

Paradigme de Programare

Conf. dr. ing. Andrei Olaru

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

2021

Cursul 14: Paradigme de programare



- 1 Caracteristici ale paradigmelor de programare
- 2 Variabile și valori de prim rang
- 3 Tipare a variabilelor
- 4 Legarea variabilelor
- 5 Modul de evaluare

Caracteristici ale paradigmelor de programare

- **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 de o **mașină de calcul** teoretică în care prelucrările caracteristice paradigmei se fac la nivelul mașinii;
- **dar** putem executa orice program, scris în orice paradigmă, pe orice mașină (după o eventuală translație).

- 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, transparentă referențială, modul de transfer al parametrilor pentru elementele de prelucrare a datelor.

Variable și valori de prim rang

- în majoritatea limbajelor există variabile, ca **NUME** date unor valori – rezultatul anumitor procesări (calcule, 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

 Să se scrie funcția `compose`, ce primește ca parametri alte 2 **funcții**, `f` și `g`, și întoarce **funcția** obținută prin compunerea lor, $f \circ g$.

```
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.

Tipare a variabilelor

· Rolul tipurilor: exprimare a intenției programatorului, abstractizare, documentare, optimizare, verificare

+ **Tipare** – modul de gestionare a tipurilor.

· Rolul tipurilor: exprimare a intenției programatorului, abstractizare, documentare, optimizare, verificare

+ **Tipare** – modul de gestionare a tipurilor.

⋮ Clasificare după **momentul** verificării:

- statică
- dinamică

⋮ Clasificare după **rigiditatea** regulilor:

- tare
- slabă

Exemplu

Exemplu Tipare dinamică

Javascript:

```
var x = 5;  
if(condition) x = "here";  
print(x); → ce tip are x aici?
```

Exemplu Tipare statică

Java:

```
int x = 5;  
if(condition)  
    x = "here"; → Eroare la compilare: x este int.  
print(x);
```

⋮ Tipare statică

- La compilare
- Valori și variabile
- Rulare mai rapidă
- Rigidă: sancționează orice construcție
- Debugging mai facil
- Declarații explicite sau inferențe de tip
- Pascal, C, C++, Java, Haskell

⋮ Tipare dinamică

- La rulare
- Doar valori
- Rulare mai lentă (necesită verificarea tipurilor)
- Flexibilă: sancționează doar când este necesar
- Debugging mai dificil
- Permite metaprogramare (v. `eval`)
- Python, Scheme/Racket, Prolog, JavaScript, PHP

- Clasificare după libertatea de a agrega valori de tipuri diferite.

Ex Tipare tare

Exemplu $1 + "23" \rightarrow \text{Eroare}$ (Haskell, Python)

Ex Tipare slabă

Exemplu $1 + "23" = 24$ (Visual Basic)
 $1 + "23" = "123"$ (JavaScript)

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**.
 - în Prolog, putem utiliza variabila și înainte de a fi legată (în anumite condiții).
- un nume (aceeași variabilă) 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**.

 **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**!
- Dependente **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 referențială**: 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.

Exemplu

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

```
int g = 0;
```

```
int opaque(int x) {  
    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 λ .

- 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.

+ Dați feedback la acest curs aici:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSepDn0hMs1YqnEk79W_-6y9PWc7IzR1thr1A2bVM32Jk1cRBQ/viewform]