

Fundamentos

Marco A L Barbosa
malbarbo.pro.br

Departamento de Informática
Universidade Estadual de Maringá



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.
<http://github.com/malbarbo/na-progfun>

Introdução

- O paradigma de programação funcional é baseado na definição e aplicação de funções
- As funções são escritas em termos de expressões
- Todas expressões produzem um resultado quando são avaliadas
- Mas o que são expressões e como o interpretador as avalia?

Definição de expressão (versão 0.1)

- Uma expressão consiste de
 - Um literal; ou
 - Uma função primitiva

Tipos primitivos

- Números
 - Exatos
 - Inteiros 1345
 - Racionais $1/3$
 - Complexos com as partes real e imaginária exatas
 - Inexatos
 - Ponto flutuante 2.65
 - Complexos com parte real ou imaginária inexata

Tipos primitivos

- Booleano
 - `#t` verdadeiro
 - `#f` falso
- Strings
 - `"Seu nome"`
- Muitos outros tipos

Funções primitivas

- Aritméticas: +, -, *, /
- Relacionais: >, >=, <, <=, =
- Strings: `string-length`, `string-append`, `number->string`
- Muitas outras

- Literal → valor que o literal representa
- Função primitiva → sequência de instruções de máquina associada com a função

Exemplo de avaliação de expressões

> #t

#t

> 231

231

> "Banana"

"Banana"

> +

#<procedure:+>

Combinações

- Uma expressão que representa uma função pode ser combinada com outras expressões para formar uma expressão que representa a aplicação da função a estas expressões

```
> (+ 12 56)
```

```
68
```

```
> (* 4 20)
```

```
80
```

```
> (> 4 5)
```

```
#f
```

```
> (string-append "Apenas " "um " "teste")
```

```
"Apenas um teste"
```

- Este tipo de expressão é chamada de **combinação**

- Uma combinação consiste de uma lista de expressões entre parênteses
 - A expressão mais a esquerda é o **operador**
 - As outras expressões são os **operandos**
- O valor de uma combinação é obtido aplicando a função especificada pelo operador aos argumentos (valores dos operandos)

- A convenção de colocar o operador a esquerda dos operandos é chamada de **notação prefixa**

Vantagens da notação prefixa

- Funções podem receber um número variado de argumentos

```
> (* 2 8 10 1)
```

```
160
```

Vantagens da notação prefixa

- Combinções podem ser aninhadas facilmente, isto é, os elementos das combinações podem também ser combinações

```
> (+ (* 3 5) (- 10 6) 5)
```

24

```
> (+ (* 3  
      (+ (* 2 4)  
          (+ 3 5)))  
      (+ (- 10 7)  
          6))
```

57

- Vamos atualizar a definição de expressão para incluir as combinações

Definição de expressão (versão 0.2)

- Uma expressão consiste de
 - Um literal; ou
 - Uma função primitiva; ou
 - Uma combinação

Processo de avaliação de expressões (versão 0.2)

- Literal → valor que o literal representa
- Função primitiva → sequência de instruções de máquina associada com a função
- Combinação
 - **Avalie cada expressão** da combinação, isto é, reduza cada expressão para um valor
 - Aplique a função aos argumentos

- Observe que mesmo sendo um procedimento simples, ele pode ser usado para avaliar expressões muito complicadas (como por exemplo, expressões com muitos níveis de aninhamento)
- Isto é possível porque o procedimento é recursivo
- A recursão é uma ferramenta muito poderosa, e ela é essencial para a programação funcional

Avaliação de expressões

$(+ (* 3 (+ (* 2 4) (+ 3 5))) (+ (- 10 7) 6))$; $(* 2 4) \rightarrow 8$
 $(+ (* 3 (+ 8 (+ 3 5))) (+ (- 10 7) 6))$; $(+ 3 5) \rightarrow 8$
 $(+ (* 3 (+ 8 8)) (+ (- 10 7) 6))$; $(+ 8 8) \rightarrow 16$
 $(+ (* 3 16) (+ (- 10 7) 6))$; $(* 3 16) \rightarrow 48$
 $(+ 48 (+ (- 10 7) 6))$; $(- 10 7) \rightarrow 3$
 $(+ 48 (+ 3 6))$; $(+ 3 6) \rightarrow 9$
 $(+ 48 9)$; $(+48 9) \rightarrow 57$
57

Definições

- Definições servem para dar nome a objetos computacionais, sejam dados ou funções
- É a forma de abstração mais elementar

- Em Racket, definições são feitas com o `define`

```
(define x 10)
```

```
(define y (+ x 24))
```

```
> y
```

```
34
```


- Quando o interpretador encontra uma construção do tipo
(define <nome> <exp>)
ele associa <nome> ao valor obtido pela avaliação de <exp>
- A avaliação de um nome resulta no objeto associado a ele na sua definição
- A memória que armazena as associações entre nomes e objetos é chamada de **ambiente**

- O procedimento para avaliação de expressão não serve para definições
 - `(define x 10)` não significa aplicar a função `define` a dois argumentos
 - O propósito do `define` é associar o valor `10` ao nome `x`
 - Ou seja, `(define x 10)` não é uma combinação

- Exceções à regra geral de avaliação de expressões são chamadas de **formas especiais**
 - `define` é uma forma especial
- Cada forma especial tem a sua própria regra de avaliação
- O Racket possui poucas formas especiais, isto significa que é possível aprender a sintaxe da linguagem rapidamente

- Também é possível criar definições de novas funções (chamadas de **funções compostas**)
- A sintaxe geral é

```
(define (<nome> <parametros>) <corpo>)
```

Definições

```
(define (quadrado x)
  (* x x))
(define (soma-quadrados a b)
  (+ (quadrado a) (quadrado b)))

> (quadrado 5)
25
> (quadrado (+ 2 6))
64
> (soma-quadrados (+ 2 2) 3)
25
```

- Observe que as funções compostas (definidas pelo usuário) são usadas da mesma forma que as funções pré-definidas

Modelo de substituição

- A definição e o processo de avaliação de expressões devem ser estendidos para comportar formas especiais e o uso de nomes definidos pelo usuário

Definição de expressão (versão 0.3)

- Uma expressão consiste de
 - Um literal; ou
 - Uma função primitiva; ou
 - Um nome; ou
 - Uma forma especial; ou
 - Uma combinação

Processo de avaliação de expressões (versão 0.3)

- Literal → valor que o literal representa
- Função primitiva → sequência de instruções de máquina associada com a função
- Nome → valor associado com o nome no ambiente
- Forma especial → usar a regra específica de cada forma especial
- Combinação
 - Avalie cada expressão da combinação
 - Se o operador é uma função composta, avalie o corpo da função composta **substituindo** cada ocorrência do parâmetro formal pelo argumento correspondente
 - Senão, aplique a função primitiva aos argumentos

- Essa forma de aplicar funções compostas é chamada de **modelo de substituição**

Modelo de substituição

```
(define (quadrado x)
  (* x x))
(define (soma-quadrados a b)
  (+ (quadrado a) (quadrado b)))
(define (f a)
  (soma-quadrados (+ a 1) (* a 2)))

(f 5)                                     ; Substitui (f 5) pelo corpo de f com
                                          ; as ocorrências do parâmetro a
                                          ; substituídas pelo argumento 5

(soma-quadrados (+ 5 1) (* 5 2)); Reduz (+ 5 1) para o valor 6
(soma-quadrados 6 (* 5 2))      ; Reduz (* 5 2) para o valor 10
(soma-quadrados 6 10)          ; Subs (soma-quadrados 6 10) pelo corpo ...
(+ (quadrado 6) (quadrado 10)) ; Subs (quadrado 6) pelo corpo ...
(+ (* 6 6) (quadrado 10))      ; Reduz (* 6 6) para 36 \pause
(+ 36 (quadrado 10))           ; Subs (quadrado 10) pelo corpo ...
(+ 36 (* 10 10))               ; Reduz (* 10 10) para 100
(+ 36 100)                     ; Reduz (+ 36 100) para 136
136
```

```
; #lang racket
```

```
(define (quadrado x)
  (* x x))

(define (soma-quadrados a b)
  (+ (quadrado a) (quadrado b)))

(define (f a)
  (soma-quadrados (+ a 1) (* a 2)))

(f 5)
```

Modelo de substituição

- Ao invés de avaliar os operandos e depois fazer a substituição, existe um outro modo de avaliação que primeiro faz a substituição e apenas avalia os operandos quando (e se) eles forem necessários

```
(f 5)
(soma-quadrados (+ 5 1) (* 5 2))
(+ (quadrado (+ 5 1)) (quadrado (* 5 2)))
(+ (* (+ 5 1) (+ 5 1)) (* (* 5 2) (* 5 2)))
(+ (* 6 (+ 5 1)) (* (* 5 2) (* 5 2)))
(+ (* 6 6) (* (* 5 2) (* 5 2)))
(+ 36 (* (* 5 2) (* 5 2)))
(+ 36 (* 10 (* 5 2)))
(+ 36 (* 10 10))
(+ 36 100)
136
```

- Observe que a resposta obtida foi a mesma do método anterior

Modelo de substituição

- Este método de avaliação alternativo de primeiro substituir e depois reduzir, é chamado de **avaliação em ordem normal** (que é um tipo de avaliação preguiçosa)
- O método de avaliação que primeiro avalia os argumentos e depois aplica a função é chamado de **avaliação em ordem aplicativa**
- O Racket usa por padrão a avaliação em ordem aplicativa
- O Haskell usa avaliação em ordem normal

Condicional

- Vamos escrever uma função para calcular o valor absoluto de um número, isto é

$$\text{abs}(x) = \begin{cases} x & \text{se } x \geq 0 \\ -x & \text{caso contrário} \end{cases}$$

- A forma especial `if` é utilizada para especificar funções deste tipo. Sua forma geral é

`(if <predicado> <consequente> <alternativa>)`

- Expressões `if` são avaliadas da seguinte maneira
 - Se o predicado não é um valor, avalie o predicado e o substitua pelo seu valor
 - Se o predicado é `#t`, substitua toda a expressão `if` pelo conseqüente
 - Se o predicado é `#f`, substitua toda a expressão `if` pela alternativa

Condicional

```
(define (abs x)
  (if (>= x 0)
      x
      (- x)))
```

(abs -4) ; Substitui (abs -4) pelo corpo ...

(if (>= -4 0) ; Como o predicado não é um valor,
-4 ; a expressão (>= -4 0) é avaliada e
(- -4)) ; substituída pelo seu valor

(if #f ; Como o predicado é #f, a expressão if
-4 ; é substituída pela alternativa
(- -4)) ;

(- -4) ; Reduz (- -4) para 4

4

- A forma especial `cond` pode ser usada quando existem vários (pelo menos um) casos

```
(define (abs x)
  (cond
    [(>= x 0) x]
    [(< x 0) (- x)]))
```

- Como as duas condições são mutuamente excludentes, podemos usar o else

```
(define (abs x)
  (cond
    [(>= x 0) x]
    [else (- x)]))
```

Condicional

- A forma geral do cond é

(**cond**

[<p1> <e1>]

[<p2> <e2>]

[<p3> <e3>]

...

[**else** <en>])

- Cada par [<p> <e>] é chamado de **cláusula** (parênteses e colchetes são equivalentes em Racket)
- A primeira expressão de uma cláusula é chamada de **predicado** (expressão cujo o valor é interpretado como verdadeiro ou falso)
- A segunda expressão de uma cláusula é chamada de **consequente**

- Expressões `cond` são avaliadas da seguinte maneira
 - Se o primeiro predicado não é um valor, avalie o predicado e o substitua pelo seu valor. Ou seja, substitua todo o `cond` por um novo `cond` onde o primeiro predicado foi substituído pelo seu valor
 - Se o primeiro predicado é `#t` ou `else`, substitua a expressão `cond` inteira pelo primeiro consequente
 - Se o primeiro predicado é `#f`, remova a primeira cláusula. Isto é, substitua o `cond` por um novo `cond` sem a primeira cláusula
 - Se não tem mais cláusula, sinalize um erro

Condicional

```
(define (abs x)
  (cond
    [(>= x 0) x]
    [else (- x)]))
```

(abs -4) ; Substitui (abs -4) pelo corpo ...

(cond ; Como o primeiro predicado não é um valor,
[(>= -4 0) -4] ; a expressão (>= -4 0) é avaliada
[else (- -4)]) ; e substituída pelo seu valor

(cond ; Como o primeiro predicado é falso, a primeira
[#f -4] ; cláusula é removida
[else (- -4)]) ;

(cond ; Como o primeiro predicado é else,
[else (- -4)]) ; o cond é substituído pelo primeiro consequente

(- -4) ; Reduz (- -4) para 4

4

Exercício

Defina as funções `e-logico` e `ou-logico` de tal forma que para os argumentos `x` e `y`:

`(e-logico x y) → x ∧ y`

`(ou-logico x y) → x ∨ y`

```
(define (e-logico x y)
  (if x
      y
      #f))
```

```
(define (ou-logico x y)
  (if x
      #t
      y))
```

Operadores lógicos

- Predicados podem ser compostos usando as formas especiais **and** e **or** e a função **not**

- A função (`not <e>`) produz `#t` quando `<e>` for avaliado para um valor falso, e `#f` caso contrário

```
> (not (> 5 2))
```

```
#f
```

```
> (not (< 5 2))
```

```
#t
```

- A forma geral do `and` é:
`(and <e1> ... <en>)`

- Expressões **and** são avaliadas da seguinte maneira
 - Se não existem expressões, produza **#t**
 - Se a primeira expressão não é um valor, avalie a primeira expressão e a substitua pelo seu valor
 - Se a primeira expressão é **#f**, produza **#f**
 - Se a primeira expressão é **#t**, substitua a expressão **and** por uma nova expressão **and** sem a primeira expressão
- **Observação:** o passo a passo do Racket é um pouco diferente (não elimina os valores **#t**)

and

`(and (> 4 2) #t (= 3 3))` ; A primeira expressão não é um valor,
; logo ela é avaliada e substituída pelo
; seu valor

`(and #t #t (= 3 3))` ; A primeira expressão é #t, então
; ela é removida do and

`(and #t (= 3 3))` ; A primeira expressão é #t, então
; ela é removida do and

`(and (= 3 3))` ; Reduz (= 3 3) para #t

`(and #t)` ; A primeira expressão é #t, então
; ela é removida do and

`(and)` ; Não tem mais expressões, produz #t

#t

- A forma geral do `or` é:
(`or` <e1> ... <en>)

- Expressões **or** são avaliadas da seguinte maneira
 - Se não existem expressões, produza **#f**
 - Se a primeira expressão não é um valor, avalie a primeira expressão e a substitua pelo seu valor
 - Se a primeira expressão é **#t**, produza **#t**
 - Se a primeira expressão é **#f**, substitua a expressão **or** por uma nova expressão **or** sem a primeira expressão
- **Observação:** o passo a passo do Racket é um pouco diferente (não elimina os valores **#f**)

Operadores lógicos

`(or (< 4 2) #t (= 3 3))` ; A primeira expressão não é um valor,
; logo ela é avaliada e substituída pelo
; seu valor

`(or #f #t (= 3 3))` ; A primeira expressão é #f, então
; ela é removida do or

`(or #t (= 3 3))` ; A primeira expressão é #t; produz #t

#t

Operadores de equivalência

Operadores de equivalência

- São utilizados para verificar a relação de equivalência entre expressões
- Não devem ser confundidos com o comparador `=`, utilizado apenas para valores numéricos
- Os principais operadores de equivalência são o `eq?`, `eqv?` e `equal?`

Operador eq?

- A função (`eq? v1 v2`) produz `#t` se `v1` e `v2` referenciam o mesmo objeto, `#f` caso contrário

Operador eq?

- `eq?` é avaliada rapidamente pois compara apenas as referências
- Entretanto, o `eq?` pode não ser adequado, pois a geração dos objetos pode não ser clara

```
> (eq? 2 2)
#t
> (eq? (+ 3 5) (+ 5 3))
#t
> (eq? 2 2.0)
#f
> (eq? (expt 2 100) (expt 2 100))
#f
> (eq? (integer->char 955) (integer->char 955))
#f
```

- Observe que nos três últimos exemplos, objetos distintos foram criados para expressões avaliadas para um mesmo valor

Operador eqv?

- Dois valores são **eqv?** sse eles são **eq?**, exceto para números e caracteres

Operador eqv?

- Dois números são **eqv?** se eles são precisamente iguais

```
> (eqv? (expt 2 100) (expt 2 100))
```

```
#t
```

```
> (eqv? 2 2.0)
```

```
#f
```

Operador eqv?

- Dois caracteres são `eqv?` quando seus resultados de `char->integer` forem iguais

```
> (eqv? (integer->char 955) (integer->char 955))
```

```
#t
```

```
> (eqv? #\a #\z)
```

```
#f
```

Operador eqv?

- Dois pares iguais não são `eqv?` entre si (recai ao `eq?`)

```
> (eqv? (cons 1 2) (cons 1 2))
```

```
#f
```

Operador equal?

- Dois valores são `equal?` sse eles são `eqv?`, a menos que especificado de outra forma para um tipo de dado particular

Operador equal?

- Duas strings são `equal?` quando elas possuem o mesmo tamanho e contêm a mesma sequência de caracteres

```
> (equal? "banana" "banana")
```

```
#t
```

```
> (equal? "banana" "abacaxi")
```

```
#f
```

Operador equal?

- Para estruturas que podem ser compostas, como pares, vetores e etc, o operador `equal?` checa a equivalência recursivamente

```
> (equal? (list 3 (list 4 2) 5) (list 3 (list 4 2) 5))  
#t
```

```
> (equal? (list 3 2.0 1) (list 3 2 1))  
#f
```

Como projetar funções

Como projetar funções

- Vamos utilizar as receitas de projeto do livro How to Design Programs para escrever funções
- Estas receitas de projeto permitem o projeto sistemático de funções
- Este processo pode não ser relevante para problemas simples, mas é essencial para os demais problemas
- Seja paciente e em breve você verá a utilidade deste processo
- Vamos treinar com problemas simples, para depois utilizar o processo em outros problemas

Como projetar funções

1. Assinatura, propósito e cabeçalho
2. Exemplos
3. Modelo
4. Código do corpo da função
5. Teste e depuração

Como projetar funções

- Cada etapa depende da anterior, mas às vezes pode ser necessário mudar a ordem
- Por exemplo, talvez você faça primeiro os exemplos para entender melhor o problema e poder escrever a assinatura e o propósito
- Às vezes você está escrevendo o corpo e encontra uma nova condição e deve voltar e alterar o propósito e os exemplos
- Mas você nunca deve escrever o código diretamente

Como projetar funções

- Um modelo contém a estrutura básica que uma função deve ter, independente dos seu detalhes
- Em muitos casos o modelo de uma função é determinado pelos tipos de dados dos seus parâmetros. Este tipo de modelo é chamado de modelo dirigido por dados
- Para tipos atômicos (números, string, booleans) usamos o modelo:

```
(define (fun-for-atomic a)
  (... a))
```

- Para outros tipos, vamos construir o modelo com a definição do tipo

Exemplo 2.1

Defina uma função que calcule o dobro de um dado valor.

Exemplo 2.1

- Passo 1: Assinatura, propósito e cabeçalho

```
;; Número -> Número
```

```
;; Produz o dobro de n.
```

```
(define (dobro n) 0)
```

- Convenções:
 - Nome do tipo usando CamelCase
 - Nome da função em minúsculo usando - para separar as palavras

Exemplo 2.1

- Passo 2: Exemplos

```
;; Número -> Número
```

```
;; Produz o dobro de n.
```

```
(check-equal? (dobro 0) 0)
```

```
(check-equal? (dobro 4) 8)
```

```
(check-equal? (dobro -2) -4)
```

```
(define (dobro n) 0)
```

Exemplo 2.1

- Passo 3: Modelo
- Como o parâmetro é um número, usamos o modelo para tipos atômicos

```
;; Número -> Número  
;; Produz o dobro de n.  
(check-equal? (dobro 0) 0)  
(check-equal? (dobro 4) 8)  
(check-equal? (dobro -2) -4)  
;(define (dobro n) 0)  
  
(define (fun-for-atomic a)  
  (... a))
```

Exemplo 2.1

- Passo 3: Modelo
- Ajustamos os nomes no modelo para a função que estamos definindo

```
;; Número -> Número  
;; Produz o dobro de n.  
(check-equal? (dobro 0) 0)  
(check-equal? (dobro 4) 8)  
(check-equal? (dobro -2) -4)  
;(define (dobro n) 0)
```

```
(define (dobro n)  
  (... n))
```


Exemplo 2.1

- Passo 4: Código do corpo da função
- Baseado nos passos anteriores, escrevemos o corpo da função

```
;; Número -> Número  
;; Produz o dobro de n.  
(check-equal? (dobro 0) 0)  
(check-equal? (dobro 4) 8)  
(check-equal? (dobro -2) -4)  
;(define (dobro n) 0)
```

```
(define (dobro n)  
  (* 2 n))
```

Exemplo 2.1

Programa completo

```
#lang racket

(require rackunit)
(require rackunit/text-ui)

;; Número -> Número
;; Produz o dobro de n.
(define dobro-tests
  (test-suite
   "dobro tests"
   (check-equal? (dobro 0) 0)
   (check-equal? (dobro 4) 8)
   (check-equal? (dobro -2) -4)))
;; continua ...
```

Exemplo 2.1

;; continuação

```
(define (dobro n)
  (* 2 n))
```

;; Teste ... -> Void

;; Executa um conjunto de testes.

```
(define (executa-testes . testes)
  (run-tests (test-suite "Todos os testes" testes))
  (void))
```

;; Chama a função para executar os testes.

```
(executa-testes dobro-tests)
```

Exemplo 2.1

- Passo 5: Teste e depuração
 - `ctrl+r` ou `F5` para executar o programa (e os testes)
- Resultado

```
3 success(es) 0 failure(s) 0 error(s) 3 test(s) run
```

Exemplo 2.2

Defina uma função que verifique se um número é par.

Exemplo 2.3

Defina uma função que encontre a maior palavra entre duas palavras dadas.

Referências

Referências básicas

- Vídeos BSL
- How to Design Functions (Necessário inscrever-se no curso)
- Vídeos How to Design Functions
- Introdução rápida ao Racket
- Capítulos 1 e 2 (2.1 e 2.2) do Guia Racket
- Seção 1.1 do livro SICP

- Capítulos 1 e 2 do livro TSLP4