

Mise à Niveau et Ouverture (STL)



Emmanuel Chailloux

Noyau fonctionnel



Programmes en Objective Caml (ou F#)

Seuls les programmes **correctement typés** peuvent être exécutés!!!

un programme est :

- ▶ le calcul d'une **expression**
- ▶ c'est-à-dire l'application d'une fonction à ses arguments
- ▶ avec évaluation immédiate des arguments
- ▶ et rupture d'évaluation si calcul impossible

Types de base, valeurs et fonctions

- ▶ nombres
 - ▶ *int* ($[-2^{30}, 2^{30} - 1]$ sur 32 bits ou $[-2^{62}, 2^{62} - 1]$ sur 64 bits)
voir `min_int` et `max_int`
 - ▶ *float* (IEEE 754) mantisse 53bits, exposant $\in [-1022, 1023]$
- ▶ caractères : *char*
- ▶ chaînes de caractères : *string*
- ▶ booléens : *bool*

Opérations sur les nombres

entiers		flottants	
+	addition	+.	addition
-	soustraction	-.	soustraction
*	multiplication	*.	multiplication
/	division entière	/.	division
mod	modulo	**	exponentiation

opérateurs infixes !!!

```
1 # 1 + 3;;  
2 - : int = 4  
3 # 1.8 *. 9.1;;  
4 - : float = 16.38
```

Fonctions sur les nombres

ceil		cos	cosinus
floor		sin	sinus
<hr/>		tan	tangente
sqrt	racine carrée	acos	arccosinus
exp	exponentielle	asin	arcsinus
log	log népérien	atan	arctangente
log10	log en base 10		

angles en radian !!!

Calculs sur les nombres (1)

```
1 # 1 + 2;;
2 - : int = 3
3
4 # 9/2;;
5 - : int = 4
6
7 # max_int + 1;;
8 - : int = -4611686018427387904
9
10 # 9.1 /. 2.2;;
11 - : float = 4.13636363636
12
13 # 1. /. 0.;;
14 - : float =          Inf
```

Calculs sur les nombres (2)

```
1 # 2 + 2.1;;
2 This expression has type float but
3 is here used with type int
```

Un *int* ne peut pas remplacer un *float*!!!

```
1 # sin;;
2 - : float -> float = <fun>
3
4 # asin 1.;;
5 - : float = 1.57079632679
```

Calculs sur les chaînes

```
1 # 'B';;  
2 - : char = 'B'  
3  
4 # int_of_char 'B';;  
5 - : int = 66  
6  
7 # "est une chaine";;  
8 - : string = "est une chaine"  
9  
10 # (string_of_int 1987)^" est l'annee de CAML";;  
11 - : string = "1987 est l'annee de CAML"
```

Opérations sur les booléens et relations

not	négation	&	synonyme pour et
&&	et séquentiel	or	synonyme pour ou
	ou séquentiel	<	inférieur
=	égalité structurelle	>	supérieur
==	égalité physique	<=	inférieur ou égal
<>	négation de =	>=	supérieur ou égal
!=	négation de ==		

égalités et inégalités polymorphes!!!

```
= : 'a -> 'a -> bool
```

```
== : 'a -> 'a -> bool
```

Produits cartésiens, n-uplets

- ▶ constructeur de valeurs : ,
 - ▶ constructeur de types : *
 - ▶ accesseurs (couples) : fst et snd
-

```
1 # (28, "janvier");;
2 - : int * string
3 # (28, "janvier", 2019);;
4 - : int * string * int
5 # fst (28, "janvier");;
6 - : int = 28
7 # snd (28, "janvier", 2019);;
8 erreur de typage
```

Listes homogènes

- ▶ liste vide : []
 - ▶ constructeur ::
 - ▶ type *list*
 - ▶ accesseurs List.hd et List.tl
-

```
1 # [];;  
2 - : 'a list  
3 # 1::2::3::[];;  
4 - : int list  
5 # [1; 2; 3];;  
6 - : int list  
7 # [1; "hello"; 3];;  
8 erreur de typage  
9 # List.hd [1.1; 1.2; 1.3];;  
10 - : float = 1.1  
11 # List.hd [];;
```

exception non récupérée

Expression conditionnelle

Syntaxe:

if *expr1* **then** *expr2* **else** *expr3*

- ▶ *expr1* de type *bool*
 - ▶ *expr2* et *expr3* de même type
-

```
1 # if 3 = 4 then 0 else 4;;
2 - : int = 4
3 # if 5 = 6 then 1 else "Non";;
4 - : erreur de typage
5 # (if 3 = 5 then 8 else 10) + 5;;
6 - : int = 15
7 # 5 = 6 || 7 = 9;;
8 - : bool = false
```

Déclarations de valeurs (1)

Déclarations globales:

Syntaxe:

let p = e

```
1 # let pi = 3.14159;;  
2 val pi : float = 3.14159  
3  
4 # sin (pi /. 2.0);;  
5 - : float = 0.999999999999
```

Déclarations de valeurs (2)

Déclarations locales:

Syntaxe:

`let p = e1 in e2`

```
1 # let x = 3 in
2     let b = x < 10 in
3         if b then 0 else 10;;
4 - : int = 0
5
6 # b;;
7 Unbound value b
```

Déclarations combinées

Syntaxe:

let $p_1 = e_1$ **and** $p_2 = e_2$... **and** $p_n = e_n$; ;

```
1 # let x = 1 and y = 2;;
2 val x : int = 1
3 val y : int = 2
4 # x + y;;
5 - : int = 3
```

Syntaxe:

let $p_1 = e_1$ **and** $p_2 = e_2$... **and** $p_n = e_n$ **in** *expr* ; ;

```
1 # let a = 3.0 and b = 4.0 in sqrt(a*.a+.b*.b);;
2 - : float = 5
```

Valeurs fonctionnelles, fonctions

Syntaxe:

function p -> e

- ▶ fonction anonyme : **function** p -> e
 - ▶ de type : `typede(p) -> typede(e)`
-

```
1 # function x -> x + 1;;
2 - : int -> int
3 # (function x -> x + 1) 2019 ;;
4 - : int = 2020
5 # function x -> if x < 0 then -x else x;;
6 - : int -> int
7 # function x -> (function y -> 2*x + 3*y);;
8 - : int -> int -> int
```

forme plus concise sans filtrage (voir plus loin) :

Syntaxe:

fun x -> e

Déclaration de valeurs fonctionnelles

```
1 # let succ = function x -> x + 1;;
2 succ : int -> int
3 # succ 420;;
4 - : int = 421
```

Syntaxe:

let f = **function** p -> e

ou **let** f p = e *ou* **let** f (p) = e

```
1 # let pred(x) = x - 1;;
2 pred : int -> int = <fun>
3 # let f c = 2*(fst c) + 3*(snd c);;
4 f : int * int -> int = <fun>
5 # f(1,2);;
6 - : int = 8
7 # let g = function x -> (function y -> 2*x + 3*y);;
8 val g : int -> int -> int = <fun>
9 # g 1 2;;
10 - : int = 8
11 # let h = g 1 ;;
12 val h : int -> int = <fun>
13 # h 2 ;;
14 - : int = 8
```

Portée des déclarations

► portée lexicale (liaison statique)

```
1 # let p = q + 1;;          (* erreur q inconnue *)
2
3 # let p = p + 1;;        (* erreur p inconnue *)
4
5 # let p = 10;;          p : int = 10
6
7 # let addp x = x + p;;   addp : int ->int = <fun>
8
9 # addp 8;;              - : int = 18
10
11 # let p = 40;;          p : int = 40
12
13 # addp 8;;              - : int = 18
14
15 # p;;                   - : int = 40
```

Syntaxe:

let rec p = *expr*

```
1 # let rec sigma x = if x = 0 then 0
2           else x + sigma(x-1);;
3 sigma : int -> int = <fun>
4
5 # sigma 10;;
6 - : int = 55
```

réursion mutuelle:

```
1 # let rec odd x = if x = 0 then false else even(x-1)
2   and even x = if x = 0 then true else odd(x-1);;
3 val odd : int -> bool = <fun>
4 val even : int -> bool = <fun>
5
6 # odd 27;;
7 - : bool = true
```

Polymorphisme paramétrique (1)

- ▶ même code pour des arguments de types différents
 - ▶ la fonction n'utilise pas la structure de l'argument
-

```
1 # let mp a b = a,b;;
2 val mp : 'a -> 'b -> 'a * 'b = <fun>
3
4 # let x = mp 3 6.8;;
5 val x : int * float = 3, 6.8
6
7 # let y = mp true [1];;
8 val y : bool * int list = true, [1]
9
10 # fst x;;
11 - : int = 3
```

Polymorphisme paramétrique (2)

- ▶ même code pour des arguments de types différents
 - ▶ la fonction n'utilise pas la structure de l'argument
-

```
1 # let id x = x;;
2 val id : 'a -> 'a = <fun>
3
4 # let app x y = x y;;
5 val app : ('a -> 'b) -> 'a -> 'b = <fun>
6
7 # app id 1;;
8 - : int = 1
```

OCaml (et F#) : Résumé des expressions rencontrées

```
expr ::= constante
      | ( expr )
      | ident
      | Mod.ident
      | op expr
      | expr infix-op expr
      | if expr then expr else expr
      | function ident -> expr
      | expr expr
      | expr , expr
      | epxr :: epxr
      | let [rec] ident = expr
          [ and ident = expr ]*           // pas en F#
      in expr
```

OCaml : List.hd et List.tl

F# : List.head et List.tail

Exemples (1)

Comptage des éléments d'une liste:

en OCaml et en F#

```
1 # let rec long l =
2   if l = [] then 0
3   else 1 + long (List.tl l);;
4 val long : 'a list -> int = <fun>
5
6 # long [2;4;7];;
7 - : int = 3
8
9 # long [];;
10 - : int = 0
11
12 # long ['A'; 'G'];;
13 - : int = 2
```

```
1 > let rec long l =
2   - if l = [] then 0
3   - else 1 + long (List.tail l) ;;
4 val long : l:'a list -> int
5   when 'a : equality
6
7 > long [2;4;7];;
8 val it : int = 3
9
10 > long [];;
11 val it : int = 0
12
13 > long ['A'; 'G'];;
14 val it : int = 2
```

Exemples (2)

Composition de fonctions:

▶ en OCaml

```
1 # let compose f g x = f (g x);;
2 val compose :
3   ('a -> 'b) -> ('c -> 'a) -> 'c -> 'b = <fun>
4
5 # let add2 x = x + 2 and mult5 x = x * 5;;
6 val add2 : int -> int = <fun>
7 val mult5 : int -> int = <fun>
8
9 # compose mult5 add2 9;;
10 - : int = 55
```

Exemples (3)

Application d'une fonction sur les éléments d'une liste:

► OCaml :

```
1 # let rec map f l =
2   if l = [] then []
3   else
4     let t = List.hd l
5     and q = List.tl l in
6     (f t) :: (map f q) ;;
7 val map : ('a -> 'b) -> 'a list -> 'b list = <fun>
8
9 # let l1 = map add2 [7; 2; 9];;
10 val l1 : int list = [9; 4; 11]
11
12 # let l2 = map long [['z'; 'a'; 'm']; [ '.'; 'n'; 'e'; 't' ]];;
13 val l2 : int list = [3; 4]
```

► F# : avec List.head et List.tail

Retour sur la curryfication (1)

Passage d'une fonction à plusieurs paramètres en une fonction à un paramètre qui retourne une nouvelle fonction sur le reste des paramètres (écrire uniquement de fonctions à un paramètre),

```
1 # let g = function x -> (function y -> 2*x + 3*y);;
2 val g : int -> int -> int = <fun>
3 # let h = g 1 ;;
4 val h : int -> int = <fun>
5 # List.map h [0 ; 1 ; 2] ;;
6 - : int list = [2; 5; 8]
7 # let lf = List.map g [2; 5; 8] ;;
8 val lf : (int -> int) list = [<fun>; <fun>; <fun>]
9 # let rec reduce f l a =
10     if l = [] then a
11     else reduce f (List.tl l) (f a (List.hd l)) ;;
12 val reduce : ('a -> 'b -> 'a) -> 'b list -> 'a -> 'a = <fun>
13 # let compose f g x = f ( g x ) ;;
14 val compose : ('a -> 'b) -> ('c -> 'a) -> 'c -> 'b = <fun>
15 # let id x = x ;;
16 val id : 'a -> 'a = <fun>
17 # let ff = reduce compose lf id ;;
18 val ff : int -> int = <fun>
19 # ff 1;;
20 - : int = 205
```

Filtrage de motif

permet l'accès aux structures de données

- ▶ en testant une valeur
- ▶ en nommant une partie de la structure

motif:

- ▶ assemblage correct (syntaxe et type) d'objets
 - ▶ de types de base (*int*, *bool*, ...)
 - ▶ de paires, listes et constructeurs
 - ▶ d'identificateurs
 - ▶ du motif « ramasse tout » (`_`)
- ▶ ce n'est pas une expression (il n'a pas de calcul)

Syntaxe du filtrage de motif

Syntaxe:

match e **with** $p_1 \rightarrow e_1 \mid p_2 \rightarrow e_2 \dots \mid p_n \rightarrow e_n$

- ▶ filtrage séquentiel de l'expression e par les différents motifs p_i .
- ▶ Si un des motifs correspond à la valeur de e , alors sa branche e_i est évaluée.
- ▶ tous les e_i sont du même type, idem pour les p_i et le type de e
- ▶ motif linéaire (motif non-linéaire comme (x,x)) interdit)
- ▶ détection d'un filtrage non exhaustif
- ▶ détection de branches inutiles

Exemple : fonction imply

► Enumération des cas

```
1 # let imply v =  
2   match v with  
3     | (true,true) -> true  
4     | (true,false) -> false  
5     | (false,true) -> true  
6     | (false,false) -> true;;  
7 val imply : bool * bool -> bool = <fun>
```

► Version plus compacte

```
1 # let imply v =  
2   match v with  
3     | (true,x) -> x  
4     | (false,_) -> true;;  
5 val imply : bool * bool -> bool = <fun>
```

Warnings

► filtrage non exhaustif :

```
1 # let f x =
2     match x with
3     | (true, x) -> true
4     | (false, false) -> true;;
5 Warning: this pattern-matching is not exhaustive.
6 Here is an example of a value that is not matched:
7 (false, true)
8 val f : bool * bool -> bool = <fun>
```

► cas inutile :

```
1 # let f x =
2     match x with
3     | (a,b) -> true
4     | (true,false) -> false;;
5 Warning: this match case is unused.
6 val f : bool * bool -> bool = <fun>
```

Style camélien : définition par cas

en utilisant le filtrage de motifs sur les différents constructeurs d'une structure de données :

```
1 let rec long l =
2   match l with
3   | [] -> 0
4   | _::q -> 1 + long q ;;
5 val long : 'a list -> int = <fun>
```

```
1 let rec map f l =
2   match l with
3   | [] -> []
4   | t::q -> (f t) :: map f q ;;
5 val map : ('a -> 'b) -> 'a list -> 'b list = <fun>
```

```
1 let rec mem_assoc x l =
2   match l with
3   | [] -> false
4   | (y,_)::q -> if x = y then true else mem_assoc x q ;;
5 val mem_assoc : 'a -> ('a * 'b) list -> bool = <fun>
```

Motif dans les déclarations (1)

► Formes équivalentes:

Syntaxe:

`match e with filtrage` \equiv `(function filtrage) e`

```
1 # match (2,1)
2   with (n,0) -> -1 | (0,n) -> 0 | (n,1) -> n | (n,d) -> n / d ;;
3 - : int = 2
4 # function (n,0) -> -1 | (0,n) -> 0 | (n,1) -> n | (n,d) -> n / d ;;
5 - : int * int -> int = <fun>
6 # (function (n,0) -> -1 | (0,n) -> 0 | (n,1) -> n | (n,d) -> n / d)
7   (2,1) ;;
8 - : int = 2
```

Motif dans les déclarations (2)

► Déclarations destructurantes:

Syntaxe:

`let p = e` p est un motif

```
1 # let (x,y) = (3,true);;
2 val x : int = 3
3 val y : bool = true
```

Déclarations de types en OCaml (1)

- ▶ produit cartésien : enregistrement

Syntaxe:

type *nom* = enregistrement

- ▶ union discriminante : somme avec constructeurs

Syntaxe:

type *nom* = union

- ▶ abréviation

Syntaxe:

type *nom* = *nom2*

Déclarations de types en OCaml (2)

- ▶ déclarations combinées

Syntaxe:

```
type nom_1 = ...  
and nom_2 = ...  
and nom_n = ...
```

- ▶ avec paramètres

Syntaxe:

```
type (p1, p2, ..., pn) nom = ...
```

Enregistrements (1)

Syntaxe:

type $t = \{f1 : t1; f2 : t2; \dots; fn : tn\}$

-
- ▶ constructeur : { ... }
 - ▶ accesseurs : .re et .im
-

```
1 # type complex = {re:float;im:float} ;;
2 type complex = { re: float; im: float}
3
4 # let c = {re=2.;im=3.};;
5 val c : complex = {re=2; im=3}
6
7 # let add_complex c1 c2 =
8     {re=c1.re+.c2.re; im=c1.im+.c2.im};;
9 val add_complex :
10     complex -> complex -> complex = <fun>
11
12 # add_complex c c;;
13 - : complex = {re=4; im=6}
```

Enregistrements (2)

pouvant aussi définir un motif pour un filtrage :

```
1
2
3 # let mult_complex c1 c2 =
4   match (c1,c2) with
5     ({re=x1;im=y1}, {re=x2;im=y2}) ->
6       {re=x1*.x2-.y1*.y2;im=x1*.y2+.x2*.y1};;
7 val mult_complex :
8   complex -> complex -> complex = <fun>
9
10 # mult_complex c c;;
11 - : complex = {re=-5; im=12}
```

Unions discriminantes

sommes avec constructeurs:

Syntaxe:

$$\text{type } t = C1 \mid C2 \text{ of } t1 \mid \dots \mid C_m \text{ of } t2 \mid C_n$$

Constructeurs constants:

```
1 # type piece = Pile | Face;;
2 type piece = | Pile | Face
3
4 # Pile;;
5 - : piece = Pile
6
7 # [Pile; Face; Face; Pile];;
8 - : piece list = [Pile; Face; Face; Pile]
```

Constructeurs avec paramètres

```
1 # type couleur = Pique | Coeur | Carreau | Trefle;;
2 type couleur = | Pique | Coeur | Carreau | Trefle
3
4 # type carte = As of couleur
5           | Roi of couleur
6           | Dame of couleur
7           | Valet of couleur
8           | Autre of couleur * int
9
10 ;;
11 type carte = ...
12
13 # let valeur couleur_atout cr = match cr with
14 | As _ -> 11
15 | Roi _ -> 4
16 | Dame _ -> 3
17 | Valet c -> if c = couleur_atout then 20 else 2
18 | Autre (_,10) -> 10
19 | Autre (c,9) -> if c = couleur_atout then 14 else 0
20 | _ -> 0
21 ;;
22 val valeur : couleur -> carte -> int = <fun>
```

Types rékursifs

Les déclarations de types sont rékursives

```
1 # type intArbre = IntEmpty
2   | IntNode of intArbre * int * intArbre ;;
3 type intArbre = ...
4
5 # let monarbre =
6   IntNode ( IntNode ( IntEmpty, 4, IntEmpty ),
7             2,
8             IntNode ( IntEmpty, 1, IntEmpty ) ) ;;
9 val monarbre : intArbre = ...
10
11 # let rec nb_noeuds a = match a with
12   IntEmpty -> 0
13 | IntNode (fg, _, fd) -> 1 + (nb_noeuds fg) + (nb_noeuds fd);;
14 val nb_noeuds : intArbre -> int = <fun>
15
16 # nb_noeuds monarbre;;
17 - : int = 3
```

Types paramétrés

Les déclarations de types peuvent être paramétrées

```
1 # type 'a arbre = Empty
2     | Node of 'a arbre * 'a * 'a arbre;;
3 type 'a arbre = ...
4
5 # Empty;;
6 - : 'a arbre = Empty
7 # Node (Empty, 1, Empty);;
8 - : int arbre = Node (Empty, 1, Empty)
9 # Node (Empty, 1.0, Empty);;
10 - : float arbre = Node (Empty, 1., Empty)
11 # Node (Node (Empty, 1, Empty), 4, Empty);;
12 - : int arbre = Node (Node (Empty, 1, Empty), 4, Empty)
13
14 # let rec long_ma a = match a with
15     Empty -> 0
16     | Node(fg,_,fd) -> 1 + long_ma fg + long_ma fd;;
17 val long_ma : 'a arbre -> int = <fun>
18
19 # long_ma (Node (Empty, 2, Node (Empty, 3, Empty)));;
20 - : int = 2
21 # long_ma (Node (Empty, 'a', Node (Empty, 'z', Empty)));;
22 - : int = 2
```

Constructeurs et enregistrements en OCaml

L'argument d'un constructeur d'un type somme peut être défini (et utilisé) à la manière d'un enregistrement.

```
1 # type 'a arbreB = Vide
2   | Feuille of 'a
3   | Noeud of {etiq : 'a; fg : 'a arbreB; fd : 'a arbreB} ;;
4
5 # let ma = Noeud {
6   etiq = 4;
7   fg = Noeud {etiq = 2; fg = Feuille 1; fd = Vide};
8   fd = Feuille 8} ;;
9
10 # let rec nombre_noeud a = match a with
11   Vide -> 0
12   | Feuille _ -> 1
13   | Noeud n -> 1 + (nombre_noeud n.fg) + (nombre_noeud n.fd) ;;
```

Exemple : type option

```
1 # type 'a option = None
2     | Some of 'a;;
3
4 # let x = Some Pique;;
5 val x : couleur option = Some Pique
6
7 # let y = None;;
8 val y : 'a option = None
9
10 # let create_as oc = match oc with
11     None -> As Pique
12     | Some coul -> As coul;;
13 val create_as : couleur option -> carte
14
15 # create_as None;;
16 - : carte = As Pique
17
18 # create_as (Some Coeur);;
19 - : carte = As Coeur
```

Fonctions sur les listes - module List (1)

2 constructeurs (infixes) :

- ▶ [] : liste vide
- ▶ :: (cons) : liste non vide

```
1 let rec length_aux len l = match l with
2   [] -> len
3   | a::l -> length_aux (len + 1) l
4
5 let length l = length_aux 0 l
6
7 let rec rev_append l1 l2 =
8   match l1 with
9   [] -> l2
10  | a :: l -> rev_append l (a :: l2)
11
12 let rev l = rev_append l []
13
14 (*
15  val length_aux : int -> 'a list -> int = <fun>
16  val length : 'a list -> int = <fun>
17  val rev_append : 'a list -> 'a list -> 'a list = <fun>
18  val rev : 'a list -> 'a list = <fun>
19 *)
```

Fonctions sur les listes - module List (2)

```
1  let rec map f = function
2    [] -> []
3    | a::l -> let r = f a in r :: map f l
4
5  let rev_map f l =
6    let rec rmap_f accu = function
7      [] -> accu
8      | a::l -> rmap_f (f a :: accu) l
9    in
10   rmap_f [] l
11 ;;
12
13 (*
14  val map : ('a -> 'b) -> 'a list -> 'b list = <fun>
15  val rev_map : ('a -> 'b) -> 'a list -> 'b list = <fun>
16  *)
```

Fonctions sur les listes - module List (3)

```
1  let rec fold_left f accu l =
2    match l with
3      [] -> accu
4      | a::l -> fold_left f (f accu a) l
5
6  let rec fold_right f l accu =
7    match l with
8      [] -> accu
9      | a::l -> f a (fold_right f l accu)
10
11  (*
12  val fold_left :
13    ('a -> 'b -> 'a) -> 'a -> 'b list -> 'a = <fun>
14  val fold_right :
15    ('a -> 'b -> 'b) -> 'a list -> 'b -> 'b = <fun>
16  *)
```

Fonctions sur les listes - module List (4)

```
1 List.fold_left (+) 0 [8;4;10];;  
2 (* - : int = 22 *)  
3  
4 List.fold_right (+) [8; 4; 10] 0;;  
5 (* - : int = 22 *)  
6  
7 List.fold_left (/) 0 [8;4;10];;  
8 (* - : int = 0 *)  
9  
10 List.fold_right (/) [8;4;10] 0;;  
11 (* Exception: Division_by_zero. *)
```

Exemple : arbres (1)

Représentation des arbres:

```
1 # type 'a arbre = Empty
2 | Node of 'a * 'a arbre list;;
3 type 'a arbre = ...
4
5 # let rec nombre_noeud a = match a with
6   Empty -> 0
7   | Node (_,[]) -> 1
8   | Node (_,h::t) ->
9     1 + (List.fold_left (+) (nombre_noeud h) (List.map nombre_noeud t));;
10 val nombre_noeud : 'a arbre -> int = <fun>
11
12 # let rec hauteur a = match a with
13   Empty -> 0
14   | Node (_,[]) -> 1
15   | Node (_,h::t) ->
16     1 + (List.fold_left (max) (hauteur h) (List.map hauteur t));;
17 val hauteur : 'a arbre -> int = <fun>
```

Exemple arbres (2)

```
1 # let rec somme_noeud a = match a with
2   Empty -> 0
3   | Node (e,[]) -> e
4   | Node (e,h::t) ->
5     e + (List.fold_left (+) (somme_noeud h) (List.map somme_noeud t));;
6 val somme_noeud : int arbre -> int = <fun>
7
8 # let rec app_arbre e a =
9   let rec app_s_arbre l = match l with
10     [] -> false
11     | h::t -> app_arbre e h || app_s_arbre t
12   in
13     match a with Empty -> false
14     | Node (ne,l) ->
15       ne = e || app_s_arbre l;;
16 val app_arbre : 'a -> 'a arbre -> bool =
```

Types fonctionnels

```
1 type 'a listf =
2   Val of 'a
3   | Fun of ('a -> 'a) * 'a listf ;;
4 (* type 'a listf = | Val of 'a | Fun of ('a -> 'a) * 'a listf *)
5
6 let huit_div = (/) 8 ;;
7 (* val huit_div : int -> int = <fun> *)
8
9 let gl = Fun (succ, (Fun (huit_div, Val 4))) ;;
10 (* val gl : int listf = Fun (<fun>, Fun (<fun>, Val 4))*
11
12 let rec compute = function
13   Val v -> v
14   | Fun(f, x) -> f (compute x) ;;
15 (* val compute : 'a listf -> 'a = <fun> *)
16 compute gl;;
17 (* - : int = 3 *)
```

Typage et domaine de définition

type inféré \neq domaine de définition:

- ▶ c'est une approximation
- ▶ exemple : division entière, tête de liste vide
- ▶ provient souvent d'un filtrage non exhaustif

Que faire ?:

- ▶ utiliser une valeur spéciale (ou plusieurs)

```
1 # asin 2.;;  
2 - : float =      NaN
```

- ▶ effectuer une rupture de calcul jusqu'à un récupérateur d'une telle rupture
⇒ exceptions

Exceptions

Une exception est une rupture de calcul.
utilisée :

- ▶ pour éviter les erreurs de calcul
 - ▶ division par zéro
 - ▶ accès à la référence null
 - ▶ ouverture d'un fichier inexistant
 - ▶ ...
- ▶ comme style de programmation
 - ▶ sortie de boucles
 - ▶ remontée directe d'appels imbriqués
 - ▶ ...

En OCaml une exception est une valeur de type `exn`

Exceptions

Syntaxe:

```
exception E1 ;;
```

```
exception E1 of t1 ;;
```

- ▶ une exception est une valeur de type *exn*
 - ▶ le type *exn* est un type somme monomorphe **extensible**
-

```
1 # exception A_MOI;;
2 exception A_MOI
3
4 # A_MOI;;
5 - : exn = A_MOI
6
7 # exception Depth of int;;
8 exception Depth of int
9
10 # Depth 4;;
11 - : exn = Depth(4)
```

Déclenchement d'une exception

`raise : exn -> 'a`

- ▶ impossible à écrire \Rightarrow primitive
 - ▶ l'expression `(raise E1)` n'a pas de contrainte de type car elle ne calcule pas de valeur
-

```
1 # raise A_MOI ;;
2 Exception: A_MOI
3
4 # let x = 18 ;;
5 val x : int = 18
6
7 # if (x = 0) then raise A_MOI else x ;;
8 - : int = 18
9 # if (x = 10) then raise A_MOI else x ;;
10 Exception: A_MOI.
```

Déclarations et déclenchements (1)

```
1 # exception Echec of string;;
2 exception Echec of string
3
4 # let declenche_echec s = raise (Echec s);;
5 val declenche_echec : string -> 'a = <fun>
6
7 # declenche_echec "argument invalide";;
8 Exception: Echec "argument invalide".
```

la fonction failwith s'écrit :

```
1 let failwith s = raise (Failure s);;
2
3 let invalid_argument s =
4     raise (Invalid_argument s);;
```

Déclarations et déclenchements (2)

```
1 # exception OrthoExn of int * int * string;;
2 exception OrthoExn of int * int * string
3
4 # raise (OrthoExn (3, 6, "le caml"));
5 Exception: OrthoExn (3, 6, "le caml").
6
7 # exception FuncTreat of (int -> int);;
8 exception FuncTreat of (int -> int)
9
10 # raise (FuncTreat (fun x -> x + 1));
11 Exception: FuncTreat <fun>.
```

Déclarations et déclenchements (3)

Filtrage de motifs incomplet:

```
1 # let tete l = match l with t::q -> t;;
2 Warning: this pattern-matching is not exhaustive.
3 Here is an example of a value that is not matched:
4 []
5 val tete : 'a list -> 'a = <fun>
6
7 # tete [1;2;3];;
8 - : int = 1
9
10 # tete [];;
11 Exception: Match_failure ("", 13, 35).
```

Déclarations et déclenchements (4)

```
1 # exception Found_zero;;
2 exception Found_zero
3
4 # let rec mult_aux l= match l with
5     h::[] -> h
6     | 0::t -> raise Found_zero
7     | h::t -> h * mult_aux t ;;
8 Warning 8: this pattern-matching is not exhaustive.
9 Here is an example of a value that is not matched:
10 []
11 val mult_aux : int list -> int = <fun>
```

Récupération d'exceptions

Syntaxe:

try expr **with** filtrage

Le type des motifs du *filtrage* doit être *exn*.

```
1 # let mult_list l = match l with
2   [] -> 0
3 | lo -> try mult_aux lo with
4     Found_zero -> 0;;
5 val mult_list : int list -> int = <fun>
6
7 # mult_list [1;2;3;0;5;6];;
8 - : int = 0
```

Module List (1)

```
1
2 let hd = function
3   [] -> failwith "hd"
4   | a::l -> a
5
6 let tl = function
7   [] -> failwith "tl"
8   | a::l -> l
9
10 let rec nth l n =
11   match l with
12     [] -> failwith "nth"
13   | a::l ->
14     if n = 0 then a else
15     if n > 0 then nth l (n-1) else
16     invalid_arg "List.nth"
```

Module List (2)

```
1
2 #let rec fold_left f accu l =
3   match l with
4     [] -> accu
5     | a::l -> fold_left f (f accu a) l
6 val fold_left :
7   ('a -> 'b -> 'a) -> 'a -> 'b list -> 'a = <fun>
8
9 # let rec fold_right f l accu =
10  match l with
11    [] -> accu
12    | a::l -> f a (fold_right f l accu)
13 val fold_right :
14   ('a -> 'b -> 'b) -> 'a list -> 'b -> 'b = <fun>
```

Exemples fonctionnels

```
1 # fold_left (/) 1000 [3;5;11];;
2 - : int = 6
3
4 # fold_left (/) 1000 [3;0;11];;
5 Exception: Division_by_zero.
6
7 # let idiv a b = b / a;;
8 val idiv : int -> int -> int = <fun>
9
10 # fold_right idiv [3;5;11] 1000;;
11 - : int = 6
12
13 # fold_right idiv [3;0;11] 1000;;
14 Exception: Division_by_zero.
```

Exemple : filtrage d'une liste

- ▶ filtrage des éléments d'une liste par un prédicat
 - ▶ sans copie inutile
-

```
1 # exception Identity;;
2 exception Identity
3
4 # let share f x = try f x with Identity -> x;;
5 val share : ('a -> 'a) -> 'a -> 'a = <fun>
6
7 # let filter f l =
8   let rec fil l = match l with
9     | [] -> raise Identity
10    | h :: t ->
11      if f h then h :: fil t else share fil t in
12   share fil l;;
13 val filter : ('a -> bool) -> 'a list -> 'a list = <fun>
```

Utilisation des exceptions

- ▶ Gestion de situations exceptionnelles où le calcul ne peut pas se poursuivre → rupture du calcul
- ▶ style de programmation : exemple précédent (`filter`)

Attention au coût du `try`