Script generated by TTT

Title: Info2 (13.11.2015)

Date: Fri Nov 13 08:35:04 CET 2015

Duration: 88:39 min

Pages: 24

2.3 Wert-Definitionen

Mit `let` kann man eine Variable mit einem Wert belegen.

Die Variable behält diesen Wert für immer!

```
# let seven = 3+4;;
val seven : int = 7
# seven;;
- : int = 7
```

Achtung: Variablen-Namen werden klein geschrieben !!!

Eine erneute Definition für seven weist nicht seven einen neuen Wert zu, sondern erzeugt eine neue Variable mit Namen seven.

```
# let seven = 42;;
val seven : int = 42
# seven;;
- : int = 42
# let seven = "seven";;
val seven : string = "seven"
```

Die alte Definition wurde unsichtbar (ist aber trotzdem noch vorhanden!

Offenbar kann die neue Variable auch einen anderen Typ haben.

2.4 Komplexere Datenstrukturen

- Paare:

```
# (3,4);;
- : int * int = (3, 4)
# (1=2,"hallo");;
- : bool * string = (false, "hallo")
```

- Tupel:

```
# (2,3,4,5);;
- : int * int * int * int = (2, 3, 4, 5)
# ("hallo",true,3.14159);;
-: string * bool * float = ("hallo", true, 3.14159)
```

Eine erneute Definition für seven weist nicht seven einen neuen Wert zu, sondern erzeugt eine neue Variable mit Namen seven.

```
# let seven = 42;;
val seven : int = 42
# seven;;
- : int = 42
# let seven = "seven";;
val seven : string = "seven"
```

Die alte Definition wurde unsichtbar (ist aber trotzdem noch vorhanden!

Offenbar kann die neue Variable auch einen anderen Typ haben.

2.4 Komplexere Datenstrukturen

- Paare:

```
# (3,4);;
- : int * int = (3, 4)
# (1=2,"hallo");;
- : bool * string = (false, "hallo")
```

- Tupel:

```
# (2,3,4,5);;
- : int * int * int * int = (2, 3, 4, 5)
# ("hallo",true,3.14159);;
-: string * bool * float = ("hallo", true, 3.14159)
```


Simultane Definition von Variablen

```
# let (x,y) = (3,4.0);;
val x : int = 3
val y : float = 4.

# let (3,y) = (3,4.0);;
val y : float = 4.0
```


Records: Beispiel

```
# type person = {vor:string; nach:string; alter:int};;
type person = { vor : string; nach : string; alter : int; }
# let paul = { vor="Paul"; nach="Meier"; alter=24 };;
val paul : person = {vor = "Paul"; nach = "Meier"; alter = 24}
# let hans = { nach="kohl"; alter=23; vor="hans"};;
val hans : person = {vor = "hans"; nach = "kohl"; alter = 23}
# let hansi = {alter=23; nach="kohl"; vor="hans"}
val hansi : person = {vor = "hans"; nach = "kohl"; alter = 23}
# hans=hansi;;
- : bool = true
```

Bemerkung

- ... Records sind Tupel mit benannten Komponenten, deren Reihenfolge irrelevant ist.
- ... Als neuer Typ muss ein Record vor seiner Benutzung mit einer `type`-Deklaration eingeführt werden.
- ... Typ-Namen und Record-Komponenten werden klein geschrieben.

Bemerkung

- ... Records sind Tupel mit benannten Komponenten, deren Reihenfolge irrelevant ist.
- ... Als neuer Typ muss ein Record vor seiner Benutzung mit einer `type`-Deklaration eingeführt werden.
- ... Typ-Namen und Record-Komponenten werden klein geschrieben.

Zugriff auf Record-Komponenten

... per Komponenten-Selektion

```
# paul.vor;;
- : string =  "Paul"
```


... mit Pattern Matching

```
# let {vor=x;nach=y;alter=z} = paul;;
val x : string = "Paul"
val y : string = "Meier"
val z : int = 24
```

... und wenn einen nicht alles interessiert:

```
# let {vor=x} = paul;;
val x : string = "Paul"
```


... mit Pattern Matching

```
# let {vor=x;nach=y;alter=z} = paul;;
val x : string = "Paul"
val y : string = "Meier"
val z : int = 24
```

... und wenn einen nicht alles interessiert:

```
# let {vor=x} = paul;;
val x : string = "Paul"
```

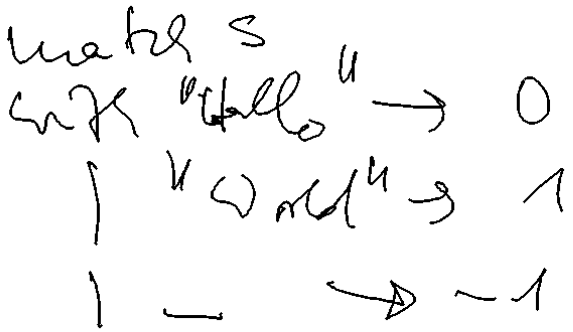
Fallunterscheidung: match und if

```
match n
 with 0 -> "Null"
    | 1 -> "Eins"
    | _ -> "Soweit kann ich nicht zaehlen!"
```

```
match e
 with true  -> e1
    | false -> e2
```

Das zweite Beispiel kann auch so geschrieben werden:

```
if e then e1 else e2
```

Vorsicht bei redundanten und unvollständigen Matches!

```
# let n = 7;;
val n : int = 7
# match n with 0 -> "null";;
Warning: this pattern-matching is not exhaustive.
Here is an example of a value that is not matched:
1
Exception: Match_failure ("", 5, -13).
# match n
   with 0 -> "null"
      | 0 -> "eins"
      | _ -> "Soweit kann ich nicht zaehlen!";;
Warning: this match case is unused.
- : string = "Soweit kann ich nicht zaehlen!"
```


Vorsicht bei redundanten und unvollständigen Matches!

```
# let n = 7;;
val n : int = 7
# match n with 0 -> "null";;
Warning: this pattern-matching is not exhaustive.
Here is an example of a value that is not matched:
1
Exception: Match_failure ("", 5, -13).
# match n
   with 0 -> "null"
      | 0 -> "eins"
      | _ -> "Soweit kann ich nicht zaehlen!";;
Warning: this match case is unused.
- : string = "Soweit kann ich nicht zaehlen!"
```

151

2.5 Listen

Listen werden mithilfe von `[]` und `::` konstruiert.

Kurzschreibweise: `[42; 0; 16]`

```
# let mt = [];;
val mt : 'a list = []
# let l1 = 1::mt;;
val l1 : int list = [1]
# let l = [1;2;3];;
val l : int list = [1; 2; 3]
# let l = 1::2::3::[];;
val l : int list = [1; 2; 3]
```


Achtung

Alle Elemente müssen den gleichen Typ haben:

```
# 1.0::1::[];;
This expression has type int but is here used with type float
```


Achtung

Alle Elemente müssen den gleichen Typ haben:

```
# 1.0::1::[];;
This expression has type int but is here used with type float
```

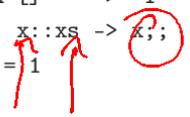
`tau list` beschreibt Listen mit Elementen vom Typ `tau`.

Der Typ `'a` ist eine Typ-Variable:

`[]` bezeichnet eine leere Liste für beliebige Element-Typen.

Pattern Matching auf Listen

```
# match l
   with []    -> -1
      | x::xs -> x;;
-: int = 1
```



Pattern Matching auf Listen

```
# match l
   with []    -> -1
      | x::xs -> x;;
-: int = 1
```


2.6 Definitionen von Funktionen

```
# let double x = 2*x;;
val double : int -> int = <fun>
# (double 3, double (double 1));;
- : int * int = (6,4)
```

→ Nach dem Funktionens-Namen kommen die Parameter.

→ Der Funktionsname ist damit auch nur eine Variable, deren Wert eine Funktion ist.

2.6 Definitionen von Funktionen

```
# let double x = 2*x;;
val double : int -> int = <fun>
# (double 3, double (double 1));;
- : int * int = (6,4)
```

→ Nach dem Funktionens-Namen kommen die Parameter.

→ Der Funktionsname ist damit auch nur eine Variable, deren Wert eine Funktion ist.

→ Alternativ können wir eine Variable einführen, deren Wert direkt eine Funktion beschreibt.

```
# let double = fun x -> 2*x;;
val double : int -> int = <fun>
```

→ Diese Funktionsdefinition beginnt mit `fun`, gefolgt von den formalen Parametern.

→ Nach `->` kommt die Berechnungsvorschrift.

→ Die linken Variablen dürfen rechts benutzt werden.

Achtung

Funktionen sehen die Werte der Variablen, die zu ihrem Definitionszeitpunkt sichtbar sind:

```
# let faktor = 2;;
val faktor : int = 2
# let double x = faktor*x;;
val double : int -> int = <fun>
# let faktor = 4;;
val faktor : int = 4
# double 3;;
- : int = 6
```