



AA 2015-2016

17. OCaml: un veloce ripasso

Lo stile funzionale



- ✎ In Java (ma anche in C) l'effetto osservabile di un programma è la **modifica** dello stato

```
temp = pair.x;  
pair.x = pair.y;  
pair.y = temp;
```

- ✎ In Ocaml il risultato della computazione è la **produzione** di un nuovo valore

```
let x = 5 in (x,x)
```



Value-oriented programming

- ✎ Programmazione funzionale: “value-oriented programming”
 - un programma Ocaml è una espressione
 - una espressione Ocaml denota un valore
- ✎ L’esecuzione di un programma OCaml può essere vista come una sequenza di passi di calcolo (semplificazioni di espressioni) che alla fine produce un valore

Espressioni



✎ Sintassi: regole di buona formazione

✎ Semantica

- regole di **type checking** (tipo o errore)
- **regole di esecuzione** garantiscono che espressioni tipate producono un valore

Valori



- ✎ Un **valore** è una espressione che non deve essere valutata ulteriormente
 - **34** è un valore di tipo **int**
 - **34+17** è un'espressione di tipo **int** ma non è un valore

Valori



✎ La notazione $\langle \text{exp} \rangle \Rightarrow \langle \text{val} \rangle$ indica che la espressione $\langle \text{exp} \rangle$ quando valutata calcola il valore $\langle \text{val} \rangle$

$3 \Rightarrow 3$ (valori di base)

$3+4 \Rightarrow 7$

$2*(4+5) \Rightarrow 18$

$\text{eval}(e) = v$ meta-notazione per $e \Rightarrow v$

let



- ✎ **Sintassi: let x = e1 in e2**
 - *x* *identifier*
 - **e1, e2** *espressioni*
 - **let x = e1 in e2** *espressione*
 - **x = e1** *binding*

✎ **let x = 2 in x + x**

let inc x = x + 1 in inc 10

let y = "programmazione" in (let z = " 2" in y^z)

let



🦋 **let $x = e1$ in $e2$**

🦋 **Regola di valutazione:**

- **$\text{eval}(e1) = v1$**
- sostituire il valore $v1$ per tutte le occorrenze di x in $e2$ ottenendo l'espressione $e2'$
- **$\text{Subst}(e2, x, v1) = e2'$**
- **$\text{eval}(e2') = v$**
- **$\text{eval}(\text{let } x = e1 \text{ in } e2) = v$**

let



$$\frac{\textit{eval}(e1) = v1 \quad \textit{subst}(e2, x, v1) = e2' \quad \textit{eval}(e2') = v}{\textit{eval}(\textit{let } x = e1 \textit{ in } e2) = v}$$



Esempio

- ✎ **$\text{eval}(\text{let } x = 1 + 4 \text{ in } x * 3)$**
 - $\text{eval}(1+4) = 5$
- ✎ **$\text{eval}(\text{let } x = 5 \text{ in } x * 3)$**
 - $\text{Subst}(x*3, x, 5) = 5*3$
- ✎ **$\text{eval}(5*3) = 15$**
- ✎ **$\text{eval}(\text{let } x = 1 + 4 \text{ in } x * 3) = 15$**

let binding = scope



```
let x = 42 in  
  (* y non è visibile *)  
  x + (let y = "3110" in  
    (* y è visibile*)  
    int_of_string y)
```

scope: overlapping



```
let x = 5 in ((let x = 6 in x) + x)
```

Due casi

```
((let x = 6 in x) + 5)
```

```
((let x = 6 in 5) + 5)
```

scope: overlapping



```
let x = 5 in ((let x = 6 in x) + x)
```

Due casi

```
((let x = 6 in x) + 5)
```

```
((let x = 6 in 5) + 5)
```

scope: overlapping



```
let x = 5 in ((let x = 6 in x) + x)
```

Due casi

```
((let x = 6 in x) + 5)
```

```
((let x = 6 in 5) + 5)
```

Alpha conversion



- ✎ L'identità puntuale delle variabile legate non ha alcun senso
- ✎ In matematica
 - $f(x) = x * x$
 - $f(y) = y * y$sono la medesima funzione!!
- ✎ In informatica
 - **let** $x = 5$ **in** ((**let** $x = 6$ **in** x) + x)
 - **let** $x = 5$ **in** ((**let** $y = 6$ **in** y) + x)

Dichiarazione di funzioni



```
let f (x : int) : int =  
  let y = x * 10 in  
  y * y;;
```


Funzioni ricorsive



```
let rec pow x y =  
  if y = 0 then 1  
  else x * pow x (y - 1);;
```

Applicazione di funzioni



```
let f (x : int) : int =  
  let y = x * 10 in  
  y * y;;
```

```
f 5;;
```

```
- : int = 2500
```

Applicazione di funzioni



```
let rec pow x y =  
  if y = 0 then 1  
  else x * pow x (y - 1);;
```

```
pow 2 3;;  
-: int 8
```

Dichiarazione



- ✉ La valutazione di una dichiarazione di una funzione è la funzione stessa
 - le funzioni sono valori

Applicazione



- ✎ $\text{eval}(e_0 \ e_1 \ \dots \ e_n) = v'$ se
- $\text{eval}(e_0) = \text{let } f \ x_1 \ \dots \ x_n = e$
 - $\text{eval}(e_1) = v_1 \ \dots \ \text{eval}(e_n) = v_n$
 - $\text{Subst}(e, \ x_1, \ \dots, \ x_n, \ v_1, \ \dots, \ v_n) = e'$
 - $\text{eval}(e') = v'$

Esempi



- let double (x : int) : int = 2 * x;;
- let square (x : int) : int = x * x;;
- let quad (x : int) : int = double (double x);;
- let fourth (x : int) : int = square (square x)



Esempi

✎ `let twice ((f : int -> int), (x : int)) : int = f (f x)`

✎ `let quad (x : int) : int = twice (double, x)`

✎ `let fourth (x : int) : int = twice (square, x)`

✎ *twice*

- *higher-order function*: una funzione da funzioni ad altri valori

Funzioni higher-order



- let compose ((f, g) : (int -> int) * (int -> int)) (x : int) : int = f (g x)
- let rec ntimes ((f, n) : (int -> int) * int) =
if n = 0 then (fun (x : int) -> x)
else compose (f, ntimes (f, n - 1))

OCaml List



- ✎ **let** lst = [1; 2; 3];;
- ✎ **let** empty = [];
- ✎ **let** longer = 5::lst;;
- ✎ **let** another = 5::1::2::3::[]



List: sintassi

- ❧ [] la lista vuota (nil derivato dal LISP)
- ❧ **e1::e2** inserisce l'elemento **e1** in testa alla lista **e2** (:: = LISP cons)
- ❧ [**e1; e2; ...; en**] notazione sintattica per la lista **e1::e2::...::en::[]**



Accedere a una lista

- ✎ Strutturalmente una lista può essere
 - nil, []
 - la lista ottenuta mediante una operazione di cons di un elemento a una lista
- ✎ **Idea:** usare il **pattern matching** per accedere agli elementi della lista
- ✎ **let empty lst = match lst with**
 - | [] -> **true**
 - | h::t -> **false**

Esempi



- ✎ **let rec** sum xs = **match** xs **with**
 - | [] -> 0
 - | h::t -> h + sum t
- ✎ **let rec** concat ss = **match** ss **with**
 - | [] -> ""
 - | s::ss' -> s ^ (concat ss')
- ✎ **let rec** append lst1 lst2 = **match** lst1 **with**
 - | [] -> lst2
 - | h::t -> h::(append t lst2)

Pattern matching



✎ match e with

| $p_1 \rightarrow e_1$

| $p_2 \rightarrow e_2$

| ...

| $p_n \rightarrow e_n$

✎ Le espressioni p_i si chiamano *pattern*

Pattern matching



Il pattern `[]` “match” solamente il valore `[]`

match [] with

| `[]` -> 0

| `h::t` -> 1

(* restituisce il valore 0 *)

match [] with

| `h::t` -> 0

| `[]` -> 1

(* restituisce il valore 1 *)



Pattern matching

- Il pattern $h::t$ “match” una qualsiasi lista con almeno un elemento, e inoltre ha l’effetto di legare quell’elemento alla variabile h e la lista rimanente alla variabile t
- match** [1; 2; 3] **with**
 - | [] -> 0
 - | $h::t$ -> h (*restituisce il valore 1 *)
- match** [1; 2; 3] **with**
 - | [] -> 0
 - | $h::t$ -> t (* restituisce il valore [2; 3] *)



Altri esempi

- ✎ Il pattern **`a::[]`** “match” tutte le liste con esattamente un elemento
- ✎ Il pattern **`a::b`** “match” tutte le liste con almeno un elemento
- ✎ Il pattern **`a::b::[]`** “match” tutte le liste con esattamente due elementi
- ✎ Il pattern **`a::b::c::d`** “match” tutte le liste con almeno tre elementi

Un esempio più complicato



```
let rec drop_val v lst = match lst with  
  | [] -> []  
  | h::t -> let t' = drop_val v t in  
             if h = v then t' else h::t'
```



Un altro esempio

- ✎ **let rec max_list = function**
 - | [] -> ???
 - | h::t -> max h (max_list t)
- ✎ Cosa mettiamo al posto di ??? ?
- ✎ **min_int** è una scelta possibile ...
- ✎ Solleviamo una exception?
- ✎ In Java, avremmo potuto restituire **null**...
- ✎ ...ma siamo in Ocaml, che ci fornisce una altra soluzione

Option type



```
let rec max_list = function  
  | [] -> None  
  | h::t -> match max_list t with  
    | None -> Some h  
    | Some x -> Some (max h x)
```

(* max_list : 'a list -> 'a option *)



Iteratori

```
@ let rec map f = function  
  | [] -> []  
  | x::xs -> (f x)::(map f xs)
```

*Parametro implicito
di tipo lista!*

```
@ map : ('a -> 'b) -> 'a list -> 'b list
```

```
@ let is_even x = (x mod 2 = 0);;
```

```
@ let lst = map is_even [1; 2; 3; 4];;
```



Iteratori

- 🦋 **let rec map f = function**
 - | [] -> []
 - | x::xs -> (f x)::(map f xs)
- 🦋 **map : ('a -> 'b) -> 'a list -> 'b list**
- 🦋 **let is_even x = (x mod 2 = 0);;**
- 🦋 **let lst = map is_even [1; 2; 3; 4];;**
- 🦋 Risultato **[false; true; false; true]**

Definire tipi di dato in OCaml



OCaml permette al programmatore di definire *nuovi* tipi di dato

```
type giorno =  
| Lunedì  
| Martedì  
| Mercoledì  
| Giovedì  
| Venerdì  
| Sabato  
| Domenica
```

Dichiarazione di tipo

Nome del tipo

Costruttori

I costruttori definiscono i valori del tipo di dato
Sabato ha tipo *giorno*
[Venerdì, Sabato, Domenica] ha tipo *giorno list*

Pattern matching



Il pattern matching fornisce un modo efficiente per accedere ai valori di un tipo di dato

```
let string_of_g (g : giorno) : string =  
  begin match g with  
    | Lunedì -> "Lunedì"  
    | Martedì -> "Martedì"  
    | :  
    | :  
    | Domenica -> "Domenica"  
  end
```

Il pattern matching **segue** la struttura sintattica dei valori del tipo di dato: i costruttori



Astrazioni sui dati

- ✎ Avremmo potuto rappresentare il tipo di dato *giorno* tramite dei semplici valori interi
 - Lunedì = 1, Martedì=2, ..., Domenica = 7
- ✎ Ma...
 - il tipo di dato primitivo *int* fornisce un insieme di operazioni differenti da quelle significative sul tipo di dato *giorno*, Mercoledì – Domenica *non* avrebbe alcun senso.
 - esistono un numero maggiore di valori interi che di valori del tipo *giorno*
- ✎ Morale: I linguaggi di programmazione moderni (Java, C#, C++, Ocaml, ...) forniscono strumenti per definire tipi di dato

Ocaml Type



🦋 I costruttori possono trasportare “valori”

```
# type foo =  
  | Nothing  
  | Int of int  
  | Pair of int * int  
  | String of string;;
```

Dichiarazione da valutare

Risultato

```
type foo = Nothing | Int of int | Pair of int * int | String of string
```

Valori del tipo *foo*

```
Nothing  
Int 3  
Pair (4, 5)  
String "hello"...
```

Pattern matching



```
let get_count (f : foo) : int =  
  begin match f with  
    | Nothing -> 0  
    | Int(n) -> n  
    | Pair(n,m) -> n + m  
    | String(s) -> 0  
  end
```

Tipi di dato ricorsivi



```
# type tree =  
  | Leaf of int  
  | Node of tree * int * tree;;
```

```
type tree = Leaf of int | Node of tree * int * tree
```

```
let t1 = Leaf 3  
let t2 = Node(Leaf 3, 2, Leaf 4)  
let t3 = Node (Leaf 3, 2, Node (Leaf 5, 4, Leaf 6))
```

Tipi di dato ricorsivi



```
# type tree =  
  | Leaf of int  
  | Node of tree * int * tree;;
```

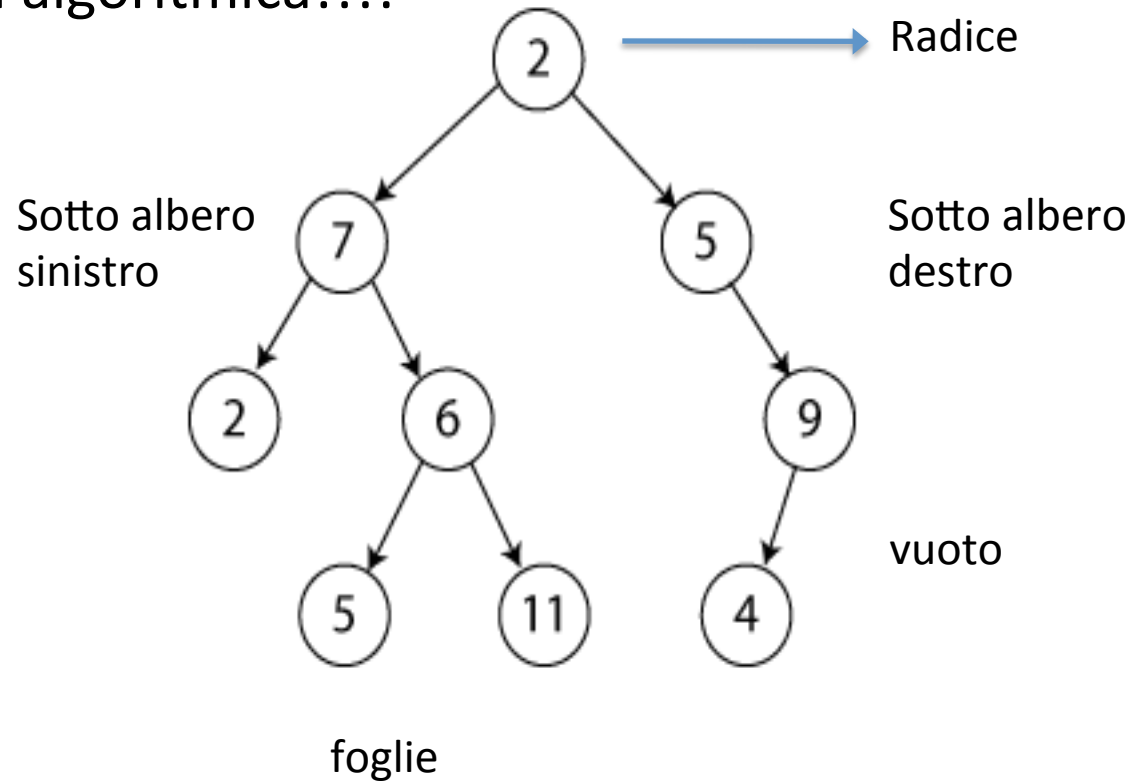
```
type tree = Leaf of int | Node of tree * int * tree
```

Quanti di voi hanno programmato con strutture dati del tipo *tree*?

Alberi binari



Li avete visti a algoritmica!!!!

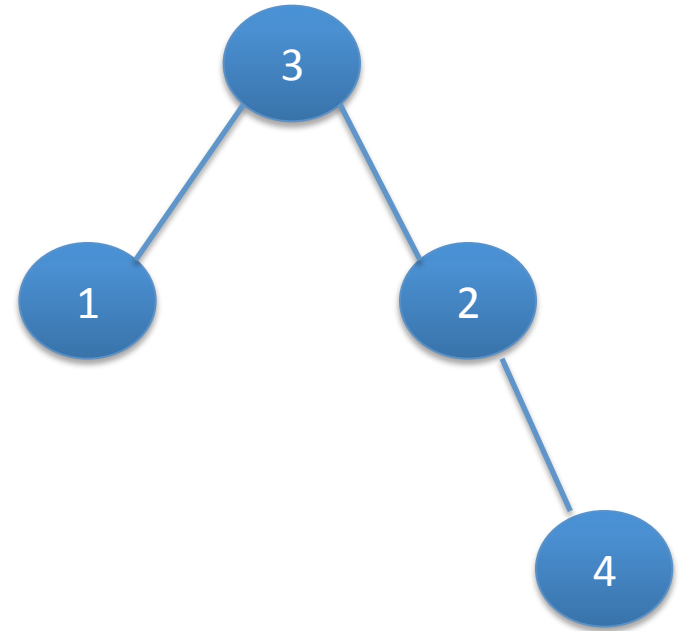


Alberi binari in OCaml



```
type tree =  
  | Empty  
  | Node of tree * int * tree
```

```
let t : tree =  
  Node(Node(Node(Empty, 1, Empty), 3,  
    Node(Empty, 2,  
      Node(Empty, 4, Empty))))
```



Ricerca in un albero



```
let rec contains (t : tree) (n : int) : bool =  
  begin match t with  
    | Empty -> false  
    | Node(lt, x, rt) -> x = n ||  
                        (contains lt n) ||  
                        (contains rt n)  
  end
```

La funzione contains effettua una ricerca del valore n sull'albero t
Caso peggiore: deve visitare tutto l'albero

Alberi binari di ricerca



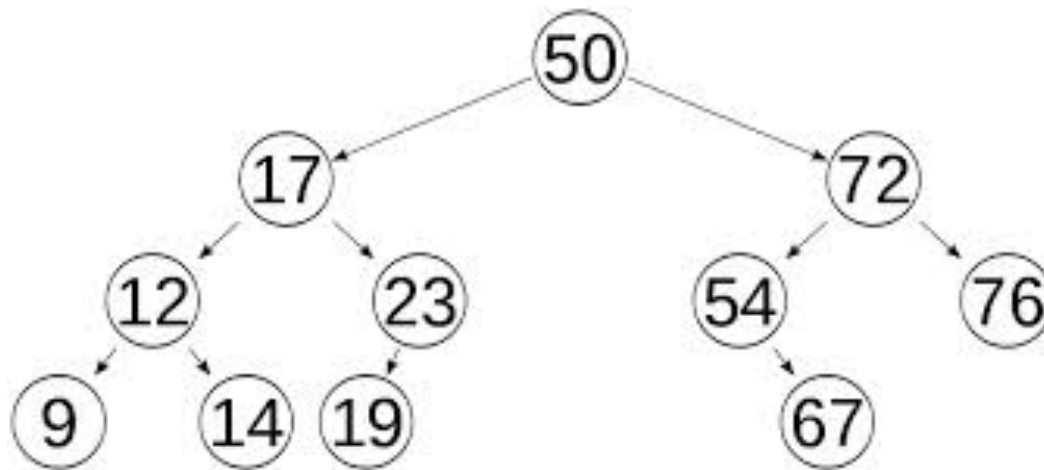
Idea: ordinare i dati sui quali viene fatta la ricerca

Un albero binario di ricerca (BST) è un albero binario che deve soddisfare alcune proprietà invarianti aggiuntive

INVARIANTE DI RAPPRESENTAZIONE

- $\text{Node}(l_t, x, r_t)$ è un BST se
 - l_t e r_t sono BST
 - tutti i nodi di l_t contengono valori $< x$
 - tutti i nodi di r_t contengono valori $> x$
- Empty (l'albero vuoto) è un BST

Esempio



L'invariante di rappresentazione dei BST è soddisfatto
Come si dimostra?

Ricordate le tecniche che avete imparato a LPP!!!

Ricerca su un BST

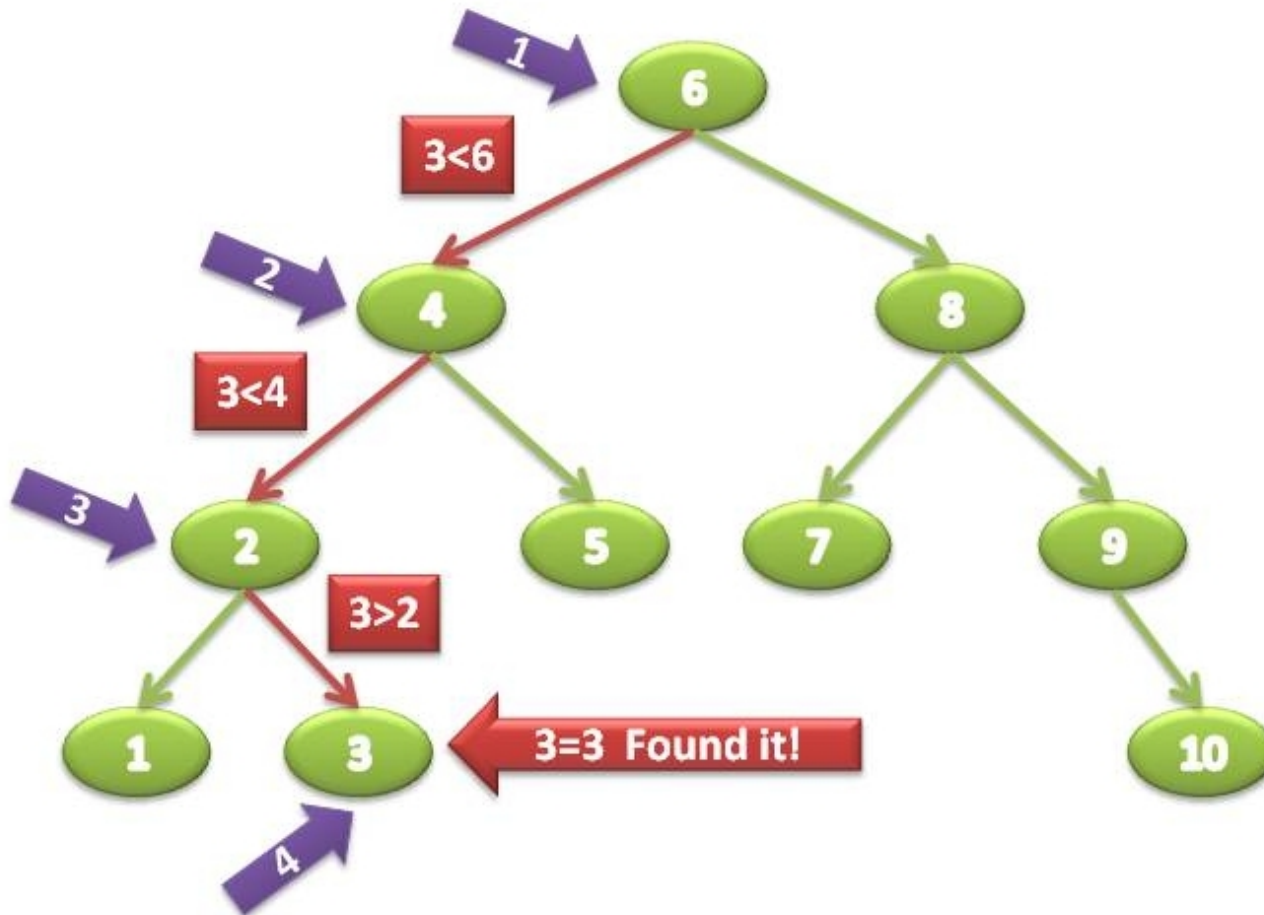


```
(* Ipotesi: t è un BST *)
let rec lookup (t : tree) (n : int) : bool =
  begin match t with
    | Empty -> false
    | Node(lt, x, rt) ->
      if x = n then true
      else if n < x then (lookup lt n)
      else (lookup rt n)
  end
```

Osservazione 1: L'invariante di rappresentazione guida la ricerca

Osservazione 2: La ricerca può restituire valori non corretti se applicata a un albero che non soddisfa l'invariante di rappresentazione

lookup(t, 3)



Come costruiamo un BST



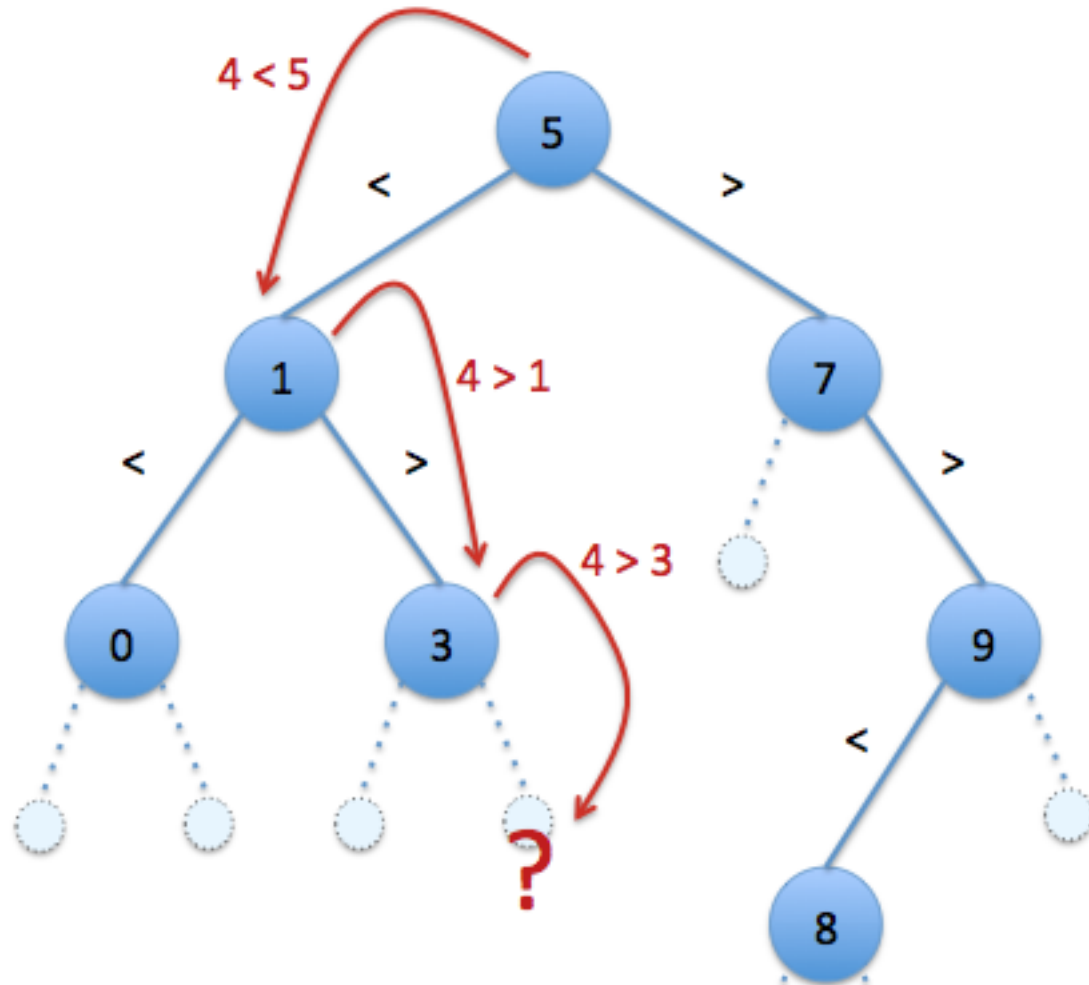
Opzione 1:

- costruiamo un albero e poi controlliamo (check) se vale l'invariante di rappresentazione

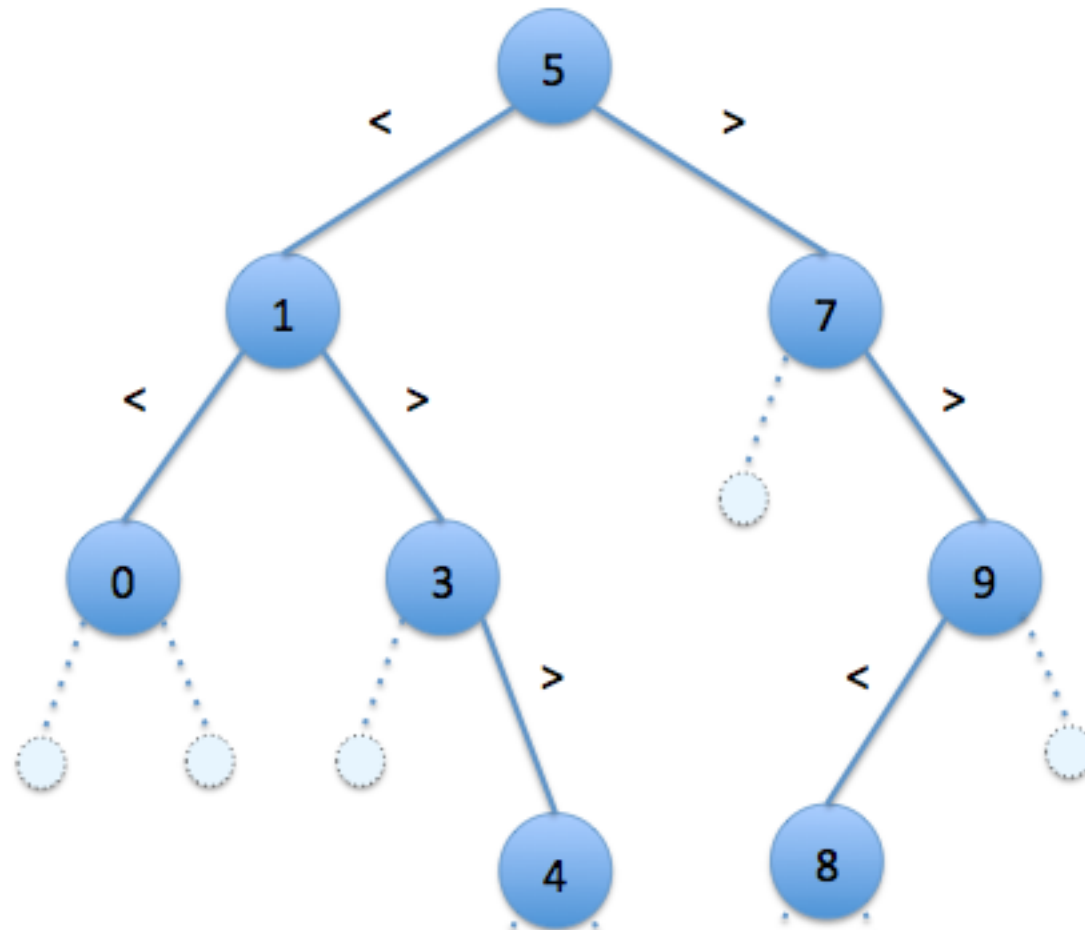
Opzione 2:

- definire le funzioni che costruiscono BST a partire da BST (ad esempio, la funzione che inserisce un elemento in un BST e restituisce un BST)
- definire una funzione che costruisce il BST vuoto
- tutte queste funzioni soddisfano l'invariante di rappresentazione, pertanto "per costruzione" otteniamo un BST
- non si deve effettuare nessun controllo a posteriori!!
- questo passo mette in evidenza il ruolo della teoria in informatica (tipi algebrici): ne parleremo nel seguito del corso

insert(t, 4)



insert(t, 4)



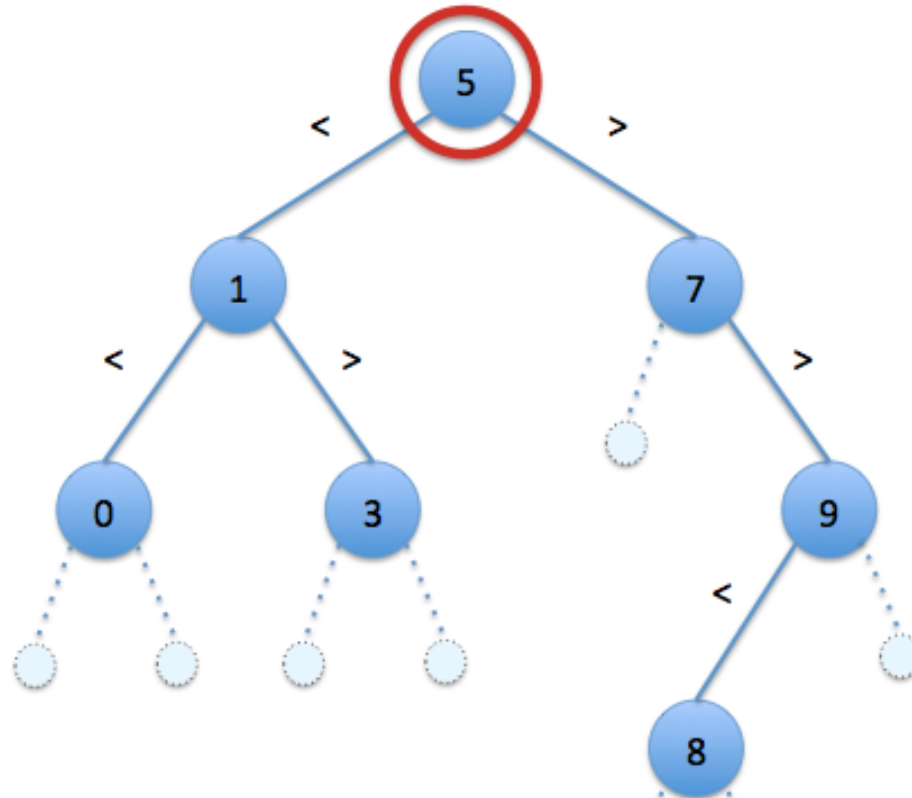
insert



```
(* Insert n nel BST t *)
let rec insert (t : tree) (n : int) : tree =
  begin match t with
    | Empty -> Node(Empty, n, Empty)
    | Node(lt, x, rt) ->
      if x = n then t
      else if n < x then Node(insert lt n, x, rt)
      else Node(lt, x, insert rt n)
  end
```

Per quale motivo l'albero costruito
dalla funzione insert è un BST?

delete(t,5)



L'operazione di rimozione è più complicata: si deve promuovere la foglia 3 a radice dell'albero!!!

Funzione ausiliaria



```
let rec tree_max (t : tree) : int =  
  begin match t with  
    | Node(_, x, Empty) -> x  
    | Node(_, _, rt) -> tree_max rt  
    | _ -> failwith "tree_max called on Empty"  
  end
```

L'invariante di rappresentazione garantisce che il valore max si trova nella parte più a destra dell'albero

delete



```
let rec delete (t : tree) (n : int) : tree =
  begin match t with
  | Empty -> Empty
  | Node(lt, x, rt) ->
    if x = n then
      begin match (lt, rt) with
      | (Empty, Empty) -> Empty
      | (Node _, Empty) -> lt
      | (Empty, Node _) -> rt
      | _ -> let m = tree_max lt in
              Node(delete lt m, m, rt)
      end
    else if n < x then Node(delete lt n, x, rt)
      else Node(lt, x, delete rt n)
  end
end
```

Funzioni generiche



Analizziamo la funzione *length* applicata a *int list* e *string list*

```
let rec length (l : int list) : int =  
  begin match l with  
    | [] -> 0  
    | _::tl -> 1 + length tl  
  end
```

Le funzioni sono identiche,
eccettuata l'annotazione
di tipo

```
let rec length (l : string list) : int =  
  begin match l with  
    | [] -> 0  
    | _::tl -> 1 + length tl  
  end
```

Generici in OCaml



```
let rec length (l : 'a list) : int =  
  begin match l with  
    | [] -> 0  
    | _::tl -> 1 + (length tl)  
  end
```

La notazione **'a list** indica una lista generica
length [1; 2; 3] applica la funzione a *int list*
length ["a"; "b"; "c"] applica la funzione a *string list*

Append generico



```
let rec append (l1 : 'a list) (l2 : 'a list) : 'a list =  
  begin match l1 with  
    | [] -> l2  
    | h::tl -> h::(append tl l2)  
  end
```

Pattern matching permette di operare su tipi generici

h ha tipo 'a

tl ha tipo 'a list

Generic zip



```
let rec zip (l1 : 'a list) (l2 : 'b list) : ('a * 'b) list =  
  begin match (l1, l2) with  
    | (h1::t1, h2::t2) -> (h1, h2)::(zip t1 t2)  
    | _ -> []  
  end
```

La funzione opera su tipi generici multipli
(da 'a list e 'b list verso ('a * 'b) list)

```
zip [1;2;3] ["a";"b";"c"] = [(1,"a");(2,"b");(3,"c")] : (int * string) list
```

Generic tree



```
type 'a tree =  
  | Empty  
  | Node of 'a tree * 'a * 'a tree
```

Si noti l'utilizzo del parametro di tipo 'a

Generic BST



```
let rec insert (t : 'a tree) (n : 'a) : 'a tree =  
  begin match t with  
    | Empty -> Node(Empty, n, Empty)  
    | Node(lt, x, rt) ->  
      if x = n then t  
      else if n < x then Node(insert lt n, x, rt)  
      else Node(lt, x, insert rt n)  
  end
```

Gli operatori di relazione = e < operano su ogni tipo di dato

Collection (Set)



- ✎ Un insieme (set) è una collezione di dati omogenei con operazioni di unione, intersezione, etc.
- ✎ Un Set è sostanzialmente una lista nella quale
 - la struttura d'ordine non è importante
 - non sono presenti duplicatima non è un **tipo primitivo** in Ocaml
- ✎ Strutture dati come Set sono usate frequentemente in molte applicazioni
 - interrogazioni SQL (insieme degli studenti iscritti a Informatica, insieme dei risultati di una ricerca sul web con Google, insieme dei dati di un esperimento al CERN, ...)
- ✎ Diversi modi per implementare Set

Set



- ✎ Un BST definisce una implementazione della struttura Set
 - *l'insieme vuoto (**bst empty**)*
 - *determinare tutti gli elementi che appartengono all'insieme (**visita dell'albero**)*
 - *definire una operazione per testare l'appartenenza di un elemento a un insieme (**lookup**)*
 - *definire unione e intersezione (tramite le operazioni di **insert e delete**)*

OCaml: Set Interface



```
module type Set = sig  
  type 'a set  
  val empty : 'a set  
  val add : 'a -> 'a set -> 'a set  
  val remove : 'a -> 'a set -> 'a set  
  val list_to_set : 'a list -> 'a set  
  val member : 'a -> 'a set -> bool  
  val elements : 'a set -> 'a list  
end
```

Idea (solita): fornire diverse funzionalità nascondendo la loro implementazione

Module type (in un file .mli) per dichiarare un TdA
sig ... end racchiudono una segnatura, che definisce il TdA e le operazioni
val: nome dei valori che devono essere definiti e dei loro tipi

Moduli in OCaml



Nome del modulo

Signature che deve
essere implementata

```
module Myset : Set = struct ...  
  (* implementations of all the operations *)  
  :  
end
```

“dot notation”



```
let s1 = Myset.add 3 Myset.empty
let s2 = Myset.add 4 Myset.empty
let s3 = Myset.add 4 s1
let test() : bool = (Myset.member 3 s1) = true
;; run_test "Myset.member 3 s1" test
let test() : bool = (Myset.member 4 s3) = true
;; run_test "Myset.member 4 s3" test
```

Open module



Alternativa: aprire lo scope del modulo (**open**) per portare i nomi nell'ambiente del programma in esecuzione

```
;; open Myset
let s1 = add 3 empty
let s2 = add 4 empty
let s3 = add 4 s1
let test() : bool = (member 3 s1) = true
;; run_test "Myset.member 3 s1" test
let test() : bool = (member 4 s3) = true
;; run_test "Myset.member 4 s3" test
```

Implementazione basata su list



```
module MySet2 : Set =  
struct  
  type 'a set = 'a list  
  let empty : 'a set = []  
  ...  
end
```

Una definizione
concreta
per il tipo Set

Domande



```
open MySet  
let s1 : int set = Empty
```

Supera la fase di controllo dei tipi?

Domande



```
open MySet  
let s1 : int set = Empty
```

Supera la fase di controllo dei tipi?

No: il costruttore `Empty` non è visibile esternamente al modulo!!!



Compilare programmi OCaml

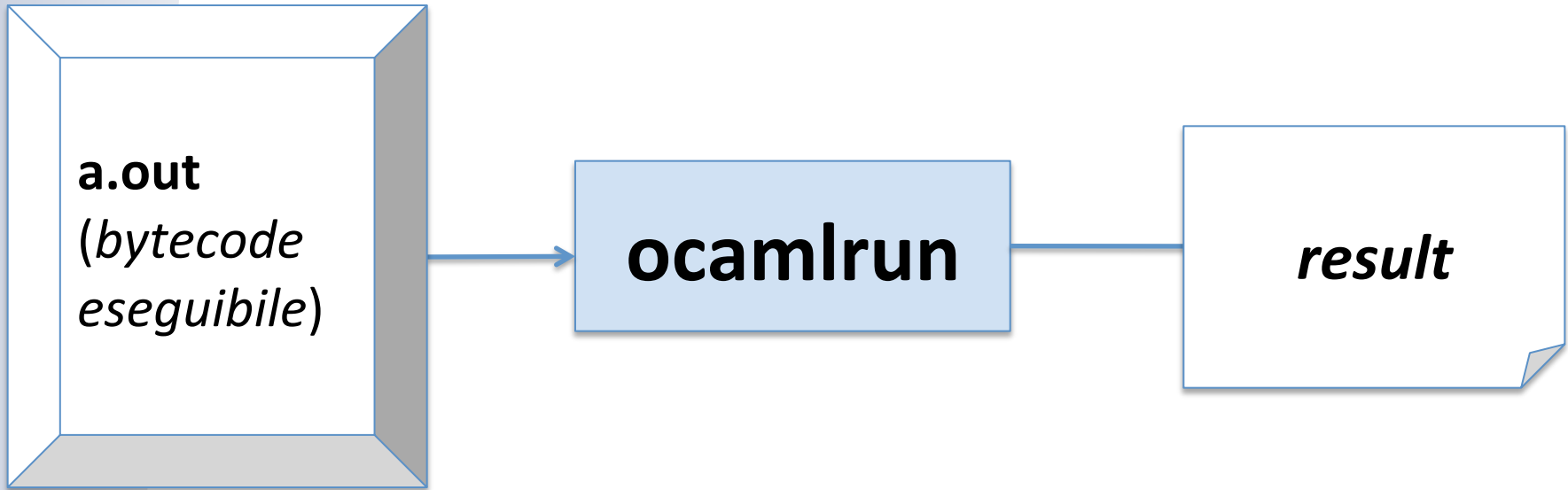
program.ml
(*sorgente*)

ocamlc

program.cmo
(*bytecode*)
a.out
(*bytecode*
eseguibile)

<http://caml.inria.fr/pub/docs/manual-ocaml/comp.html>

Eseguire bytecode OCaml



<http://caml.inria.fr/pub/docs/manual-ocaml-400/manual024.html>