

# プログラミング演習B ML編 第2回

2007/6/12 (通信コース)

2007/6/13 (情報コース)

住井

[http://www.kb.ecei.tohoku.ac.jp/  
~sumii/class/proenb2007/ml2/](http://www.kb.ecei.tohoku.ac.jp/~sumii/class/proenb2007/ml2/)

# 今日のポイント

## 1. 変数定義

`val` 変数名 = 式

## 2. 関数定義

`fun` 関数名 引数名<sub>1</sub> ... 引数名<sub>n</sub> = 式

## 3. 単一代入と静的スコープ

## 4. 再帰関数

# レポートについて

課題の解答を

m1-enshu@kb.ecei.tohoku.ac.jp

にメールせよ。件名(Subject)は必ず

kadai2:A1TB2345:東北太郎

第何回の課題か(一桁の数字)

自分の学籍番号

自分の氏名

の形にすること(氏名以外半角)。

締め切りは一週間後の午前8時50分厳守。

質問は上述のアドレスにメールせよ。

- レポートの不正は試験の不正と同様に処置する。

# ポイント1：変数定義

プログラムに繰り返し出てくる  
「同じ式」を一つにまとめたい  
⇒ 「変数」を定義する

例題：

1. 半径1.2の円の周の長さを求めよ。
2. 直径3.4の円の周の長さを求めよ。
3. 半径5.6の円の面積を求めよ。

ただし円周率は3.14159265359とする。

# 変数を定義しないと...

```
- 2.0 * 3.14159265359 * 1.2 ;
```

```
val it = 7.53982236862 : real
```

```
- 3.14159265359 * 3.4 ;
```

```
val it = 10.6814150222 : real
```

```
- 3.14159265359 * 5.6 * 5.6 ;
```

```
val it = 98.5203456166 : real
```

# 変数を定義すれば...

```
- val pi = 3.14159265359 ;
```

```
val pi = 3.14159265359 : real
```

```
- 2.0 * pi * 1.2 ;
```

```
val it = 7.53982236862 : real
```

```
- pi * 3.4 ;
```

```
val it = 10.6814150222 : real
```

```
- pi * 5.6 * 5.6 ;
```

```
val it = 98.5203456166 : real
```

# 変数定義の構文

`val` **変数名** = **式**

「**変数名**」は英文字で始まり、英数字  
または `_`（下線） または `'`（アポスト  
ロフィ）が続く

- 大文字も小文字も使用できるが区別される
- 実は `!#$%` など記号列も良いが本演習では使わない

# ちなみに...

今まで**式;**と入力していたのは、  
実は**val it = 式;**の省略

```
- 2 ;
```

```
val it = 2 : int
```

```
- it * 2;
```

```
val it = 4 : int
```

```
- it * 2;
```

```
val it = 8 : int
```

```
- it * 2;
```

```
val it = 16 : int
```

# 課題 2.1

現在の円ドル為替レートを調べ、「1ドル=何円か」を表す変数 `rate` を定義して、次の計算をせよ。

1. 123.45ドルは何円か。
2. 6789円は何ドルか。
  - 結果は小数のままでよい。
  - 買いレートと売りレートの差など、細かいことは気にしなくて良い。

# ポイント2：関数定義

繰り返し出てくる「同じ形の式」  
を一つにまとめたい

⇒ 「関数」を定義する

例題：

1. 半径1.2の円の面積を求めよ。
2. 半径3.45の円の面積を求めよ。
3. 半径6.789の円の面積を求めよ。

# 関数を定義すれば簡単

```
- val pi = 3.14159265359 ;  
val pi = 3.14159265359 : real  
- fun area r = pi * r * r ;  
val area = fn : real -> real  
- area 1.2 ;  
val it = 4.52389342117 : real  
- area 3.45 ;  
val it = 37.3928065594 : real  
- area 6.789 ;  
val it = 144.797642174 : real
```

# 関数定義の構文

**fun** 関数名 引数名<sub>1</sub> ... 引数名<sub>n</sub> =  
式

- 改行はどこに入れても良いが、  
=の後に入れるのが普通
- 関数名・引数名に使える文字列は  
変数名と同じ

# 関数適用の構文

関数 引数<sub>1</sub> ... 引数<sub>n</sub>

- 関数と引数を並べて書くだけ
  - 注：関数適用の優先順位は二項演算より高い
  - 例： $f\ 3 + g\ 4$ は $(f\ 3) + (g\ 4)$ と同じ
- 関数に引数を与えて呼び出すことを、「**関数を引数に適用する**」という
  - 「**引数を関数に適用する**」とは言わないので気をつける

# 課題 2.2

次の関数を定義し、  
それらを適用した例を挙げよ。

1. 整数  $i$  を受け取って、  
 $i+1$  を返す関数 `succ`
2. 整数  $i$  を受け取って、  
 $i*i$  を返す関数 `square`
3. 浮動小数  $x$  を受け取って、  
 $x/2.0$  を返す関数 `half`

# 課題 2.3

課題 2.1 で定義した変数 `rate` を用いて、次の関数を定義せよ。

1. 円をドルに換算する関数
2. ドルを円に換算する関数

# 課題 2.4

浮動小数  $x$  と  $y$  を受け取って、座標平面における原点から点  $(x, y)$  までの距離を返す関数 `distance` を定義せよ。

- 平方根を計算する関数 `Math.sqrt` はあらかじめ定義されているので用いて良い。

ヒント：次のようになれば良い。

```
- distance 3.0 4.0 ;  
val it = 5.0 : real
```

# ポイント3

下の式の評価結果はいくつになるか？

```
- val pi = 3.14 ;  
val pi = 3.14 : real  
- fun area r = r * r * pi ;  
val area = fn : real -> real  
- val pi = 3.0 ;  
val pi = 3.0 : real  
- area 10.0 ;  
val it = ?????? : real
```

# 別の例

- `val x = 123 ;`

`val x = 123 : int`

- `x = x + 1 ;`

`val it = false : bool`

- `x ;`

`val it = 123 : int`

# なんでそうなるの？

- Cなどの命令型言語と異なり、関数型言語MLでは**変数の値が定義の後で変化することはない（単一代入）**。
- たとえ同じ名前を定義しても、それは新しい変数の定義であって、**それより前の定義には影響しない（静的スコープ）**。

# ポイント4：再帰関数

例題：

正の整数 $n$ を受け取って、  
1から $n$ までの整数の総和を返す  
関数`sum`を定義せよ。

# 考え方のコツ

## $n$ についての**場合分け**と**帰納法**

1.  $n$ が1の場合：  
1を返す
2.  $n$ が1より大きい場合：  
1から $n-1$ までの総和である  
 $\text{sum}(n-1)$ を求め、  
それに $n$ を足して返す

# できたプログラム

```
- fun sum n =  
=   if n = 1 then 1 else  
=   sum (n - 1) + n ;  
val sum = fn : int -> int  
- sum 10 ;  
val it = 55 : int
```

ただし「if 式<sub>1</sub> then 式<sub>2</sub> else 式<sub>3</sub>」は  
「式<sub>1</sub>の値がtrueならば式<sub>2</sub>の値を、  
falseならば式<sub>3</sub>の値を返す」という式

# 課題 2.5

非負整数 $n$ を受け取り、フィボナッチ数列の第 $n$ 項を計算する関数`fib`を、次の考え方に基づいて定義せよ。

1.  $n$ が1以下ならば $n$ を返す
2. そうでなければ、第 $n-1$ 項である`fib( $n-1$ )`と、第 $n-2$ 項である`fib( $n-2$ )`との和を返す

# 課題 2.6

浮動小数  $x$  と非負整数  $n$  を受け取り、 $x$  の  $n$  乗を返す関数 `power` を、次の考え方に基づいて定義せよ。

1.  $n$  が 0 ならば 1.0 を返す
2. そうでなければ、 $x$  の  $n-1$  乗である `power x (n-1)` を求め、それに  $x$  を掛けて返す

# 課題 2.7

二つの非負整数 $m$ と $n$ を受け取り、 $m$ と $n$ の最大公約数を返す関数 $\text{gcd}$ を、次の考え方に基づいて定義せよ。

1.  $m$ が0ならば $n$ を返す
2. そうでなければ、もし $m$ が $n$ 以下だったら、 $m$ と $n-m$ の最大公約数である $\text{gcd } m \ (n-m)$ を返す
3. そうでなければ、 $n$ と $m-n$ の最大公約数である $\text{gcd } n \ (m-n)$ を返す

# 課題 2.8 (optional)

※ optional: やらなくても良いが、出来たらボーナス点

1. アッカーマン関数とは、どのような関数か。検索などで調べて述べよ。
2. SMLでアッカーマン関数を定義し、関数の特徴を実際に確認せよ。

# 課題 2.9 (optional)

※ optional: やらなくても良いが、出来たらボーナス点

1.  $n$ が偶数の場合は

$$x \text{ の } n \text{ 乗} = (x * x) \text{ の } (n \text{ div } 2) \text{ 乗}$$

であることを利用して、課題 2.6 の関数 `power` を「大幅に」高速にせよ (`power 0.1 1000000000` が一瞬で計算できるぐらい)。

2. 高速化後の `power` を呼び出すごとに、浮動小数の掛け算は何回ぐらい計算されるか。  $n$  の関数 (ML の関数ではなく数学の関数) として大まかに表せ。

3. 1. と同様の関数を、C 言語ないし Java 言語で、再帰ではなくループを用いて書け。