

# TP9: Premiers programmes OCaml

## Fichiers sources OCaml

L'extension des fichiers OCaml est `.ml`. Lorsque vous écrivez du code dans un fichier OCaml `bla.ml`, vous pouvez le compiler avec `ocamlc bla.ml -o nom_executable`. Il n'y a pas de fonction `main` en OCaml, le code est exécuté dans l'ordre où il est écrit.

Notons que dans les fichiers sources OCaml, il n'y a pas besoin de terminer `let` par des `;;`. Il faut néanmoins utiliser les `;;` comme délimiteur lorsque l'on veut écrire des expressions seules :

```
1 let ajouter x y = x + y
2 let echanger (x, y) = (y, x);; (* ;; avant l'expression *)
3 print_int (ajouter 2 3);; (* ;; après l'expression *)
4 let a = echanger (3, 5)
```

On peut aussi importer des fichiers `.ml` dans l'interpréteur utop avec la directive `#use`. Par exemple, si l'on a écrit les 4 lignes précédentes dans un fichier `bla.ml`, alors dans utop on pourra taper :

```
1 #use "bla.ml" ;;
2 let b = echanger a;;
```

La première ligne va exécuter tout le code de `bla.ml`, et donc rajouter les deux fonctions `ajouter` et `echanger` au contexte global, ainsi que `a`, ce qui fait que la deuxième ligne fonctionne bien.

## Exercice 1

Écrivez les réponses pour cet exercice dans un fichier "exercice1.ml".

**Q1.** Écrivez les fonctions suivantes (veillez à bien respecter les types demandés) :

- Une fonction `double: int -> int` renvoyant le double de son entrée
- Deux fonctions `first` et `second` prenant en entrée un tuple de type `'a * 'b` et renvoyant respectivement la première et la deuxième composante.
- Une fonction `somme3: float * float * float -> float` qui ajoute les trois composantes du tuple donné en entrée.
- Une fonction `est_pair: int -> bool` déterminant si un entier est pair. En OCaml, l'opérateur de modulo se note `mod` (par exemple : `10 mod 3`).
- Une fonction `divise: int -> int -> bool` qui détermine si sa première entrée est un diviseur de sa deuxième entrée.

**Q2.** Taper `fst` et `snd` : déterminer ce que font ces fonctions, et les recoder.

- Q3.** Peut-on écrire `divise 2` ? Que représente cette expression ?
- Q4.** Écrire une fonction `ajouteur: int -> int -> int` telle que `ajouteur k` est une fonction ajoutant  $k$  à son entrée.
- Q5.** Écrire une fonction `est_racine: ('a -> int)-> 'a -> bool` prenant en entrée une fonction  $f$  et un élément  $x$ , déterminant si  $f(x) = 0$ .
- Q6.** Écrire la fonction identité `id` telle que `id x` vaut `x` pour tout `x`. Quel est le type de cette fonction ? Que veut-il dire ?
- Q7.** Écrire une fonction `composee: ('a -> 'b)-> ('c -> 'a)-> ('c -> 'b)` prenant en entrée deux fonctions  $f$  et  $g$  et renvoyant leur composée  $f \circ g$ .

## Exercice 2

Étudions deux éléments importants de la syntaxe du OCaml : le `if-then-else` et le `match-with`.

OCaml possède une syntaxe conditionnelle : le ***if-then-else***. La syntaxe est la suivante :

```
1 if b then e1 else e2
```

où :

- `b` est une expression de type `bool`
- `e1` et `e2` sont des expressions de même type

Par exemple :

```
1 let a =
2   if 3 = 5 then "lapin"
3   else "hibou"
4 (* [résultat] a: string = "hibou" *)
5
6 let valeur_absolue x =
7   if x < 0 then -x else x
```

- Q1.** Écrivez une fonction `n_roots: (float * float * float)-> int` qui prend en entrée un triplet  $(a, b, c)$  et calcule le nombre de racines réelles distinctes du polynôme  $aX^2 + bX + c$ .
- Q2.** Écrivez une fonction `nom_chiffre: int -> string` qui prend en entrée un entier  $n$  et :
- si  $n$  est un chiffre entre 2 et 5 inclus, renvoie son nom en toutes lettres ("trois" pour  $n = 3$  par exemple)
  - sinon, renvoie la chaîne vide "".

On veut écrire cette fonction de manière plus concise. En OCaml, il existe une généralisation du `if-else` appelée le ***match with***, ou ***pattern matching***. Pour la fonction précédente, on peut écrire en OCaml :

```
1 let nom_chiffre n = match n with
2   | 2 -> "deux"
3   | 3 -> "trois"
4   | 4 -> "quatre"
5   | 5 -> "cinq"
6   | _ -> "" (* _ veut dire "Tous les cas" *)
```

Pour évaluer un **match with**, on évalue l'expression à matcher (ici,  $n$  lors de l'appel de la fonction), et on compare avec chaque motif possible : 2, 3, 4, 5,  $\_$ . Dès que l'on en trouve un qui correspond, on évalue l'expression associée. Par exemple, si l'on appelle `nom_chiffre` avec  $n = 4$ , on va comparer 4 avec 2, puis avec 3, puis avec 4. On renverra donc "quatre". Le motif `_` est un attrape-tout : toutes les valeurs lui correspondront.

Cette syntaxe est particulièrement puissante. Voyons un exemple plus poussé :

**Q3.** Lisez le code suivant et tentez de deviner ce qu'il affiche. La fonction `print_int: int -> unit` sert à afficher un entier, et `print_newline: unit -> unit` affiche un retour à la ligne. Le point virgule simple sert ici à exécuter plusieurs print d'affilées.

```
1 let f x y = match (x-1, y) with
2   | (0, 0) -> 0
3   | (0, _) -> y + 1
4   | (z, 0) -> z + 100
5   | _ -> x * y
6 ;;
7
8 print_int (f 3 5); print_newline ();;
9 print_int (f 1 0); print_newline ();;
10 print_int (f 1 3); print_newline ();;
11 print_int (f 6 0); print_newline ();;
```

**Q4.** Recopiez le code précédent pour vérifier vos suppositions

**Q5.** On veut écrire une fonction prenant en entrée deux entiers  $x$  et  $y$  et qui :

- Si  $x$  vaut  $\pm y$ , renvoie 0
- Si  $x \in \{y + 1, y - 1\}$ , renvoie  $(x + y)^2 + 1$
- Si  $x + y \in \{1, -1\}$ , renvoie  $(x - y)^2 - 1$
- Sinon, renvoie  $x * y$

Complétez le code suivant pour implémenter la fonction décrite :

```
1 let g x y = match (x-y, x+y) with
2   | 0, _ -> 0
3   | _, 0 ->
4   | 1, _ ->
5   | (* A COMPLETER *)
6   | (* A COMPLETER *)
7   | (* A COMPLETER *)
8   | _ -> (* A COMPLETER *)
```

Testez sur quelques exemples pour vérifier.

Lors de l'évaluation d'un `match with`, les différents motifs sont testés dans l'ordre de haut en bas. Essayez d'exploiter ce comportement pour répondre à la question suivante.

**Q6.** Écrire une fonction prenant en entrée un entier  $n$  et renvoyant :

- Si  $n$  est multiple de 3, "ga"
- Si  $n$  est multiple de 5 mais pas de 3, "bu"
- Si  $n$  est multiple d'aucun des deux,  $n$  sous forme de string.

### Exercice 3

Le type `unit` n'a qu'une seule valeur : `()`. Il sert à représenter le type des fonctions qui ne "renvoient rien mais font quelque chose". Par exemple, les fonctions suivantes prédéfinies en OCaml servent à *afficher* des valeurs de différents types :

```
1 print_int;;
2 print_float;;
3 print_string;;
4 print_newline;;
```

**Q1.** Vérifiez le type de ces fonctions, et utilisez les pour afficher un entier, un flottant, une chaîne de caractère, et un retour à ligne.

Le type `unit` possède une syntaxe particulière : le point-virgule ";" permet d'enchaîner plusieurs expressions de type `unit` :

```
1 print_int 5 ; print_string " bonjour " ; print_float 9.8 ; print_newline ()
```

**Q2.** Tapez l'expression précédente. Quel est son type ?

";" n'est ni une fonction ni un opérateur, mais on peut informellement le voir comme un opérateur binaire sur les `unit`. On peut donc voir une expression de type `unit` comme une instruction impérative, et le point-virgule sert à exécuter deux instructions en séquence.

**Q3.** Créez une fonction `print_retour: string -> unit` qui prend en entrée un string `s` et affiche `s`, suivi d'un retour à la ligne.

**Remarque 1.** La dernière fonction existe en OCaml : elle s'appelle `print_endline: string -> unit` !

**Remarque 2.** En OCaml, lorsque l'on écrit `if a then b else ()`, autrement dit si l'on veut effectuer une commande `b` de type `unit` si une condition `a` booléenne est vérifiée, et ne rien faire sinon, on peut ne pas écrire le `else` :

```
1 let affiche_si_paire x =
2   if x mod 2 = 0 then print_int x;;
```

En revanche ça ne marche pas pour les autres types, ce qui est logique : il serait impossible de donner un type à `1 + (if b then 5);;`

**Q4.** Créez une fonction `print_paire: int -> unit` qui prend en entrée un entier et l'affiche si et seulement si il est pair (et ne fait rien sinon).

**Q5.** Créez une fonction `print_paires: (int*int*int)-> unit` qui prend en entrée un triplet d'entiers, et affiche uniquement ceux qui sont pairs.

On peut aussi utiliser le point virgule pour effectuer une commande avant de calculer une valeur :

```
1 let x = 5 ;;
2 let y =
3   print_int x;
4   print_newline ();
5   x + 3;;
6 (* y vaut 8, et l'exécution a affiché 3 suivi d'un retour ligne *)
```

## Récurtivité

En OCaml, l'outil principal de programmation est la ***récurtivité***, c'est à dire le fait qu'une fonction peut s'appeler elle-même.

Prenons la fonction factorielle. On a vu en C comment la calculer de manière impérative, avec une boucle for. En OCaml, pour écrire la fonction factorielle, il faudra trouver une relation de récurtivité permettant de ***définir*** la factorielle. On remarque :

$$\begin{aligned} \text{factorielle}(0) &= 1 \\ \text{factorielle}(n) &= n \times \text{factorielle}(n-1) \quad \text{pour } n > 0 \end{aligned}$$

Ces formules permettent de ***définir récuritivement*** ce qu'est la factorielle d'un entier. En OCaml, on voudrait donc écrire :

```
1 let factorielle n = match n with
2 | 0 -> 1
3 | _ -> n * factorielle (n-1)
```

Cette expression n'est pas acceptée par OCaml, car il faut spécifier que la fonction est récurtive. Pour cela on utilise le mot clé `let rec` au lieu de `let` :

```
1 let rec factorielle n =
2   if n = 0 then 1
3   else n * factorielle (n-1)
4 ;;
5 print_int (factorielle 5); print_newline () ;;
```

Remarquons que si  $n < 0$ , cette fonction va s'appeler à l'infini. En effet, on n'est sensé calculer la factorielle que pour les entiers positifs. La fonction `failwith` en OCaml permet de renvoyer un message d'erreur et d'arrêter le programme. Par exemple, pour la factorielle :

```
1 let rec factorielle n =
2   if n < 0 then failwith "Factorielle d'un entier négatif"
3   else if n = 0 then 1
4   else n * factorielle (n-1)
```

Si l'on évalue `factorielle (-3)`, ocaml affichera le message d'erreur :

Exception: Failure "Factorielle d'un entier négatif".

La programmation en OCaml va donc souvent consister à trouver des définitions récurtives pour les objets et les fonctions que l'on manipule.

**Exemple 1.** On remarque que pour  $x \in \mathbb{N}$ , on a :

$$\begin{aligned} x \times 0 &= 0 \\ x \times y &= x \times (y-1) + x \quad \text{pour } y > 0 \end{aligned}$$

On peut en déduire la fonction suivante (très lente) qui calcule le produit de deux entiers :

```
1 let rec produit x y =
2   match y with
3   | 0 -> 0
4   | _ -> produit x (y-1) + x
```

## Exercice 4

Trouver une définition récursive des fonctions suivantes, puis les implémenter en OCaml. Commencez par réfléchir aux cas de base, c'est à dire aux entrées pour lesquelles la fonction peut répondre immédiatement.

- Q1. `puiss: float -> int -> float` qui calcule de manière naïve la puissance d'un flottant par un entier.
- Q2. `reste: int -> int -> int` qui calcule le reste de la division euclidienne d'un entier  $a$  par un autre  $b$ , sans utiliser `mod`. On supposera  $a \geq 0$  et  $b > 0$ .
- Q3. `pgcd: int -> int -> int` qui calcule le PGCD de deux entiers avec l'algorithme d'Euclide
- Q4. `puiss_rapide: float -> int -> float` qui calcule de manière rapide la puissance d'un entier par un autre
- Q5. `div_eucl: int -> int -> (int * int)` qui calcule le couple (quotient, reste) de la division euclidienne d'un entier  $a$  par un autre entier  $b$ , sans utiliser les opérateurs `/` et `mod`. On supposera  $a \geq 0$  et  $b > 0$ .
- Q6. `decomp: int -> int -> unit` telle que `decomp b x` décompose  $x$  en base  $b$  et affiche les chiffres un par un.
- Q7. (*Difficile*) `a_racine: (int -> int)-> bool` telle que `a_racine f` renvoie `true` si  $f$  admet une racine dans  $\mathbb{Z}$ , et boucle à l'infini sinon. On pourra passer par une fonction auxiliaire récursive prenant plus de paramètres en entrée.