

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₁ ... 引数名_n = 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₁ ... 引数名_n =
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₁ ... 引数_n

- 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₁ then 式₂ else 式₃」は
「式₁の値がtrueならば式₂の値を、
falseならば式₃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 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。