

PARADIGME DE PROGRAMARE

Curs 1

Introducere. Modele de evaluare. Limbajul Racket. Recursivitate.

Administrative

<https://ocw.cs.pub.ro/courses/pp>

- Cursuri, teme, instrucțiuni de instalare
- Laborator (teorie, exerciții, soluții)
- Catalog
- Exemple de examene și teste
- Regulament

– teoria înainte / exercițiile la laborator / soluțiile după

– citiți-l la începutul semestrului

Structura fiecărui curs

- Predare
- Test din cursul anterior (uneori)
- Rezumatul cursului curent

– fiți activi, puneți întrebări!

– conceput pentru autotestare, nu doar pentru a fi citit

Obiectivul materiei – programatori mai buni

Alternative la paradigmele imperativă și orientată obiect

- Paradigma funcțională, paradigma logică

Cum sunt proiectate limbajele de programare

- Modele de calculabilitate
- Features: controlul complexității prin lizibilitate și eficiență
- Limbaje multiparadigmă pentru programatori multiparadigmă

Adaptarea rapidă la noi limbaje de programare

- Racket, Haskell, Prolog

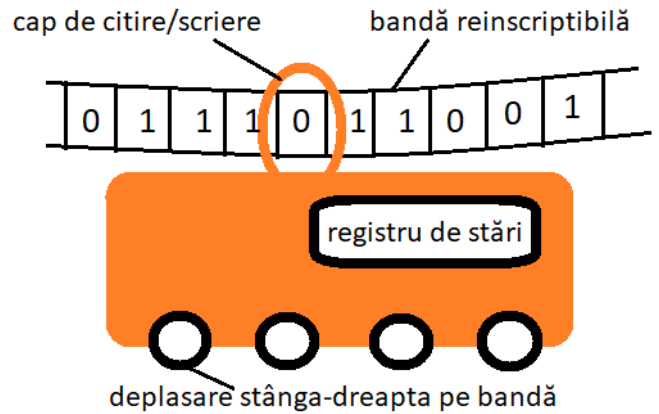
Provocări distractive

Modele, paradigme, limbaje – Cuprins

- Modele de calculabilitate
- Paradigme de programare
- Exemplu rezolvat în diferite paradigme/limbaje

Modele de calculabilitate

Mașina
Turing



Dacă în starea 5 citesc simbolul 0 pe bandă, atunci scriu 1, mut capul către stânga și trec în starea 3

Mașina
Markov

imperativă -> funcțională
rea -> bună
este cea mai bună -> bate tot

Dându-se $s = \text{"Programarea imperativă este cea mai rea"}$ și regulile de substituție de mai sus, asupra lui s se aplică succesiv prima regulă aplicabilă, cât timp ea există.

Programarea **funcțională** este cea mai rea
Programarea funcțională este cea mai **bună**
Programarea funcțională **bate tot**

$(\lambda x. \lambda y. x + y \ 2) \rightarrow$
 $\lambda y. 2 + y$

Dacă aplic funcția cu argumentul x și corpul $\lambda y. x + y$ asupra valorii 2 , obțin funcția cu argumentul y și corpul $2 + y$

$\text{om}(\text{alin}). \text{om}(\text{adina}). \text{om}(\text{cristi}).$
 $\text{place}(\text{alin}, \text{adina}). \text{place}(\text{adina}, \text{cristi}).$
 $\text{fericit}(x) \text{ dacă } \text{om}(x), \text{om}(y), \text{place}(y, x).$

$\text{fericit}(\text{Cine}).$
 $\gg \text{Cine} = \text{adina}; \text{Cine} = \text{cristi}.$

Dându-se faptele și regulile anterioare, se încearcă instanțierea variabilelor Cine , x și y în toate modurile posibile astfel încât să se satisfacă scopul că Cine este fericit.

Calculul
Lambda

Mașina
Logică

Modele, paradigme, limbaje – Cuprins

- Modele de calculabilitate
- Paradigme de programare
- Exemplu rezolvat în diferite paradigme/limbaje

Modele, paradigme, limbaje

Model de calculabilitate

- Oferă un model formal al efectuării calculului
- Diferă de alte modele prin CUM se calculează funcțiile, nu prin CE funcții se calculează

Paradigmă de programare

- Stil fundamental de a programa, bazat pe un anumit model de calculabilitate
- Mod de reprezentare a datelor (ex: variabile, funcții, obiecte, fapte, constrângeri)
- Mod de prelucrare a reprezentării (ex: atribuiri, evaluări, fire de execuție)

Limbaj de programare

- Limbaj formal capabil să exprime procesul de rezolvare a problemelor
- Sprijină una sau mai multe paradigme (ex: Scala, F# - POO și PF; Python – imperativ, POO și PF)

| Paradigma | Reprezentarea datelor | Structura programului | Execuția programului | Rezultat | Limbaje |
|-------------------------|-----------------------|--|-------------------------------------|--|---------------------------|
| Imperativă | Variabile | Sucesiune de comenzi | Execuție de comenzi | Stare finală a memoriei | C, Pascal, Fortran |
| Orientată Obiect | Obiecte | Colecție de clase și obiecte | Transmitere de mesaje între obiecte | Stare finală a obiectelor | Java, C++ |
| Funcțională | Funcții | Colecție de funcții | Evaluare de funcții | Valoarea la care se evaluează funcția principală | Racket, Haskell |
| Logică | Fapte, reguli | Axiome și o teoremă care trebuie demonstrată | Demonstrarea teoremei | Reușită sau eșec în demonstrarea teoremei | Prolog |

De ce?

The tools we use have a profound (and devious!) influence on our thinking habits, and, therefore, on our thinking abilities.

Edsger Dijkstra, How do we tell truths that might hurt

I suppose it is tempting, if the only tool you have is a hammer, to treat everything as if it were a nail.

Abraham Maslow, The law of instrument

The illiterate of the 21st century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, unlearn, and relearn.

Alvin Toffler



Modele, paradigme, limbaje – Cuprins

- Modele de calculabilitate
- Paradigme de programare
- Exemplu rezolvat în diferite paradigme/limbaje

Exemplu

Să se determine factorialul unui număr natural n folosind paradigmele:

- Imperativă
- Funcțională
- Logică

Rezolvare imperativă

1. `int i, factorial = 1;`

← datele sunt reținute în **variabilele** `i`, `factorial`

2. `for (i = 2; i <= n; i++)`

← rezolvarea este o **execuție succesivă** de înmulțiri

3. `factorial *= i;`

← rezultatul se regăsește în **starea** finală a memoriei (în zona rezervată variabilei `factorial`)

De reținut

- Programele imperative au stare
- Starea diferă de la un moment al execuției la altul
- Constructe fundamentale: atribuirea, ciclarea
- Soluție tip „rețetă” (programul descrie CUM se construiește, pas cu pas, rezultatul)

Rezolvare funcțională – Racket

1. `(define (factorial n)` ← datele sunt reținute în **funcții** (totul este o funcție)
2. `(if (zero? n)` ← caz de bază în **recursivitate**
3. `1` (corespunzător constructorilor nulari/externi)
4. `(* n (factorial (- n 1))))` ← apelul recursiv cu o **nouă valoare a parametrului n** (corespunzător constructorilor interni)

De reținut

- Programele funcționale nu au stare
- **Ciclarea** este înlocuită prin **recursivitate**
- **Atribuirea** este înlocuită printr-un apel recursiv cu **noi valori ale parametrilor funcției**
- **Sucesiunea de comenzi** este înlocuită prin **compunere de funcții**
- Soluție declarativă (programul descrie CE este, din punct de vedere matematic, rezultatul)

Rezolvare funcțională – Haskell

1. `factorial 0 = 1`

2. `factorial n = n * factorial (n - 1)`

← totul este o funcție, deci nu este necesar un cuvânt cheie care să spună că urmează o funcție

De observat

- Haskell permite **pattern matching** pe parametrii formali ai funcției (feature existent în Haskell dar nu și în Racket)
- Dacă pattern matching-ul de pe linia 1 reușește, se întoarce rezultatul **1**, altfel se încearcă potrivirea cu linia următoare (care, pe codul de mai sus, reușește întotdeauna)

Rezolvări funcționale „avansate”

Racket

1. `(define (factorial n)`
2. `(apply * (range 2 (+ n 1))))`

Haskell

1. `factorial n = product [1 .. n]`

Pentru rezolvări și mai avansate:

<http://www.willamette.edu/~fruehr/haskell/evolution.html>

Rezolvare logică – Prolog

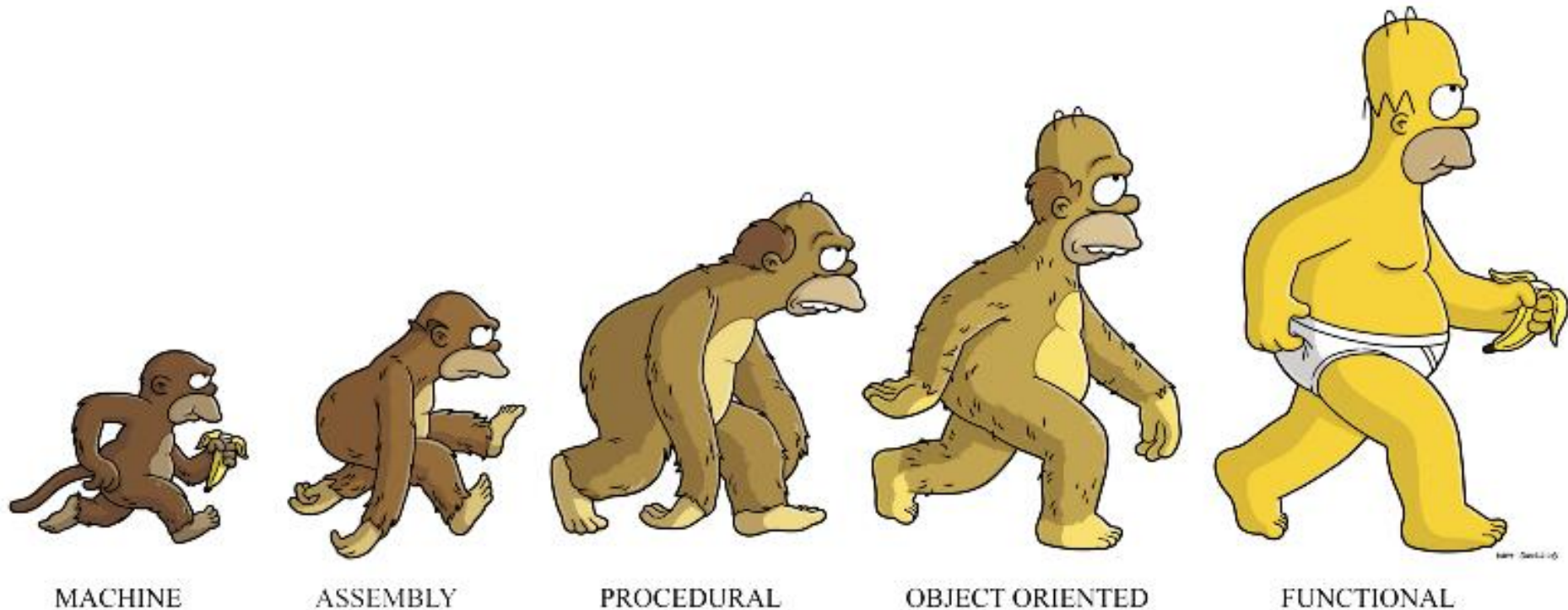
```
1. factorial(0, 1).
2. factorial(N, Result) :-
3.     N > 0,
4.     Prev is N-1,
5.     factorial(Prev, F),
6.     Result is N*F.
```

← datele sunt reținute în **fapte** (ex: factorial de 0 este 1)
și **reguli** (ex: factorial de N este Result, dacă:
N > 0 și
factorial de N-1 este F și
Result este N*F)

De reținut

- Asemănări cu paradigma funcțională: soluție declarativă, ciclarea înlocuită prin recursivitate, atribuirea înlocuită prin noi valori ale parametrilor apelului recursiv
- Faptele și regulile sunt axiome, iar o interogare de tip `factorial(5, 120)` sau `factorial(4, F)` reprezintă teorema pe care programul încearcă să o demonstreze
- Limbajul demonstrează teorema potrivit-o în toate modurile posibile cu axiomele existente în universul problemei (**backtracking** încorporat în limbajul de programare)

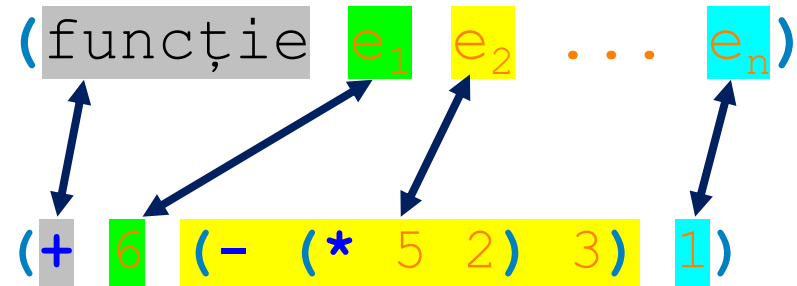
Programare funcțională în Racket



Limbajul Racket – Cuprins

- Expresii și evaluare aplicativă
- Lambda-expresii și funcții
- Perechi și liste
- Operatori condiționali
- Recursivitate

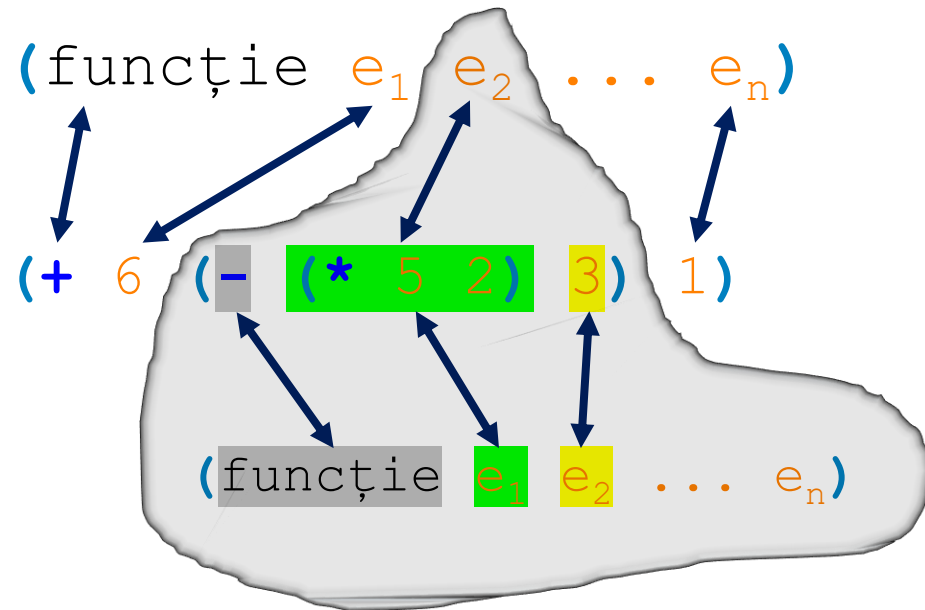
Expresii în Racket



Observație

Fiecare argument al funcției poate fi, la rândul său, o nouă expresie complexă, cu aceeași sintaxă `(funcție e1 e2 ... en)`. Este cazul lui `e2` de mai sus.

Expresii în Racket



Evaluare aplicativă

Evaluare aplicativă (ex: Racket)

Înainte de a aplica o funcție asupra unor subexpresii, evaluează toate aceste subexpresii cât de mult se poate.



Evaluare normală (ex: Calcul Lambda)

Subexpresiile sunt pasate funcției fără a fi evaluate, în expresia finală subexpresiile reductibile se evaluează de la stânga la dreapta.

Exemplu de evaluare a unei expresii Racket

(+ 6 (- (* 5 2) 4))

(+ 6 (- (* 5 2) 4))

(+ 6 (- 10 4))

(+ 6 (- 10 4))

(+ 6 6)

(+ 6 6)

12

Strategii de evaluare

Reprezintă reguli de evaluare a expresiilor într-un limbaj de programare.

Strategii stricte (argumentele funcțiilor sunt evaluate la apel, înainte de aplicare)

- **Evaluare aplicativă**
- **Call by value** – funcției i se dă o copie a valorii obținută la evaluare (C, Java, Racket)
- **Call by reference** – funcției i se pasează o referință la argument (Perl, Visual Basic)

Strategii nestricte (argumentele funcțiilor nu sunt evaluate până ce valoarea lor nu e necesară undeva în corpul funcției)

- **Evaluare normală**
- **Call by name** – funcția primește argumentele ca atare, neevaluate, și le evaluează și reevaluează de fiecare dată când valoarea e necesară în corpul funcției
- **Call by need** – un call by name în care prima evaluare reține rezultatul într-un cache pentru refolosire (Haskell, R)

Construcția `define`

`(define identificador expresie)`

- Creează o pereche identificador-valoare (provenită din evaluarea imediată a `expresiei`), nu alterează o zonă de memorie (\neq atribuire)
- Scopul: `lizibilitate` (numele documentează semnificația valorii)
`flexibilitate` (la nevoie, valoarea se modifică într-un singur loc)
`reutilizare` (expresiile complexe nu trebuie rescrise integral de fiecare dată)

Exemple

1. `(define PI 3.14159265)`

2. `(define r 5)`

3. `(define area (* PI r r))` ← identificadorul `area` se leagă la valoarea 78.53981625, fără să rețină de unde a provenit aceasta

Limbajul Racket – Cuprins

- Expresii și evaluare aplicativă
- Lambda-expresii și funcții
- Perechi și liste
- Operatori condiționali
- Recursivitate

λ -expresia (în Calculul Lambda)

Sintaxa

- $e \equiv$
- | x variabilă
 - | $\lambda x.e$ funcție (unară, anonimă) cu parametrul formal x și corpul e
 - | $(e_1 e_2)$ aplicație a expresiei e_1 asupra parametrului efectiv e_2

Semantica (Modelul substituției)

Pentru a evalua $(\lambda x.e_1 e_2)$ (funcția cu parametrul formal x și corpul e_1 , aplicată pe e_2):

- Peste tot în e_1 , identificatorul x este înlocuit cu e_2
- Se evaluează noul corp e_1 și se întoarce rezultatul (se notează $e_{1[e_2/x]}$)

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$

$(x y)$

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

$(\lambda x.x a)$

$(\lambda x.y a)$

$(\lambda x.x \lambda x.y)$

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$ funcția identitate

$(x y)$

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

$(\lambda x.x a)$

$(\lambda x.y a)$

$(\lambda x.x \lambda x.y)$

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$

$(x y)$ aplicația expresiei x asupra expresiei y

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

$(\lambda x.x a)$

$(\lambda x.y a)$

$(\lambda x.x \lambda x.y)$

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$

$(x y)$

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

o funcție de un parametru x care întoarce o altă funcție de un parametru y care îl aplică pe x asupra lui y

$(\lambda x.x a)$

$(\lambda x.y a)$

$(\lambda x.x \lambda x.y)$

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$

$(x y)$

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

$(\lambda x.x a)$ funcția identitate aplicată asupra lui a (se evaluează la a)

$(\lambda x.y a)$

$(\lambda x.x \lambda x.y)$

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$

$(x y)$

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

$(\lambda x.x a)$

$(\lambda x.y a)$ funcția de parametru x cu corpul y , aplicată asupra lui a (se evaluează la y)

$(\lambda x.x \lambda x.y)$

Exemple de λ -expresii

$\lambda x.x$

$(x y)$

$\lambda x.\lambda y.(x y)$

$(\lambda x.x a)$

$(\lambda x.y a)$

$(\lambda x.x \lambda x.y)$ funcția identitate aplicată asupra funcției $\lambda x.y$ (se evaluează la $\lambda x.y$)

Funcții anonime în Racket

`(lambda listă-parametri corp)`

Exemple

$\lambda x.x$ `(lambda (x) x)` ;; echivalent cu `(λ (x) x)`

$\lambda x.\lambda y.(x\ y)$ `(lambda (x)`
 `(lambda (y)`
 `(x y)))`

$(\lambda x.x\ \lambda x.y)$ `((λ (x) x) (λ (x) y))`

Funcții cu nume în Racket

O funcție este o expresie și, ca orice expresie, poate primi un nume cu **define**.

1. `(define arithmetic-mean`
2. `(λ (x y)`
3. `(/ (+ x y)`
4. `2)))`
5. `(arithmetic-mean 5 19) ;; se evaluează la 12`

Racket permite și sintaxa `(define (nume-funcție x1 x2 ... xn) corp)`:

1. `(define (arithmetic-mean x y) (/ (+ x y) 2))`

Exemplu de evaluare a unei aplicații de funcție

```
1. (define (sum-of-squares x y)
2.   (+ (sqr x) (sqr y)))
3.
4. (sum-of-squares (+ 1 2) (* 3 5)) ;; înlocuiește numele prin valoare
> ((λ (x y) (+ (sqr x) (sqr y))) (+ 1 2) (* 3 5)) ;; evaluare aplicativă
> ((λ (x y) (+ (sqr x) (sqr y))) 3 15)
> ((λ (x y) (+ (sqr x) (sqr y))) 3 15) ;; modelul substituției (x<-3, y<-15)
> (+ (sqr 3) (sqr 15)) ;; evaluare aplicativă
> (+ 9 225)
> (+ 9 225)
> 234
```

Limbajul Racket – Cuprins

- Expresii și evaluare aplicativă
- Lambda-expresii și funcții
- **Perechi și liste**
- Operatori condiționali
- Recursivitate

TDA-ul Pereche

Constructori de bază

cons : $T_1 \times T_2 \rightarrow$ Pereche

// creează o pereche cu punct între orice 2 argumente

Operatori

car : Pereche $\rightarrow T_1$

// extrage prima valoare din pereche

cdr : Pereche $\rightarrow T_2$

// extrage a doua valoare din pereche

Exemple

```
(cons (cons 1 2) 'a)
```

```
(cons + 3)
```

```
(car (cons (cons 1 2) 5))
```

```
(cdr '(4 . b))
```

TDA-ul Pereche

Constructori de bază

cons : $T_1 \times T_2 \rightarrow$ Pereche // creează o pereche cu punct între orice 2 argumente

Operatori

car : Pereche $\rightarrow T_1$ // extrage prima valoare din pereche

cdr : Pereche $\rightarrow T_2$ // extrage a doua valoare din pereche

Exemple

```
(cons (cons 1 2) 'a) ;; '((1 . 2) . a)
(cons + 3)           ;; '(#<procedure:+> . 3)
(car (cons (cons 1 2) 5)) ;; '(1 . 2)
(cdr '(4 . b))       ;; 'b
```

Sintaxa valorilor de tip Pereche

' (1 . 2) echivalent cu (quote (1 . 2))

Explicație

Funcția **quote** își „citează” argumentul, în sensul că previne evaluarea acestuia. Apostroful este doar o notație prescurtată echivalentă cu funcția **quote**.

Acest artificiu este necesar în reprezentarea valorilor de tip Pereche (sau Listă), pentru că Racket, la întâlnirea unei paranteze deschise, consideră că urmează o funcție și apoi argumentele pe care se aplică aceasta.

Racket va interpreta codul ' (1 2) ca pe lista (1 2), în schimb va da eroare dacă încercăm să rulăm codul (1 2):



```
application: not a procedure;  
expected a procedure that can be applied to arguments  
given: 1  
arguments....:
```


TDA-ul Listă

Constructori (de bază și nu numai)

null : -> Listă

cons : T x Listă -> Listă

list : $T_1 \times \dots \times T_n$ -> Listă

// creează o listă vidă; echivalent cu valoarea '()

// creează o listă prin adăugarea unei valori la începutul unei liste

// creează o listă din toate argumentele sale

Operatori

car : Listă -> T

cdr : Listă -> Listă

null? : Listă -> Bool

length : Listă -> Nat

append : Listă x Listă -> Listă

Exemple

```
(car (list 1 'a +))
```

```
(cdr '(2 3 4 5))
```

```
(null? '())
```

```
(length (list))
```

```
(append (cons 1 '(2)) '(a b))
```

TDA-ul Listă

Constructori (de bază și nu numai)

null : -> Listă // creează o listă vidă; echivalent cu valoarea '()
cons : T x Listă -> Listă // creează o listă prin adăugarea unei valori la începutul unei liste
list : T₁ x .. T_n -> Listă // creează o listă din toate argumentele sale

Operatori

car : Listă -> T
cdr : Listă -> Listă
null? : Listă -> Bool
length : Listă -> Nat
append : Listă x Listă -> Listă

Exemple

```
(car (list 1 'a +)) ;; 1  
(cdr '(2 3 4 5)) ;; '(3 4 5)  
(null? '()) ;; #t  
(length (list)) ;; 0  
(append (cons 1 '(2)) '(a b)) ;; '(1 2 a b)
```

Sintaxa valorilor de tip Listă

' (1 2 3) echivalent cu ' (1 . (2 . (3 . ())))

Explicație

Listele sunt reprezentate intern ca perechi (cu punct) între primul element și restul listei.

Așadar:

- lista ' (3) este de fapt o pereche între valoarea 3 și lista vidă: ' (3 . ())
- lista ' (2 3) este o pereche între valoarea 2 și lista ' (3): ' (2 . (3 . ()))
- lista ' (1 2 3) este o pereche între valoarea 1 și lista ' (2 3): ' (1 . (2 . (3 . ())))

Observație

Lista este TDA-ul de bază în programarea funcțională.

Orice funcție Racket are structura unei liste și codul Racket poate fi generat, respectiv parsat în Racket folosind constructori și operatori pe liste.

Limbajul Racket – Cuprins

- Expresii și evaluare aplicativă
- Lambda-expresii și funcții
- Perechi și liste
- Operatori condiționali
- Recursivitate

Condiționala **if**

(**if** condiție rezultat-then rezultat-else)

Exemple

1. `(if (null? '(1 2))` `;; se evaluează la #f`
2. `(+ 1 2)` `;; NU se evaluează`
3. `(- 7 1))` `;; întreg if-ul se evaluează la 6`
4. `(if (< 4 10)` `;; se evaluează la #t`
5. `'succes` `;; întreg if-ul se evaluează la 'succes`
6. `(/ 'logica 0))` `;; NU se evaluează (de aceea nu dă eroare)`

Totul este o funcție

if se comportă ca o **funcție cu 3 argumente**: condiția, rezultatul pe ramura de then, și rezultatul pe ramura de else.

Întrucât funcția trebuie să se evalueze mereu la ceva, niciunul din cele 3 argumente nu poate lipsi! (**nu putem avea un if fără else**)

Întrucât unul din argumente nu va fi necesar, **if** nu își evaluează argumentele la apel (este o **funcție nestrictă**). Evaluarea unui **if** se produce astfel:

- Se evaluează condiția (doar primul argument, nu și celelalte două)
- Dacă rezultatul este true, întregul if este înlocuit cu rezultatul pe ramura de then, altfel întregul if este înlocuit cu rezultatul pe ramura de else
- Se evaluează noua expresie

Condiționala **cond**

```
(cond (condiție1 rezultat1)  
      ....  
      (condițien rezultatn))
```

← în loc de ultima condiție putem folosi
cuvântul cheie **else**, dar nu e obligatoriu

Exemplu

1. `(define L '(1 2 3))`
2. `(cond`
3. `((null? L) 0) ;; se evaluează doar condiția la #f`
4. `((null? (cdr L)) (/ 1 0)) ;; se evaluează doar condiția la #f`
5. `(else 'other)) ;; întregul cond se evaluează la 'other`

Limbajul Racket – Cuprins

- Expresii și evaluare aplicativă
- Lambda-expresii și funcții
- Perechi și liste
- Operatori condiționali
- **Recursivitate**

Recursivitate în programarea funcțională

Nu mai avem

- Atribuirii
- Instrucțiuni de ciclare (for, while)
- Secvență de operații (o funcție se evaluează la o unică valoare și nu are efecte laterale)

Avem

Compunere de funcții recursive cu starea problemei pasată ca parametru în aceste funcții



De la axiomele TDA-ului la recursivitate

Exemplu: Suma elementelor dintr-o listă

Axiome

// Operatorul sum

$\text{sum}([\])=0$

$\text{sum}(x:l) = x + \text{sum}(l)$

Program Racket

```
(define (sum L)
```

```
  (if (null? L)
```

```
      0
```

```
      (+ (car L) (sum (cdr L)))))
```

Observații

Axiomele TDA-ului se traduc direct în cod funcțional

- Trebuie precizat comportamentul funcției pe **toți constructorii de bază**
- Orice **în plus e redundant**
 - ex: e redundant și neelegant să precizez și comportamentul pentru liste de fix un element
- Orice **în minus e insuficient** și duce la eșecul aplicării funcției pe anumite valori
 - ex: $\text{factorial}(1) = 1$; $\text{factorial}(\text{succ}(n)) = \text{succ}(n) * \text{factorial}(n) \Rightarrow$ eroare pentru $\text{factorial}(0)$

Abordare generală în scrierea de funcții recursive

- 1) După ce variabile fac recursivitatea? (ce variabile își schimbă valoarea de la un apel la altul?)
- 2) Scrie condiția de oprire pentru fiecare asemenea variabilă (constructori nulari și externi)
- 3) Scrie ce se întâmplă când problema nu este încă elementară (constructori interni, care generează obligatoriu cel puțin un apel recursiv)

Exemplu: Extragerea primelor n elemente dintr-o listă L

```
(define (take L n)
```

1) După ce variabile fac recursivitatea? (ce variabile își schimbă valoarea de la un apel la altul?)

- Dacă aș ști să extrag din (cdr L), m-ar ajuta? (încerc să scad, pe rând, dimensiunea parametrilor)
- Observ că a lua primele 3 elemente din lista '(1 2 3 4) e totuna cu a lua primele 2 elemente din lista '(2 3 4) și a îl adăuga pe 1 în față
- Rezultă că subproblema care mă ajută are (cdr L) și (- n 1) ca parametri, deci recursivitatea se face atât după L cât și după n

2) Scrie condiția de oprire pentru fiecare asemenea variabilă (constructori nulari și externi)

```
(if (or (zero? n) (null? L))  
    '())
```

3) Scrie ce se întâmplă când problema nu este încă elementară (constructori interni, care generează obligatoriu cel puțin un apel recursiv)

```
(cons (car L) (take (cdr L) (- n 1))))
```

Rezumat

Modele de calculabilitate

Paradigme

Strategii de evaluare

Lambda-expresii

Sintaxa expresiilor Racket

Sintaxa funcțiilor Racket

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme

Strategii de evaluare

Lambda-expresii

Sintaxa expresiilor Racket

Sintaxa funcțiilor Racket

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare

Lambda-expresii

Sintaxa expresiilor Racket

Sintaxa funcțiilor Racket

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii

Sintaxa expresiilor Racket

Sintaxa funcțiilor Racket

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii: variabilă (x), funcție ($\lambda x.e$), aplicație ($(e_1 e_2)$)

Sintaxa expresiilor Racket

Sintaxa funcțiilor Racket

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii: variabilă (x), funcție ($\lambda x.e$), aplicație ($(e_1 e_2)$)

Sintaxa expresiilor Racket: (funcție $e_1 e_2 \dots e_n$)

Sintaxa funcțiilor Racket:

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii: variabilă (x), funcție ($\lambda x.e$), aplicație ($(e_1 e_2)$)

Sintaxa expresiilor Racket: (funcție $e_1 e_2 \dots e_n$)

Sintaxa funcțiilor Racket: (lambda ($x_1 x_2 \dots x_n$) corp) sau (define ($f x_1 x_2 \dots x_n$) corp)

Perechi și Liste

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii: variabilă (x), funcție ($\lambda x.e$), aplicație ($(e_1 e_2)$)

Sintaxa expresiilor Racket: (funcție $e_1 e_2 \dots e_n$)

Sintaxa funcțiilor Racket: (lambda ($x_1 x_2 \dots x_n$) corp) sau (define ($f x_1 x_2 \dots x_n$) corp)

Perechi și Liste: $(a . b)$, $(1 2 3)$, $()$, cons, null, list, car, cdr, null?, length, append

Operatori condiționali

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii: variabilă (x), funcție ($\lambda x.e$), aplicație ($(e_1 e_2)$)

Sintaxa expresiilor Racket: (funcție $e_1 e_2 \dots e_n$)

Sintaxa funcțiilor Racket: (lambda ($x_1 x_2 \dots x_n$) corp) sau (define ($f x_1 x_2 \dots x_n$) corp)

Perechi și Liste: $(a . b)$, $(1 2 3)$, $()$, cons, null, list, car, cdr, null?, length, append

Operatori condiționali: if, cond

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni

Rezumat

Modele de calculabilitate: Mașina Turing, Calculul Lambda, Mașina Markov, Mașina Logică

Paradigme: imperativă, orientată obiect, funcțională, logică

Strategii de evaluare: strictă (ex: aplicativă), nestrictă (ex: normală)

Lambda-expresii: variabilă (x), funcție ($\lambda x.e$), aplicație ($(e_1 e_2)$)

Sintaxa expresiilor Racket: (funcție $e_1 e_2 \dots e_n$)

Sintaxa funcțiilor Racket: (lambda ($x_1 x_2 \dots x_n$) corp) sau (define ($f x_1 x_2 \dots x_n$) corp)

Perechi și Liste: $(a . b)$, $(1 2 3)$, $()$, cons, null, list, car, cdr, null?, length, append

Operatori condiționali: if, cond

Soluții pentru înlocuirea atribuirilor, ciclărilor, secvenței de instrucțiuni: compunere de funcții recursive cu starea problemei pasată ca parametru în aceste funcții