((*g)(x));  
3 }
```

- în C, funcțiile **nu** sunt valori de prim rang;
- pot scrie o funcție care compune două funcții pe o anumită valoare (ca mai sus)
- pot întoarce pointer la o funcție existentă
- dar nu pot crea o referință (pointer) la o funcție **nouă**, care să fie folosit apoi ca o funcție obișnuită

```
1 abstract class Func<U, V> {
2     public abstract V apply(U u);
3
4     public <T> Func<T, V> compose(final Func<T, U> f) {
5         final Func<U, V> outer = this;
6
7         return new Func<T, V>() {
8             public V apply(T t) {
9                 return outer.apply(f.apply(t));
10            }
11        };
12    }
13 }
```

- În Java, funcțiile **nu** sunt valori de prim rang – pot crea rezultatul dar este complicat, și rezultatul nu este o funcție obișnuită, ci un obiect.

- Racket:

```
1 (define compose
2   (lambda (f g)
3     (lambda (x)
4       (f (g x))))))
```

- Haskell:

```
1 compose = (.)
```

- În Racket și Haskell, funcțiile **sunt** valori de prim rang.
- mai mult, ele pot fi **aplicate parțial**, și putem avea **funcționale** – funcții care iau alte funcții ca parametru.

# Legarea variabilelor



· două posibilități esențiale:

- un nume este întotdeauna legat (într-un anumit context) la aceeași valoare / la același calcul  $\Rightarrow$  numele **stă pentru un calcul**;
  - legare **statică**.
  
- un nume poate fi legat la mai multe valori pe parcursul execuției  $\Rightarrow$  numele **stă pentru un spațiu de stocare** – fiecare element de stocare fiind identificat printr-un nume;
  - legare **dinamică**.

Ex | Exemplu În expresia  $2 + (i = 3)$ , subexpresia  $(i = 3)$ :

- produce **valoarea** 3, conducând la rezultatul 5 al întregii expresii;
- are **efectul lateral** de inițializare a lui  $i$  cu 3.

+ | **Efect lateral** Pe lângă valoarea pe care o produce, o expresie sau o funcție poate **modifica** starea globală.

- Inerente în situațiile în care programul interacționează cu exteriorul → **I/O!**





În expresia  $x-- + ++x$ , cu  $x = 0$ :

- evaluarea stânga  $\rightarrow$  dreapta produce  $0 + 0 = 0$
- evaluarea dreapta  $\rightarrow$  stânga produce  $1 + 1 = 2$
- dacă înlocuim cele două subexpresii cu valorile pe care le reprezintă, obținem

$$x + (x + 1) = 0 + 1 = 1$$

- Importanța **ordinii de evaluare!**
- Dependențe **implicite**, puțin lizibile și posibile generatoare de bug-uri.

- În prezența efectelor laterale, programarea leneșă devine foarte dificilă;
- Efectele laterale pot fi gestionate corect numai atunci când **secvența** evaluării este garantată → garanție inexistentă în programarea leneșă.
  - nu știm când anume va fi **nevoie** de valoarea unei expresii.

+ **Transparență referențială** Confundarea unui obiect (“valoare”) cu referința la acesta.

+ **Expresie transparentă referențial**: posedă o unică valoare, cu care poate fi substituită, **păstrând** semnificația programului.

### Ex | Exemplu

- $x-- + ++x \rightarrow$  **nu**, valoarea depinde de ordinea de evaluare
- $x = x + 1 \rightarrow$  **nu**, două evaluări consecutive vor produce rezultate diferite
- $x \rightarrow$  ar putea fi, în funcție de statutul lui  $x$  (globală, statică etc.)

**+** **Funcție transparentă referențială:** rezultatul întors depinde **exclusiv** de parametri.

### Ex Exemplu

```
int transparent(int x) {
    return x + 1;
}

int opaque(int x) {
    int g = 0;
    return x + ++g;
}
```

- `opaque(3) - opaque(3) != 0!`
- **Funcții transparente:** `log`, `sin` etc.
- **Funcții opace:** `time`, `read` etc.

- **Lizibilitatea** codului;
- Demonstrarea formală a **corectitudinii** programului – mai ușoară datorită lipsei **stării**;
- **Optimizare** prin reordonarea instrucțiunilor de către compilator și prin caching;
- **Paralelizare** masivă, prin eliminarea modificărilor concurente.

# Modul de evaluare



- modul de evaluare al expresiilor dictează modul în care este executat programul;
- este legat de funcționarea **mașinii teoretice** corespunzătoare paradigmei;
- ne interesează în special ordinea în care expresiile se evaluează;
- în final, întregul program se evaluează la o valoare;
- important în modul de evaluare este modul de **evaluare / transfer a parametrilor**.

- Evaluare **aplicativă** – parametrii sunt evaluați înainte de evaluarea corpului funcției.
  - *Call by value*
  - *Call by sharing*
  - *Call by reference*
  
- Evaluare **normală** – funcția este evaluată fără ca parametrii să fie evaluați înainte.
  - *Call by name*
  - *Call by need*





### Exemplu

```
1 // C sau Java
2 void f(int x) {
3     x = 3;
4 }
```

```
1 // C
2 void g(struct str s) {
3     s.member = 3;
4 }
```

- Efectul liniilor 3 este **invizibil** la apelant.
  - Evaluarea parametrilor **înaintea** aplicației funcției și transferul unei **copii** a valorii acestuia
  - Modificări locale **invizibile** la apelant
  - C, C++, tipurile primitive Java

- Variantă a *call by value*;
- Trimiterea unei **referințe** la obiect;
- Modificări locale asupra **referinței** invizibile la apelant;
- Modificări locale asupra **obiectului** referit vizibile la apelant;
- Racket, Java;

- Trimiterea unei **referințe** la obiect;
- Modificări locale asupra referinței și obiectului referit **vizibile** la apelant;
- Folosirea “&” în C++.

- Argumente **neevaluate** în momentul aplicării funcției → substituție directă (textuală) în corpul funcției;
- Evaluare parametrilor la cerere, de **fiecare** dată când este nevoie de valoarea acestora;
- în calculul  $\lambda$ .

- Variantă a *call by name*;
- Evaluarea unui parametru doar la **prima** utilizare a acestuia;
- **Memorarea** valorii unui parametru deja evaluat și returnarea acesteia în cazul utilizării repetate a aceluiași parametru (datorită transparenței referențiale, o aceeași expresie are întotdeauna aceeași valoare) – **memoizare**;
- în Haskell.

- caracteristicile unei paradigme;
- variabile, funcții ca valori de prim rang;
- legare, efecte laterale, transparență referențială;
- evaluare și moduri de transfer al parametrilor.