

7. Funktionale Programmierung

GPS-7-1

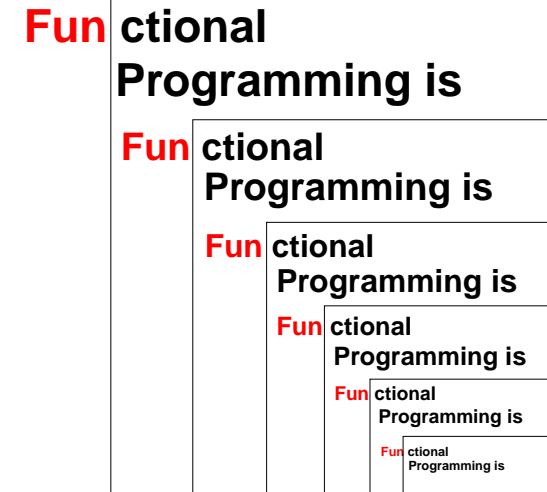
Themen dieses Kapitels:

- Grundbegriffe und Notation von SML
- Rekursionsparadigmen: Induktion, Rekursion über Listen
- End-Rekursion und Programmiertechnik „akkumulierender Parameter“
- Berechnungsschemata mit Funktionen als Parameter
- Funktionen als Ergebnis und Programmiertechnik „Currying“

© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Functional Programming is Fun

GPS-7-2



© 2005 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Übersicht zur funktionalen Programmierung

GPS-7-3

Grundkonzepte: Funktionen und Aufrufe, Ausdrücke
keine Variablen, Zuweisungen, Ablaufstrukturen, Seiteneffekte

Elementare Sprachen (pure LISP) brauchen nur wenige Konzepte:
Funktionskonstruktor, bedingter Ausdruck, Literale, Listenkonstruktor und -selektoren, Definition von Bezeichnern für Werte

Mächtige Programmierkonzepte durch Verwendung von:
rekursiven Funktionen und Datenstrukturen,
Funktionen höherer Ordnung als Berechnungsschemata

Höhere funktionale Sprachen (SML, Haskell):
statische Bindung von Bezeichnern und Typen,
völlig orthogonale, höhere Datentypen, polymorphe Funktionen (Kapitel 6),
modulare Kapselung, effiziente Implementierung

Funktionaler Entwurf:
strukturell denken - nicht in Abläufen und veränderlichen Zuständen,
fokussiert auf **funktionale Eigenschaften** der Problemlösung,
Nähe zur Spezifikation, Verifikation, Transformation

Funktionale Sprachen:
LISP, Scheme, Hope, SML, Haskell, Miranda, ...
früher: Domäne der KI; heute: Grundwissen der Informatik, praktischer Einsatz

© 2006 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Wichtige Sprachkonstrukte von SML: Funktionen

GPS-7-4

Funktionen können direkt notiert werden, ohne Deklaration und ohne Namen:
Funktionskonstruktor (lambda-Ausdruck: Ausdruck, der eine Funktion liefert):
`fn FormalerParameter => Ausdruck`

`fn i => 2 * i` Funktion, deren Aufruf das Doppelte ihres Parameters liefert
`fn (a, b) => 2 * a + b`

Beispiel, unbenannte Funktion als Parameter eines Aufrufes:

```
map (fn i => 2 * i, [1, 2, 3])
```

Funktionen haben **immer einen Parameter:**
statt mehrerer Parameter ein Parameter-Tupel wie (a, b)
(a, b) ist ein **Muster** für ein Paar als Parameter
statt keinem Parameter ein leerer Parameter vom Typ **unit**, entspricht **void**

Typangaben sind optional. Trotzdem prüft der Übersetzer streng auf korrekte Typisierung.
Er berechnet die Typen aus den benutzten Operationen (**Typinferenz**)

Typangaben sind nötig zur **Unterscheidung von int und real**
`fn i : int => i * i`

© 2014 bei Prof. Dr. Uwe Kastens

Wichtige Sprachkonstrukte von SML: Funktionsaufrufe

allgemeine Form eines Aufrufes: **Funktionsausdruck Parameterausdruck**

```
Dupl 3
(fn i => 2 * i) 3
```

Klammern können den Funktionsausdruck mit dem aktuellen Parameter zusammenfassen:

```
(fn i => 2 * i) (Dupl 3)
```

Parametertupel werden geklammert:

```
(fn (a, b) => 2 * a + b) (4, 2)
```

Auswertung von Funktionsaufrufen wie in GPS-6-2a beschrieben.

Parameterübergabe: **call-by-strict-value**

Wichtige Sprachkonstrukte von SML: Definitionen

Eine **Definition** bindet den Wert eines Ausdrucks an einen Namen:

```
val four = 4;
val Dupl = fn i => 2 * i;
val Foo = fn i => (i, 2*i);
val x = Dupl four;
```

Eine Definition kann ein **Tupel von Werten** an ein **Tupel von Namen**, sog. **Muster**, binden: allgemeine Form:

```
val Muster = Ausdruck;
val (a, b) = Foo 3;
```

Der Aufruf `Foo 3` liefert ein Paar von Werten, sie werden gebunden an die Namen `a` und `b` im Muster für Paare `(a, b)`.

Kurzform für Funktionsdefinitionen:

```
fun Name FormalerParameter = Ausdruck;

fun Dupl i = 2 * i;
fun Fac n = if n <= 1 then 1 else n * Fac (n-1);
           bedingter Ausdruck: Ergebnis ist der Wert des then- oder else-Ausdrucks
```

Rekursionsparadigma Induktion

Funktionen für induktive Berechnungen sollen schematisch entworfen werden:

Beispiele:

induktive Definitionen:

$$n! = \begin{cases} 1 & \text{für } n \leq 1 \\ n \cdot (n-1)! & \text{für } n > 1 \end{cases}$$

$$b^n = \begin{cases} 1.0 & \text{für } n \leq 0 \\ b \cdot b^{n-1} & \text{für } n > 0 \end{cases}$$

rekursive Funktionsdefinitionen:

```
fun Fac n =
  if n <= 1
  then 1
  else n * Fac (n-1);

fun Power (n, b) =
  if n <= 0
  then 1.0
  else b * Power (n-1, b);
```

Schema:

```
fun F a = if Bedingung über a
         then nicht-rekursiver Ausdruck über a
         else rekursiver Ausdruck über F ("verkleinertes a")
```

Induktion - effizientere Rekursion

Induktive Definition und rekursive Funktionen zur Berechnung von Fibonacci-Zahlen:

induktive Definition:

$$\text{Fib}(n) = \begin{cases} 0 & \text{für } n = 0 \\ 1 & \text{für } n = 1 \\ \text{Fib}(n-1) + \text{Fib}(n-2) & \text{für } n > 1 \end{cases}$$

rekursive Funktionsdefinition:

```
fun Fib n =
  if n = 0
  then 0
  else if n = 1
  then 1
  else Fib(n-1) + Fib(n-2);
```

Fib effizienter:

Zwischenergebnisse als Parameter, Induktion aufsteigend (allgemeine Technik siehe „Akkumulierende Parameter“):

```
fun AFib (n, alt, neu) =
  if n = 1 then neu
  else AFib (n-1, neu, alt+neu);

fun Fib n = if n = 0 then 0 else AFib (n, 0, 1);
```

Funktionsdefinition mit Fallunterscheidung

Funktionen können übersichtlicher definiert werden durch

- **Fallunterscheidung** über den Parameter - statt bedingter Ausdruck als Rumpf,
- formuliert durch **Muster**
- **Bezeichner** darin werden an Teil-Werte des aktuellen Parameters gebunden

bedingter Ausdruck als Rumpf:

```
fun Fac n =
  if n=1 then 1
    else n * Fac (n-1);

fun Power (n, b) =
  if n = 0
  then 1.0
  else b * Power (n-1, b);
```

Fallunterscheidung mit Mustern:

```
fun Fac (1) = 1
  | Fac (n) = n * Fac (n-1);

fun Power (0, b) = 1.0
  | Power (n, b) =
    b * Power (n-1, b);

fun Fib (0) = 0
  | Fib (1) = 1
  | Fib (n) =
    Fib(n-1) + Fib(n-2);
```

Die Muster werden in der **angegebenen Reihenfolge** gegen den aktuellen Parameter geprüft. Es wird der erste Fall gewählt, dessen Muster trifft. Deshalb muss ein allgemeiner „catch-all“-Fall am Ende stehen.

Listen als rekursive Datentypen

Parametrisierter Typ für lineare Listen vordefiniert: (Typparameter 'a; polymorpher Typ)
`datatype 'a list = nil | :: of ('a * 'a list)`

definiert den 0-stelligen Konstruktor `nil` und den 2-stelligen Konstruktor `::`

Schreibweisen für Listen:

`x :: xs` eine Liste mit erstem Element `x` und der Restliste `xs`
`[1, 2, 3]` für `1 :: 2 :: 3 :: nil`

Nützliche vordefinierte Funktionen auf Listen:

`hd l` erstes Element von `l`
`tl l` Liste `l` ohne erstes Element
`length l` Länge von `l`
`null l` Prädikat: ist `l` gleich `nil`?
`l1 @ l2` Liste aus Verkettung von `l1` und `l2`

Funktion, die die Elemente einer Liste addiert:

```
fun Sum l = if null l then 0
           else (hd l) + Sum (tl l);
```

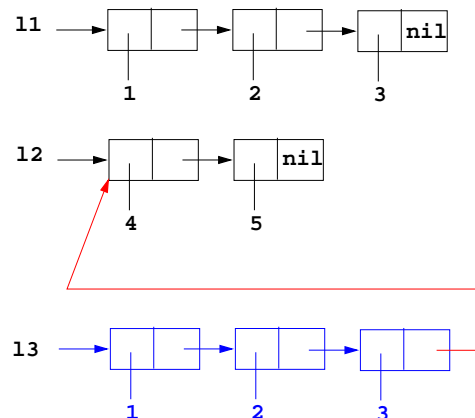
Signatur: `Sum: int list -> int`

Konkatenation von Listen

In funktionalen Sprachen werden Werte nie geändert.

Bei der **Konkatenation** zweier Listen wird die **Liste des linken Operands kopiert**.

```
val l1 = [1, 2, 3];
val l2 = [4, 5];
val l3 = l1 @ l2;
```



Einige Funktionen über Listen

Liste[n,...,1] erzeugen:

```
fun MkList 0 = nil
  | MkList n = n :: MkList (n-1);
```

Signatur: `MkList: int -> int list`

Fallunterscheidung mit Listenconstructoren nil und :: in Mustern:

Summe der Listenelemente:

```
fun Sum (nil) = 0
  | Sum (h::t) = h + Sum t;
```

Prädikat: Ist das Element in der Liste enthalten?:

```
fun Member (nil, m) = false
  | Member (h::t, m) = if h = m then true else Member (t, m);
```

Polymorphe Signatur: `Member: ('a list * 'a) -> bool`

Liste als Konkatenation zweier Listen berechnen (@-Operator):

```
fun Append (nil, r) = r
  | Append (l, nil) = l
  | Append (h::t, r) = h :: Append (t, r);
```

Die linke Liste wird neu aufgebaut!

Polymorphe Signatur: `Append: ('a list * 'a list) -> 'a list`

Rekursionsschema Listen-Rekursion

lineare Listen sind als rekursiver Datentyp definiert:

```
datatype 'a list = nil | :: of ('a * 'a list)
```

Paradigma: Funktionen haben die gleiche Rekursionsstruktur wie der Datentyp:

```
fun F l = if l=nil then nicht-rekursiver Ausdruck
         else Ausdruck über hd l und F (tl l);

fun Sum l = if l=nil then 0
           else (hd l) + Sum (tl l);
```

Dasselbe in Kurzschreibweise mit Fallunterscheidung:

```
fun F (nil)      = nicht-rekursiver Ausdruck
  | F (h::t)     = Ausdruck über h und F t

fun Sum (nil)   = 0
  | Sum (h::t)  = h + Sum t;
```

Einige Funktionen über Bäumen

Parametrisierter Typ für Bäume:

```
datatype 'a tree = node of ('a tree * 'a * 'a tree) | treeNil
```

Paradigma: Funktionen haben die gleiche Rekursionsstruktur wie der Datentyp.

Beispiel: einen Baum spiegeln

```
fun Flip (treeNil)      = treeNil
  | Flip (node (l, v, r)) = node (Flip r, v, Flip l);

polymorphe Signatur:      Flip: 'a tree -> 'a tree
```

Beispiel: einen Baum auf eine Liste der Knotenwerte abbilden (hier in Infix-Form)

```
fun Flatten (treeNil)   = nil
  | Flatten (node (l, v, r)) = (Flatten l) @ (v :: (Flatten r));

polymorphe Signatur:    Flatten: 'a tree -> 'a list
```

Präfix-Form: ...

Postfix-Form: ...

End-Rekursion

In einer Funktion f heißt ein Aufruf von f **end-rekursiv**, wenn er (als letzte Operation) das Funktionsergebnis bestimmt, sonst heißt er **zentral-rekursiv**.

Eine Funktion heißt **end-rekursiv**, wenn alle rekursiven Aufrufe **end-rekursiv** sind.

Member ist end-rekursiv:

```
fun Member (l, a) =
  if null l then false
  else if (hd l) = a
       then true
       else Member (tl l, a);
```

Sum ist zentral-rekursiv:

```
fun Sum (nil) = 0
  | Sum (h::t) = h + (Sum t);
```

Parameter	Ergebnis
[1,2,3] 5	F
[2,3] 5	F
[3] 5	F
[] 5	F

Laufzeitkeller für **Member** ([1,2,3], 5)

Ergebnis wird durchgereicht -
ohne Operation darauf

End-Rekursion entspricht Schleife

Jede **imperative Schleife** kann in eine **end-rekursive Funktion** transformiert werden.

Allgemeines Schema:

```
while ( p(x) ) { x = r(x); } return q(x);
fun While x = if p x then While (r x) else q x;
```

Jede **end-rekursive Funktion** kann in eine imperative Form transformiert werden: Jeder **end-rekursive Aufruf** wird durch einen **Sprung** an den Anfang der Funktion (oder durch eine **Schleife**) ersetzt:

```
fun Member (l, a) =
  if null l then false
  else if (hd l) = a then true else Member (tl l, a);
```

Imperativ in C:

```
int Member (ElemList l, Elem a)
{ Begin: if (null (l)) return 0 /*false*/;
  else if (hd (l) == a) return 1 /*true*/;
  else { l = tl (l); goto Begin; }
}
```

Gute Übersetzer leisten diese Optimierung automatisch - auch in imperativen Sprachen.

Technik: Akkumulierender Parameter

Unter bestimmten Voraussetzungen können **zentral-rekursive** Funktionen in **end-rekursive** transformiert werden:

Ein **akkumulierender Parameter** führt das bisher berechnete Zwischenergebnis mit durch die Rekursion. Die Berechnungsrichtung wird umgekehrt,

z. B.: Summe der Elemente einer Liste **zentral-rekursiv**:

```
fun Sum (nil)= 0
| Sum (h::t)= h + (Sum t);
```

Sum [1, 2, 3, 4] berechnet
1 + (2 + (3 + (4 + (0))))

transformiert in end-rekursiv:

```
fun ASum (nil, a:int)= a
| ASum (h::t,a) = ASum (t, a + h);
```

```
fun Sum l = ASum (l, 0);
```

ASum ([1, 2, 3, 4], 0) berechnet
(((0 + 1) + 2) + 3) + 4

Die Verknüpfung (hier +) muß **assoziativ** sein.

Initial wird mit dem **neutralen Element der Verknüpfung** (hier 0) aufgerufen.

Gleiche Technik bei AFib (GPS-7.5a); dort 2 akkumulierende Parameter.

Liste umkehren mit akkumulierendem Parameter

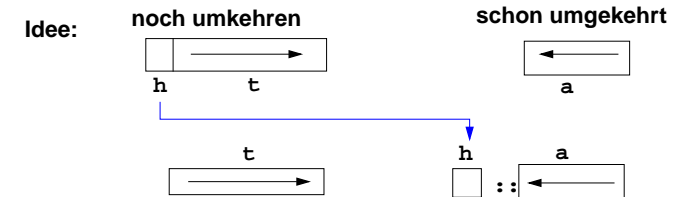
Liste umkehren:

```
fun Reverse (nil)= nil
| Reverse (h::t)= Append (Reverse t, h::nil);
```

Append dupliziert die linke Liste bei jeder Rekursion von **Reverse**, benötigt also k mal $::$, wenn k die Länge der linken Liste ist. Insgesamt benötigt **Reverse** wegen der Rekursion $(n-1) + (n-2) + \dots + 1$ mal $::$, also Aufwand $O(n^2)$.

Transformation von **Reverse** führt zu linearem Aufwand:

```
fun AReverse (nil, a)= a
| AReverse (h::t,a)= AReverse (t, h::a);
fun Reverse l = AReverse (l, nil);
```



Funktionen höherer Ordnung (Parameter): map

Berechnungsschemata mit Funktionen als Parameter

Beispiel: eine Liste elementweise transformieren

```
fun map(f, nil) = nil
| map(f, h::t) = (f h) :: map (f, t);
Signatur: map: (('a ->'b) * 'a list) -> 'b list
```

Anwendungen von **Map**, z. B.

```
map (fn i => i*2.5, [1.0,2.0,3.0]); Ergebnis:[2.5, 5.0, 7.5]
map (fn x => (x,x), [1,2,3]); Ergebnis: [(1,1), (2,2), (3,3)]
```

Funktionen höherer Ordnung (Parameter): foldl

foldl verknüpft Listenelemente von links nach rechts

foldl ist mit **akkumulierendem Parameter** definiert:

```
fun foldl (f, a, nil) = a
| foldl (f, a, h::t)= foldl (f, f (a, h), t);
Signatur: foldl: (('b * 'a)->'b * 'b * 'a list) -> 'b
```

Für `foldl (f, 0, [1, 2, 3, 4])`
wird berechnet `f(f(f(f(0, 1), 2), 3), 4)`

Anwendungen von foldl

assoziative **Verknüpfungsfunktion** und **neutrales Element** einsetzen:

```
fun Sum l = foldl (fn (a, h:int) => a+h, 0, l);
```

Verknüpfung: **Addition**; **sum** addiert Listenelemente

```
fun Reverse l = foldl (fn (a, h) => h::a, nil, l);
Verknüpfung: Liste vorne verlängern; Reverse kehrt Liste um
```

Polynomberechnung mit foldl

Ein **Polynom** $a_n x^n + \dots + a_1 x + a_0$ sei durch seine **Koeffizientenliste** $[a_n, \dots, a_1, a_0]$ dargestellt

Berechnung eines Polynomwertes an der Stelle x nach dem Horner-Schema:

$$(\dots((0 * x + a_n) * x + a_{n-1}) * x + \dots + a_1) * x + a_0$$

Funktion **Horner** berechnet den Polynomwert für x nach dem Horner-Schema:

```
fun Horner (koeff, x:real) = foldl (fn(a, h)=>a*x+h, 0.0, koeff);
```

Verknüpfungsfunktion **fn(a, h)=>a*x+h** hat freie Variable **x**, sie ist gebunden als Parameter von **Horner**

Aufrufe z. B.

```
Horner ([1.0, 2.0, 3.0], 10.0);
Horner ([1.0, 2.0, 3.0], 2.0);
```

Funktionen höherer Ordnung (Ergebnis)

Einfaches Beispiel für **Funktion als Ergebnis**:

```
fun Choice true  = (fn x => x + 1)
  | Choice false = (fn x => x * 2);
```

Signatur **Choice**: `bool -> (int -> int)`

Meist sind **freie Variable** der **Ergebnisfunktion** an Parameterwerte der **konstruierenden Funktion** gebunden:

```
fun Comp (f, g) = fn x => f (g x);
```

Hintereinanderausführung von g und f

Signatur **Comp**: `('b->'c * 'a->'b) -> ('a->'c)`

Anwendung: z. B. Bildung einer benannten Funktion **Hoch4**

```
val Hoch4 = Comp (Sqr, Sqr);
```

Currying

Currying: Eine Funktion mit **Parametertupel** wird umgeformt in eine Funktion mit einfachem Parameter und einer **Ergebnisfunktion**; z. B. schrittweise Bindung der Parameter:

Parametertupel	Curry-Form
<pre>fun Add (x, y:int) = x + y;</pre>	<pre>fun CAdd x = fn y:int => x + y;</pre>
Signatur <code>Add: (int * int) -> int</code>	Signatur <code>CAdd: int -> (int -> int)</code>

In Aufrufen müssen alle Parameter(komponenten) sofort angegeben werden

```
Add (3, 5)
```

können die Parameter schrittweise gebunden werden:

```
(CAdd 3) 5
```

Auch **rekursiv**:

```
fun CPower n = fn b =>
  if n = 0 then 1.0 else b * CPower (n-1) b;
```

Signatur **CPower**: `int -> (real -> real)`

Anwendung:

```
val Hoch3 = CPower 3;
```

eine Funktion, die „hoch 3“ berechnet

```
(Hoch3 4)      liefert 64
((CPower 3) 4) liefert 64
```

Kurzschreibweise für Funktionen in Curry-Form

Langform:

```
fun CPower n = fn b =>
  if n = 0 then 1.0 else b * CPower (n-1) b;
```

Signatur **CPower**: `int -> (real -> real)`

Kurzschreibweise für Funktion in Curry-Form:

```
fun CPower n b =
  if n = 0 then 1.0 else b * CPower (n-1) b;
```

Funktion **Horner** berechnet den Polynomwert für x nach dem Horner-Schema (GPS-7.13), in Tupelform:

```
fun Horner (koeff, x:real) = foldl (fn(a, h)=>a*x+h, 0.0, koeff);
```

Horner-Funktion in Curry-Form:

CHorner liefert eine Funktion; die Koeffizientenliste ist darin gebunden:

```
fun CHorner koeff x:real = foldl (fn(a, h)=>a*x+h, 0.0, koeff);
```

Signatur **CHorner**: `(real list) -> (real -> real)`

Aufruf: `val MyPoly = CHorner [1.0, 2.0, 3.0];`

```
...
MyPoly 10.0
```

Zusammenfassung zum Kapitel 7

Mit den Vorlesungen und Übungen zu Kapitel 7 sollen Sie nun Folgendes können:

- Funktionale Programme unter Verwendung treffender Begriffe präzise erklären
- Funktionen in einfacher Notation von SML lesen und schreiben
- Rekursionsparadigmen Induktion, Rekursion über Listen anwenden
- End-Rekursion erkennen und Programmiertechnik „akkumulierender Parameter“ anwenden
- Berechnungsschemata mit Funktionen als Parameter anwenden
- Programmiertechnik „Currying“ verstehen und anwenden