



Crashkurs Haskell
Mentoring WiSe 2016/17

Anja Wolffgramm
Freie Universität Berlin

02/11/2016

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen



Linux/Mac[1]

Windows[2]

Linux/Mac[1]

1. Kommandozeile starten
nach *Terminal* suchen

Windows[2]

nach *cmd* suchen

Linux/Mac[1]

1. Kommandozeile starten
nach *Terminal* suchen
2. Ordnerinhalt anzeigen lassen

```
ls
```

Windows[2]

nach *cmd* suchen

```
dir
```

Linux/Mac[1]

Windows[2]

1. Kommandozeile starten
nach *Terminal* suchen
2. Ordnerinhalt anzeigen lassen

nach *cmd* suchen

```
ls
```

```
dir
```

3. In ein Verzeichnis wechseln

```
cd mein/pfad
```

```
cd mein\pfad
```

4. In das übergeordnete Verzeichnis wechseln

```
cd ..
```

```
cd..
```

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Haskell installieren & starten

Die Seite <https://www.haskell.org/platform/windows.html> aufrufen und das Betriebssystem auswählen:

- Linux/Mac**
1. Distribution bzw. Paket-Manager auswählen
 2. Full-Haskell-Paket herunterladen und ausführen oder Befehl in Kommandozeile eingeben
 3. Befehl in Kommandozeile eingeben: `ghci`
- Windows**
1. Full-Haskell-Paket (32 oder 64 Bit) herunterladen
 2. den Installer als Admin ausführen (rechte Maustaste, als Administrator ausführen und bestätigen)
 3. Die Cabal Konfigurationsdatei modifizieren (Anweisungen auf der Webseite)
 4. unter *Programme* oder *Alle Apps* WinGHCi ausführen

Haskell installieren & starten

Die Seite <https://www.haskell.org/platform/windows.html> aufrufen und das Betriebssystem auswählen:

- Linux/Mac**
1. Distribution bzw. Paket-Manager auswählen
 2. Full-Haskell-Paket herunterladen und ausführen oder Befehl in Kommandozeile eingeben
 3. Befehl in Kommandozeile eingeben: `ghci`
- Windows**
1. Full-Haskell-Paket (32 oder 64 Bit) herunterladen
 2. den Installer als Admin ausführen (rechte Maustaste, als Administrator ausführen und bestätigen)
 3. Die Cabal Konfigurationsdatei modifizieren (Anweisungen auf der Webseite)
 4. unter *Programme* oder *Alle Apps* WinGHCi ausführen

Und so sieht es dann aus:

```
GHCi, version 7.10.3: http://www.haskell.org/ghc/ :? for help
Prelude>
```

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)

Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)
2. Folgende Zeilen schreiben

```
1 meineFunktion :: [Char]  
2 meineFunktion = "Hello World!"
```

Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)
2. Folgende Zeilen schreiben

```
1 meineFunktion :: [Char]
2 meineFunktion = "Hello World!"
```

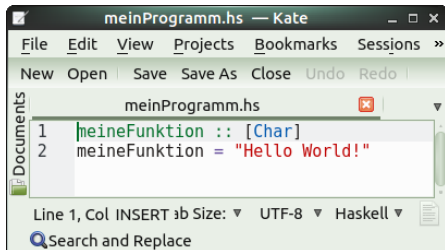
3. Datei als «meinProgramm.hs» speichern

Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)
2. Folgende Zeilen schreiben

```
1 meineFunktion :: [Char]
2 meineFunktion = "Hello World!"
```

3. Datei als «meinProgramm.hs» speichern



The screenshot shows the Kate text editor window titled 'meinProgramm.hs'. The menu bar includes File, Edit, View, Projects, Bookmarks, and Sessions. The toolbar contains New, Open, Save, Save As, Close, Undo, and Redo. The main editing area shows the following Haskell code:

```
1 |meineFunktion :: [Char]
2 |meineFunktion = "Hello World!"
```

The status bar at the bottom indicates 'Line 1, Col INSERT', 'b Size', 'UTF-8', and 'Haskell'. A search and replace bar is visible at the bottom left.

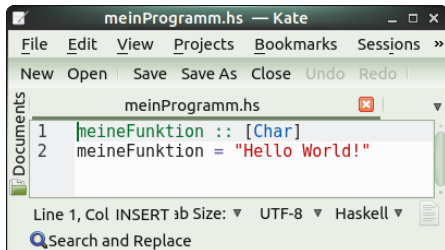
Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)
2. Folgende Zeilen schreiben

```
1 meineFunktion :: [Char]
2 meineFunktion = "Hello World!"
```

3. Datei als «meinProgramm.hs» speichern
4. Zur Kommandozeile wechseln und das Programm laden

```
:load meinProgramm.hs
```



```
meinProgramm.hs — Kate
File Edit View Projects Bookmarks Sessions >>
New Open Save Save As Close Undo Redo
meinProgramm.hs
1 |meineFunktion :: [Char]
2 |meineFunktion = "Hello World!"
Line 1, Col INSERT Size: UTF-8 Haskell
Search and Replace
```


Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)
2. Folgende Zeilen schreiben

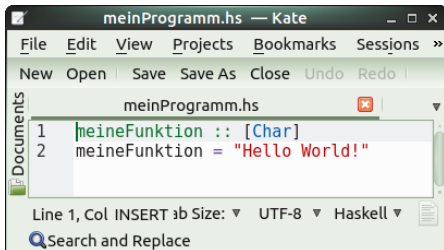
```
1 meineFunktion :: [Char]
2 meineFunktion = "Hello World!"
```

3. Datei als «meinProgramm.hs» speichern
4. Zur Kommandozeile wechseln und das Programm laden

```
:load meinProgramm.hs
```

5. Funktion aufrufen

```
meineFunktion
```



```
meinProgramm.hs — Kate
File Edit View Projects Bookmarks Sessions >>
New Open Save Save As Close Undo Redo
meinProgramm.hs
1 meineFunktion :: [Char]
2 meineFunktion = "Hello World!"
Line 1, Col INSERT 3b Size: UTF-8 Haskell
Search and Replace
```

Ein 1. Haskell-Programm

1. Einen Texteditor öffnen
(z. B. Notepad++, Kate, Gedit)
2. Folgende Zeilen schreiben

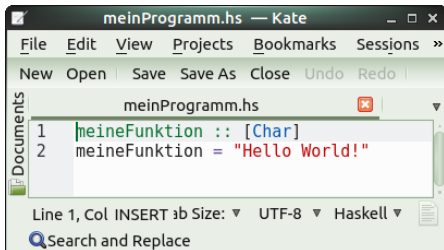
```
1 meineFunktion :: [Char]
2 meineFunktion = "Hello World!"
```

3. Datei als «meinProgramm.hs» speichern
4. Zur Kommandozeile wechseln und das Programm laden

```
:load meinProgramm.hs
```

5. Funktion aufrufen

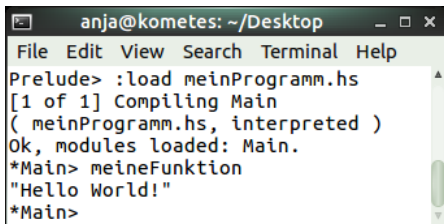
```
meineFunktion
```



The screenshot shows the Kate text editor with the file 'meinProgramm.hs' open. The code in the editor is:

```
1 |meineFunktion :: [Char]
2 |meineFunktion = "Hello World!"
```

The status bar at the bottom indicates 'Line 1, Col INSERT', 'UTF-8', and 'Haskell'.



The screenshot shows a terminal window with the prompt 'anja@kometes: ~/Desktop'. The user has entered ':load meinProgramm.hs' and the terminal output is:

```
Prelude> :load meinProgramm.hs
[1 of 1] Compiling Main
( meinProgramm.hs, interpreted )
Ok, modules loaded: Main.
*Main> meineFunktion
"Hello World!"
*Main>
```

1. Änderung im Programm

```
meineFunktion :: Int -> Int  
meineFunktion n = 2*n
```

1. Änderung im Programm

```
meineFunktion :: Int -> Int  
meineFunktion n = 2*n
```

2. Programm neu laden

```
:reload
```

1. Änderung im Programm

```
meineFunktion :: Int -> Int  
meineFunktion n = 2*n
```

2. Programm neu laden

```
:reload
```

3. Interpreter beenden

```
:quit
```

1. Änderung im Programm

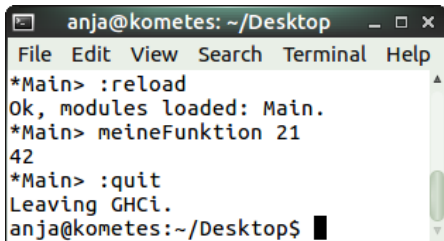
```
meineFunktion :: Int -> Int  
meineFunktion n = 2*n
```

2. Programm neu laden

```
:reload
```

3. Interpreter beenden

```
:quit
```



```
anja@kometes: ~/Desktop  
File Edit View Search Terminal Help  
*Main> :reload  
Ok, modules loaded: Main.  
*Main> meineFunktion 21  
42  
*Main> :quit  
Leaving GHCi.  
anja@kometes:~/Desktop$
```

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

- ▶ Die Funktionsdefinition umfasst sowohl die Signatur (Funktionskopf), als auch den Funktionsrumpf.

- ▶ Die Funktionsdefinition umfasst sowohl die Signatur (Funktionskopf), als auch den Funktionsrumpf.
- ▶ Die Signatur enthält den Funktionsnamen, den Definitions- und Wertebereich.

Funktionsdefinition

- ▶ Die Funktionsdefinition umfasst sowohl die Signatur (Funktionskopf), als auch den Funktionsrumpf.
- ▶ Die Signatur enthält den Funktionsnamen, den Definitions- und Wertebereich.
- ▶ Die Funktion $f(x) = x^2$ hat den Definitionsbereich \mathbb{R} und bildet auf alle Zahlen ≥ 0 ab. In der Mathematik schreibt man:

$$f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

Funktionsdefinition

- ▶ Die Funktionsdefinition umfasst sowohl die Signatur (Funktionskopf), als auch den Funktionsrumpf.
- ▶ Die Signatur enthält den Funktionsnamen, den Definitions- und Wertebereich.
- ▶ Die Funktion $f(x) = x^2$ hat den Definitionsbereich \mathbb{R} und bildet auf alle Zahlen ≥ 0 ab. In der Mathematik schreibt man:

$$f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

- ▶ In Haskell ist das ähnlich:

```
1 f :: Double -> Double -- Signatur / Funktions-Deklaration
2 f x = x*x             -- Funktionsrumpf
```

Funktionsdefinition

- ▶ Die Funktionsdefinition umfasst sowohl die Signatur (Funktionskopf), als auch den Funktionsrumpf.
- ▶ Die Signatur enthält den Funktionsnamen, den Definitions- und Wertebereich.
- ▶ Die Funktion $f(x) = x^2$ hat den Definitionsbereich \mathbb{R} und bildet auf alle Zahlen ≥ 0 ab. In der Mathematik schreibt man:

$$f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

- ▶ In Haskell ist das ähnlich:

```
1 f :: Double -> Double -- Signatur / Funktions-Deklaration
2 f x = x*x             -- Funktionsrumpf
```

- ▶ Der Funktionsrumpf gibt die konkrete Abbildung vom Definitions- zum Wertebereich an.

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Name	Wertebereich
Bool	{True, False}
Int	$\{-2^{31}, \dots, 2^{31} - 1\}$
Integer	\mathbb{N}
Float	$[-2^{38}, 2^{38}]$, 8 Nachkommastellen
Double	$[-2^{308}, 2^{308}]$, 16 Nachkommastellen
Char	ASCII-Zeichen

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Vergleiche `==, /=, <, >, >=, <=, compare`

Datentyp **Operationen**

Bool `not, &&, ||`

Int, Integer `+, -, *, ^, div, mod, odd, ...`

Float, Double `+, -, *, /, **, floor, ceil, sin, sqrt, ...`

Char `fromEnum`

allgemein `max, min, pred, succ`

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Parameterübergabe

Als *currifizierte* Funktion beschreibt man diejenigen, welche ihre Parameter einzeln bekommen:

Parameterübergabe

Als *currifizierte* Funktion beschreibt man diejenigen, welche ihre Parameter einzeln bekommen:

```
1 volumen :: Double -> Double -> Double -> Double  
2 volumen a b c = a*b*c
```

Parameterübergabe

Als *currifizierte* Funktion beschreibt man diejenigen, welche ihre Parameter einzeln bekommen:

```
1 volumen :: Double -> Double -> Double -> Double
2 volumen a b c = a*b*c
```

Eine *uncurrijfizierte* Funktion erhält ein Parameter-Tupel:

Parameterübergabe

Als *currifizierte* Funktion beschreibt man diejenigen, welche ihre Parameter einzeln bekommen:

```
1 volumen :: Double -> Double -> Double -> Double  
2 volumen a b c = a*b*c
```

Eine *uncurifizerte* Funktion erhält ein Parameter-Tupel:

```
3 volumen' :: (Double -> Double -> Double) -> Double  
4 volumen' (a,b,c) = a*b*c
```

Parameterübergabe

Als *currifizierte* Funktion beschreibt man diejenigen, welche ihre Parameter einzeln bekommen:

```
1 volumen :: Double -> Double -> Double -> Double
2 volumen a b c = a*b*c
```

Eine *uncurifizerte* Funktion erhält ein Parameter-Tupel:

```
3 volumen' :: (Double -> Double -> Double) -> Double
4 volumen' (a,b,c) = a*b*c
```

Aufgabe: Schreibt eine Funktion, die entscheidet, ob eine Zahl ganzzahlig durch 2 oder durch 3, nicht aber durch 6 teilbar ist.

Beispiel:

test 15 \implies *True*

test 12 \implies *False*



Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Um sich Schreibarbeit zu ersparen, kann man eigene Datentypen entwerfen, die sich aus primitiven Datentypen zusammensetzen.

```
1 type Punkt = (Double, Double)
2 type Strecke = (Punkt, Punkt)
3 type Dreieck = (Punkt, Punkt, Punkt)

5 umfang :: Dreieck -> Double
6 umfang (p1,p2,p3) = distance p1 p2 + distance p2 p3 + distance p3 p1
7   where
8     distance :: Punkt -> Punkt -> Double
9     distance (x1,y1) (x2,y2) = -- siehe Übungsblatt 2
```

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Fallunterscheidung

Wir wollen eine Funktion bauen, die zwei Binärziffern addiert. Dabei müssen wir für die Eingabeparameter **a, b** mehrere Fälle unterscheiden.

if-then-else

```
1 binaryAdd1 :: Int -> Int -> Int
2 binaryAdd1 a b = if a == 0
3                 then b
4                 else if b == 0
5                   then a
6                   else 0
```

Fallunterscheidung

Wir wollen eine Funktion bauen, die zwei Binärziffern addiert. Dabei müssen wir für die Eingabeparameter **a, b** mehrere Fälle unterscheiden.

if-then-else

```
1 binaryAdd1 :: Int -> Int -> Int
2 binaryAdd1 a b = if a == 0
3                 then b
4                 else if b == 0
5                     then a
6                     else 0
```

Guards

```
7 binaryAdd2 :: Int -> Int -> Int
8 binaryAdd2 a b
9     | a == 0 = b
10    | b == 0 = a
11    | otherwise = 0
```

Fallunterscheidung

Wir wollen eine Funktion bauen, die zwei Binärziffern addiert. Dabei müssen wir für die Eingabeparameter **a, b** mehrere Fälle unterscheiden.

if-then-else

```
1 binaryAdd1 :: Int -> Int -> Int
2 binaryAdd1 a b = if a == 0
3                 then b
4                 else if b == 0
5                     then a
6                     else 0
```

Guards

```
7 binaryAdd2 :: Int -> Int -> Int
8 binaryAdd2 a b
9     | a == 0 = b
10    | b == 0 = a
11    | otherwise = 0
```

Pattern-Matching

```
12 binaryAdd3 :: Int -> Int -> Int
13 binaryAdd3 0 0 = 0
14 binaryAdd3 1 1 = 0
15 binaryAdd3 a b = 1
```

Fallunterscheidung

Wir wollen eine Funktion bauen, die zwei Binärziffern addiert. Dabei müssen wir für die Eingabeparameter **a,b** mehrere Fälle unterscheiden.

if-then-else

```
1 binaryAdd1 :: Int -> Int -> Int
2 binaryAdd1 a b = if a == 0
3                 then b
4                 else if b == 0
5                   then a
6                   else 0
```

Guards

```
7 binaryAdd2 :: Int -> Int -> Int
8 binaryAdd2 a b
9   | a == 0 = b
10  | b == 0 = a
11  | otherwise = 0
```

Pattern-Matching

```
12 binaryAdd3 :: Int -> Int -> Int
13 binaryAdd3 0 0 = 0
14 binaryAdd3 1 1 = 0
15 binaryAdd3 a b = 1
```

case-of

```
16 binaryAdd4 :: Int -> Int -> Int
17 binaryAdd4 a b = case (a,b) of
18   (0,0) -> 0
19   (1,1) -> 0
20   _      -> 1
```

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Rekursion (Bedeutung: *auf sich rückbezüglich*) besteht aus zwei Teilen:

1. Rekursionsanker
2. Rekursionsschritt (Funktion ruft sich selbst auf)

Rekursion

Rekursion (Bedeutung: *auf sich rückbezüglich*) besteht aus zwei Teilen:

1. Rekursionsanker
2. Rekursionsschritt (Funktion ruft sich selbst auf)

Folgendes Programm addiert alle geraden Zahlen von $2, \dots, n$

```
1 addEven :: Int -> Int
2 addEven 0 = 0
3 addEven n
4   | n < 0      = error "negative Eingabe"
5   | mod n 2 == 0 = n + (addEven (n-2))
6   | otherwise  = addEven (n-1)
```

Rekursion

Rekursion (Bedeutung: *auf sich rückbezüglich*) besteht aus zwei Teilen:

1. Rekursionsanker
2. Rekursionsschritt (Funktion ruft sich selbst auf)

Folgendes Programm addiert alle geraden Zahlen von $2, \dots, n$

```
1 addEven :: Int -> Int
2 addEven 0 = 0
3 addEven n
4   | n < 0      = error "negative Eingabe"
5   | mod n 2 == 0 = n + (addEven (n-2))
6   | otherwise  = addEven (n-1)
```

Reduktion:

$\text{addEven } 5 \Rightarrow \text{addEven } 4$

$\Rightarrow 4 + (\text{addEven } 2) \Rightarrow 4 + (2 + (\text{addEven } 0)) \Rightarrow 4 + (2 + 0) \Rightarrow 6$

Rekursion

Rekursion (Bedeutung: *auf sich rückbezüglich*) besteht aus zwei Teilen:

1. Rekursionsanker
2. Rekursionsschritt (Funktion ruft sich selbst auf)

Folgendes Programm addiert alle geraden Zahlen von $2, \dots, n$

```
1 addEven :: Int -> Int
2 addEven 0 = 0
3 addEven n
4   | n < 0      = error "negative Eingabe"
5   | mod n 2 == 0 = n + (addEven (n-2))
6   | otherwise  = addEven (n-1)
```

Reduktion:

$\text{addEven } 5 \Rightarrow \text{addEven } 4$

$\Rightarrow 4 + (\text{addEven } 2) \Rightarrow 4 + (2 + (\text{addEven } 0)) \Rightarrow 4 + (2 + 0) \Rightarrow 6$

Die Funktion `addEven` ist *linear-rekursiv*, da sie sich in jedem Rekursionsschritt einmal aufruft.

Ein Beispiel für eine *nicht-lineare* Rekursion ist die **Fibonacci-Folge**:

```
1 fib :: Int -> Int
2 fib 0 = 1
3 fib 1 = 1
4 fib n = fib (n-1) + fib (n-2) -- hier gibt es zwei Rekursionsaufrufe
```

Ein Beispiel für eine *nicht-lineare* Rekursion ist die **Fibonacci-Folge**:

```
1 fib :: Int -> Int
2 fib 0 = 1
3 fib 1 = 1
4 fib n = fib (n-1) + fib (n-2) -- hier gibt es zwei Rekursionsaufrufe
```

Aufgabe: Schreibt eine linear-rekursive Funktion, welche die Quadratsumme aller geraden Zahlen von $2, 4, \dots, n$ berechnet.
Beispiel:

$$\text{quadSum } 5 \implies (2^2 + 4^2) = 20$$

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Listen sind eine Folge von Elementen des gleichen Datentyps und können beliebig viele Elemente enthalten.

Form	Beschreibung	Beispiele
<code>[]</code>	leere Liste	<code>[]</code>
<code>[x]</code>	<u>genau</u> ein Element	<code>[1]</code> , <code>['a']</code> , <code>[True]</code>
<code>[x,y]</code>	<u>genau</u> zwei Elemente	<code>[0,1]</code>
<code>xs</code>	beliebige Liste	<code>[]</code> , <code>[1,2]</code> , <code>[1..]</code>
<code>(x:xs)</code>	<u>mindestens</u> ein Element	<code>[False]</code>
<code>(x1:x2:xs)</code>	<u>mindestens</u> zwei Elemente	<code>[1,2,3]</code>

Wobei die Darstellungen `[1,2,3]`, `(1:2:3:[])` äquivalent sind.

Listen

Folgende Funktion addiert alle Zahlen einer Liste:

```
1 addAll :: [Int] -> Int
2 addAll [] = 0
3 addAll (x:xs) = x + (addAll xs)
```


Folgende Funktion addiert alle Zahlen einer Liste:

```
1 addAll :: [Int] -> Int
2 addAll [] = 0
3 addAll (x:xs) = x + (addAll xs)
```

Reduktion:

$$\begin{aligned} \text{addAll } [1,2] &\Rightarrow 1 + (\text{addAll } [2]) \Rightarrow 1 + (2 + \text{addAll } []) \\ &\Rightarrow 1 + (2 + 0) \Rightarrow 3 \end{aligned}$$

Listen

Folgende Funktion addiert alle Zahlen einer Liste:

```
1 addAll :: [Int] -> Int
2 addAll [] = 0
3 addAll (x:xs) = x + (addAll xs)
```

Reduktion:
$$\begin{aligned} \text{addAll } [1,2] &\Rightarrow 1 + (\text{addAll } [2]) \Rightarrow 1 + (2 + \text{addAll } []) \\ &\Rightarrow 1 + (2 + 0) \Rightarrow 3 \end{aligned}$$

Man kann die Funktion auch **endrekursiv** schreiben:

```
4 addAll :: [Int] -> Int
5 addAll xs = addAll' xs 0 -- es wird ein Akkumulator übergeben
6   where
7     addAll' :: [Int] -> Int -> Int
8     addAll' []   akk = akk
9     addAll' (x:xs) akk = addAll' xs (akk+x)
```

Listen

Folgende Funktion addiert alle Zahlen einer Liste:

```

1 addAll :: [Int] -> Int
2 addAll [] = 0
3 addAll (x:xs) = x + (addAll xs)

```

Reduktion:

$$\begin{aligned} \text{addAll } [1,2] &\Rightarrow 1 + (\text{addAll } [2]) \Rightarrow 1 + (2 + \text{addAll } []) \\ &\Rightarrow 1 + (2 + 0) \Rightarrow 3 \end{aligned}$$

Man kann die Funktion auch **endrekursiv** schreiben:

```

4 addAll :: [Int] -> Int
5 addAll xs = addAll' xs 0 -- es wird ein Akkumulator übergeben
6   where
7     addAll' :: [Int] -> Int -> Int
8     addAll' []   akk = akk
9     addAll' (x:xs) akk = addAll' xs (akk+x)

```

Reduktion:

$$\begin{aligned} \text{addAll } [1,2] &\Rightarrow \text{addAll}' [1,2] 0 \\ &\Rightarrow \text{addAll}' [2] (0+1) \Rightarrow \text{addAll}' [] (1+2) \Rightarrow 3 \end{aligned}$$

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

Schreibt eine Funktion, welche die Auszahlung von Wechselgeld mit möglichst wenig Münzen berechnet.

- ▶ Dabei rechnen wir in Cent, um Gleitkommazahlen zu vermeiden.
- ▶ Mögliche Münzen sind: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200
- ▶ Beispiel: `wechselgeld 249 => [200, 20, 20, 5, 2, 2]`

Teamaufgabe

Schreibt eine Funktion, welche die Auszahlung von Wechselgeld mit möglichst wenig Münzen berechnet.

- ▶ Dabei rechnen wir in Cent, um Gleitkommazahlen zu vermeiden.
- ▶ Mögliche Münzen sind: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200
- ▶ Beispiel: `wechselgeld 249 => [200, 20, 20, 5, 2, 2]`

Achtung: Lösung

Teamaufgabe

Schreibt eine Funktion, welche die Auszahlung von Wechselgeld mit möglichst wenig Münzen berechnet.

- ▶ Dabei rechnen wir in Cent, um Gleitkommazahlen zu vermeiden.
- ▶ Mögliche Münzen sind: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200
- ▶ Beispiel: `wechselgeld 249 => [200, 20, 20, 5, 2, 2]`

Achtung: Lösung

```
1 wechselgeld :: Int -> [Int]
2 wechselgeld betrag = helper betrag [200,100,50,20,10,5,2,1] []
3   where
4     helper :: Int -> [Int] -> [Int]
5     helper betrag [] handtasche = handtasche
6     helper betrag (x:xs) handtasche
7       | betrag >= x = helper (betrag-x) (x:xs) (x:handtasche)
8       | otherwise = helper betrag xs handtasche
```

Inhalt

Kommandozeile

Haskell installieren & starten

Ein 1. Haskell-Programm

Funktionsdefinition

Primitive Datentypen

Vergleiche & Operationen

Parameterübergabe

Typsynonyme

Fallunterscheidung

Rekursion

Listen

Teamaufgabe

Quellen

- [1] Jann Heider. *Shellbefehle*. Website. 2016. URL: <http://www.shellbefehle.de/befehle> (besucht am 05. 09. 2016).
- [2] Thomas Krenn. *Cmd-Befehle unter Windows*. Website. 2015. URL: https://www.thomas-krenn.com/de/wiki/Cmd-Befehle_unter_Windows (besucht am 05. 09. 2016).



Noch Fragen?

Noch Fragen?

