

# Cálculo de Programas

## Trabalho Prático

### LEI+MiEI — 2021/22

Departamento de Informática  
Universidade do Minho

Dezembro de 2021

<b>Grupo nr.</b>	99 (preencher)
a11111	Nome1 (preencher)
a22222	Nome2 (preencher)
a33333	Nome3 (preencher)
a44444	Nome4 (preencher, se aplicável, ou apagar)

## 1 Preâmbulo

**Cálculo de Programas** tem como objectivo principal ensinar a programação de computadores como uma disciplina científica. Para isso parte-se de um repertório de *combinadores* que formam uma álgebra da programação (conjunto de leis universais e seus corolários) e usam-se esses combinadores para construir programas *composicionalmente*, isto é, agregando programas já existentes.

Na sequência pedagógica dos planos de estudo dos cursos que têm esta disciplina, opta-se pela aplicação deste método à programação em **Haskell** (sem prejuízo da sua aplicação a outras linguagens funcionais). Assim, o presente trabalho prático coloca os alunos perante problemas concretos que deverão ser implementados em **Haskell**. Há ainda um outro objectivo: o de ensinar a documentar programas, a validá-los e a produzir textos técnico-científicos de qualidade.

Antes de abodarem os problemas propostos no trabalho, os grupos devem ler com atenção o anexo **A** onde encontrarão as instruções relativas ao software a instalar, etc.

## Problema 1

Num sistema de informação distribuído, uma lista não vazia de transações é vista como um *blockchain* sempre que possui um valor de *hash* que é dado pela raiz de uma **Merkle tree** que lhe está associada. Isto significa que cada *blockchain* está estruturado numa **Merkle tree**. Mas, o que é uma **Merkle tree**?

Uma **Merkle tree** é uma *FTree* com as seguintes propriedades:

1. as folhas são pares (*hash*, transação) ou simplesmente o *hash* de uma transação;
  2. os nodos são *hashes* que correspondem à concatenação dos *hashes* dos filhos;
  3. o *hash* que se encontra na raiz da árvore é designado *Merkle Root*; como se disse acima, corresponde ao valor de *hash* de todo o bloco de transações.
- (1)

Assumindo uma lista não vazia de transações, o algoritmo clássico de construção de uma *Merkle Tree* é o que está dado na Figura 1. Contudo, este algoritmo (que se pode mostrar ser um hilomorfismo de listas não vazias) é demasiadamente complexo. Uma forma bem mais simples de produzir uma *Merkle Tree* é através de um hilomorfismo de *LTrees*. Começa-se por, a partir da lista de transações, construir uma *LTree* cujas folhas são as transações:

$$\text{list2LTree} :: [a] \rightarrow \text{LTree } a$$

- Se a lista for singular, calcular o hash da transação.
- Caso contrário,
  1. Mapear a lista com a função hash.
  2. Se o comprimento da lista for ímpar, concatenar a lista com o seu último valor (que fica duplicado). Caso contrário, a lista não sofre alterações.
  3. Agrupar a lista em pares.
  4. Concatenar os hashes do par produzindo uma lista de (sub-)árvores nas quais a cabeça terá a respetiva concatenação.
  5. Se a lista de (sub-)árvores não for singular, voltar ao passo 2 com a lista das cabeças como argumento, preservando a lista de (sub-)árvores. Se a lista for singular, chegamos à Merkle Root. Contudo, falta compor a Merkle Tree final. Para tal, tendo como resultado uma lista de listas de (sub-)árvores agrupada pelos níveis da árvore final, é necessário encaixar sucessivamente os tais níveis formando a Merkle Tree completa.

Figura 1: Algoritmo clássico de construção de uma Merkle tree [4].

Depois, o objetivo é etiquetar essa árvore com os hashes,

$$lTree2MTree :: Hashable a \Rightarrow LTree a \rightarrow \underbrace{FTree \mathbb{Z} (\mathbb{Z}, a)}_{Merkle\ tree}$$

formando uma Merkle tree que satisfaça os três requisitos em (1). Em suma, a construção de um blockchain é um hilomorfismo de LTrees

$$\begin{aligned} computeMerkleTree &:: Hashable a \Rightarrow [a] \rightarrow FTree \mathbb{Z} (\mathbb{Z}, a) \\ computeMerkleTree &= lTree2MTree \cdot list2LTree \end{aligned}$$

1. Comece por definir o gene do anamorfismo que constrói LTrees a partir de listas não vazias:

$$\begin{aligned} list2LTree &:: [a] \rightarrow LTree a \\ list2LTree &= \llbracket g\_list2LTree \rrbracket \end{aligned}$$

**NB:** para garantir que list2LTree não aceita listas vazias deverá usar em g\_list2LTree o inverso outNEList do isomorfismo

$$inNEList = [singl, cons]$$

2. Assumindo as seguintes funções hash e concHash:<sup>1</sup>

$$\begin{aligned} hash &:: Hashable a \Rightarrow a \rightarrow \mathbb{Z} \\ hash &= toInteger \cdot (Data.Hashable.hash) \\ concHash &:: (\mathbb{Z}, \mathbb{Z}) \rightarrow \mathbb{Z} \\ concHash &= add \end{aligned}$$

defina o gene do catamorfismo que consome a LTree e produz a correspondente Merkle tree etiquetada com todos os hashes:

$$\begin{aligned} lTree2MTree &:: Hashable a \Rightarrow LTree a \rightarrow FTree \mathbb{Z} (\mathbb{Z}, a) \\ lTree2MTree &= \llbracket g\_lTree2MTree \rrbracket \end{aligned}$$

3. Defina g\_mroot por forma a

$$\begin{aligned} mroot &:: Hashable b \Rightarrow [b] \rightarrow \mathbb{Z} \\ mroot &= \llbracket g\_mroot \rrbracket \cdot computeMerkleTree \end{aligned}$$

nos dar a Merkle root de um qualquer bloco [b] de transações.

<sup>1</sup>Para invocar a função hash, escreva Main.hash.

4. Calcule *mroot trs* da sequência de transações *trs* da no anexo e verifique que, sempre que se modifica (e.g. fraudulentamente) uma transação passada em *trs*, *mroot trs* altera-se necessariamente. Porquê? (Esse é exactamente o princípio de funcionamento da tecnologia **blockchain**.)

---

**Valorização** (não obrigatória): implemente o algoritmo clássico de construção de **Merkle trees**

```
classicMerkleTree :: Hashable a => [a] -> FTree Z Z
```

sob a forma de um hilomorfismo de listas não vazias. Para isso deverá definir esse combinador primeiro, da forma habitual:

```
hyloNEList h g = cataNEList h . anaNEList g
```

etc. Depois passe à definição do gene *g\_pairsList* do anamorfismo de listas

```
pairsList :: [a] -> [(a, a)]
pairsList = [(g_pairsList)]
```

que agrupa a lista argumento por pares, duplicando o último valor caso seja necessário. Para tal, poderá usar a função (já definida)

```
getEvenBlock :: [a] -> [a]
```

que, dada uma lista, se o seu comprimento for ímpar, duplica o último valor.

Por fim, defina os genes *divide* e *conquer* dos respetivos anamorfismo e catamorfismo por forma a

```
classicMerkleTree = (hyloNEList conquer divide) . (map Main.hash)
```

Para facilitar a definição do *conquer*, terá apenas de definir o gene *g\_mergeMerkleTree* do catamorfismo de ordem superior

```
mergeMerkleTree :: FTree a p -> [FTree a c] -> FTree a c
mergeMerkleTree = (g_mergeMerkleTree)
```

que compõe a **FTree** (à cabeça) com a lista de **FTrees** (como filhos), fazendo um “merge” dos valores intermédios. Veja o seguinte exemplo de aplicação da função *mergeMerkleTree*:

```
> l = [Comp 3 (Unit 1, Unit 2), Comp 7 (Unit 3, Unit 4)]
>
> m = Comp 10 (Unit 3, Unit 7)
>
> mergeMerkleTree m l
Comp 10 (Comp 3 (Unit 1,Unit 2),Comp 7 (Unit 3,Unit 4))
```

**NB:** o *classicMerkleTree* retorna uma Merkle Tree cujas folhas são apenas o *hash* da transação e não o par (*hash*, transação).

---

## Problema 2

Se se digitar *man wc* na shell do Unix (Linux) obtém-se:

NAME

```
wc -- word, line, character, and byte count
```

SYNOPSIS

```
wc [-clmw] [file ...]
```

DESCRIPTION

```
The wc utility displays the number of lines, words, and bytes contained in each input file, or standard input (if no file is specified) to the standard output. A line is defined as a string of characters delimited by a <newline> character. Characters beyond the final <newline> character will not be included in the line count.
(...)
```

```

The following options are available:
(...)
-w   The number of words in each input file is written to the standard
      output.
(...)

```

Se olharmos para o código da função que, em C, implementa esta funcionalidade [1] e nos focarmos apenas na parte que implementa a opção `-w`, verificamos que a poderíamos escrever, em Haskell, da forma seguinte:

```

wc_w :: [Char] -> Int
wc_w [] = 0
wc_w (c : l) =
  if ¬ (sep c) ∧ lookahead_sep l then wc_w l + 1 else wc_w l
  where
    sep c = (c ≡ ' ' ∨ c ≡ '\n' ∨ c ≡ '\t')
    lookahead_sep [] = True
    lookahead_sep (c : l) = sep c

```

Por aplicação da lei de recursividade mútua

$$\left\{ \begin{array}{l} f \cdot \text{in} = h \cdot F \langle f, g \rangle \\ g \cdot \text{in} = k \cdot F \langle f, g \rangle \end{array} \right. \equiv \langle f, g \rangle = \langle \langle h, k \rangle \rangle \quad (2)$$

às funções `wc_w` e `lookahead_sep`, re-implemente a primeira segundo o modelo *worker/wrapper* onde *worker* deverá ser um catamorfismo de listas:

```

wc_w_final :: [Char] -> Int
wc_w_final = wrapper ·  $\underbrace{\langle [g1, g2] \rangle}_{\text{worker}}$ 

```

Apresente os cálculos que fez para chegar à versão `wc_w_final` de `wc_w`, com indicação dos genes  $h$ ,  $k$  e  $g = [g1, g2]$ .

### Problema 3

Neste problema pretende-se gerar o HTML de uma página de um jornal descrita como uma agregação estruturada de blocos de texto ou imagens:

```

data Unit a b = Image a | Text b deriving Show

```

O tipo *Sheet* (=“página de jornal”)

```

data Sheet a b i = Rect (Frame i) (X (Unit a b) (Mode i)) deriving Show

```

é baseado num tipo indutivo  $X$  que, dado em anexo (pág. 10), exprime a partição de um rectângulo (a página tipográfica) em vários subrectângulos (as caixas tipográficas a encher com texto ou imagens), segundo um processo de partição binária, na horizontal ou na vertical. Para isso, o tipo

```

data Mode i = Hr i | Hl i | Vt i | Vb i deriving Show

```

especifica quatro variantes de partição. O seu argumento deverá ser um número de 0 a 1, indicando a fracção da altura (ou da largura) em que o rectângulo é dividido, a saber:

- `Hr i` — partição horizontal, medindo  $i$  a partir da direita
- `Hl i` — partição horizontal, medindo  $i$  a partir da esquerda
- `Vt i` — partição vertical, medindo  $i$  a partir do topo
- `Vb i` — partição vertical, medindo  $i$  a partir da base



- Para todas as listas  $l$  de tamanho maior que 1, a lista `map π1 (pairL l)` é a lista original  $l$  a menos do último elemento. Analogamente, a lista `map π2 (pairL l)` é a lista original  $l$  a menos do primeiro elemento.

De seguida necessitamos de uma estrutura de dados representativa da noção de espaço, para que seja possível formular a noção de *caminho* de um ponto  $A$  para um ponto  $B$ , por exemplo, num papel quadriculado. No nosso caso vamos ter:

```
data Cell = Free | Blocked | Lft | Rght | Up | Down deriving (Eq, Show)
type Map = [[Cell]]
```

O terreno onde iremos navegar é codificado então numa *matriz* de células. Os valores *Free* and *Blocked* denotam uma célula como livre ou bloqueada, respectivamente (a navegação entre dois pontos terá que ser realizada *exclusivamente* através de células livres). Ao correr, por exemplo, `putStr $ showM $ map1` no interpretador irá obter a seguinte apresentação de um mapa:

```
— — —
— X —
— X —
```

Para facilitar o teste das implementações pedidas abaixo, disponibilizamos no anexo B a função `testWithRndMap`. Por exemplo, ao correr `testWithRndMap` obtivemos o seguinte mapa aleatoriamente:

```
— — — — — — X — — X
— X — — — X — — — —
— — — — — X — — — —
— X — — — — — — — X
— — — — — — X — X —
— — — — — — — — — —
— X X — — X — — — —
— — — — — — — — X —
— — — — — X — — X —
— — X — — — — — — X
Map of dimension 10x10.
```

De seguida, os valores *Lft*, *Rght*, *Up* e *Down* em *Cell* denotam o facto de uma célula ter sido alcançada através da célula à esquerda, direita, de cima, ou de baixo, respectivamente. Tais valores irão ser usados na representação de caminhos num mapa.

2. Implemente agora a função `markMap :: [Pos] → Map → Map`, que dada uma lista de posições (representante de um *caminho* de um ponto  $A$  para um ponto  $B$ ) e um mapa retorna um novo mapa com o caminho lá marcado. Por exemplo, ao correr no interpretador,

```
putStr $ showM $ markMap [(0,0), (0,1), (0,2), (1,2)] map1
```

deverá obter a seguinte apresentação de um mapa e respectivo caminho:

```
> — —
^ X —
^ X —
```

representante do caso em que subimos duas vezes no mapa e depois viramos à direita. Para implementar a função `markMap` deverá recorrer à função `toCell` (disponibilizada no anexo B) e a uma função auxiliar com o tipo `[(Pos, Pos)] → Map → Map` definida como um *catamorfismo de listas*. Tal como anteriormente, anote as propriedades seguintes sobre `markMap`:<sup>4</sup>

- Para qualquer lista  $l$  a função `markMap l` é idempotente.
- Todas as posições presentes na lista dada como argumento irão fazer com que as células correspondentes no mapa deixem de ser *Free*.

<sup>4</sup>Ao implementar a função `markMap`, estude também a função `subst` (disponibilizada no anexo B) pois as duas funções tem algumas semelhanças.

Finalmente há que implementar a função  $scout :: Map \rightarrow Pos \rightarrow Pos \rightarrow Int \rightarrow [[Pos]]$ , que dado um mapa  $m$ , uma posição inicial  $s$ , uma posição alvo  $t$ , e um número inteiro  $n$ , retorna uma lista de caminhos que começam em  $s$  e que têm tamanho máximo  $n + 1$ . Nenhum destes caminhos pode conter  $t$  como elemento que não seja o último na lista (i.e. um caminho deve terminar logo que se alcança a posição  $t$ ). Para além disso, não é permitido voltar a posições previamente visitadas e se ao alcançar uma posição diferente de  $t$  é impossível sair dela então todo o caminho que levou a esta posição deve ser removido (*backtracking*). Por exemplo:

```
scout map1 (0,0) (2,0) 0 ≡ [[(0,0)]]
scout map1 (0,0) (2,0) 1 ≡ [[(0,0), (0,1)]]
scout map1 (0,0) (2,0) 4 ≡ [[(0,0), (0,1), (0,2), (1,2), (2,2)]]
scout map2 (0,0) (2,2) 2 ≡ [[(0,0), (0,1), (1,1)], [(0,0), (0,1), (0,2)]]
scout map2 (0,0) (2,2) 4 ≡ [[(0,0), (0,1), (1,1), (2,1), (2,2)], [(0,0), (0,1), (1,1), (2,1), (2,0)]]
```

### 3. Implemente a função

$scout :: Map \rightarrow Pos \rightarrow Pos \rightarrow Int \rightarrow [[Pos]]$

recorrendo à função *checkAround* (disponibilizada no anexo B) e de tal forma a que  $scout\ m\ s\ t$  seja um catamorfismo de naturais *monádico*. Anote a seguinte propriedade desta função:

- Quanto maior for o tamanho máximo permitido aos caminhos, mais caminhos que alcançam a posição alvo iremos encontrar.

# Anexos

## A Documentação para realizar o trabalho

Para cumprir de forma integrada os objectivos Rdo trabalho vamos recorrer a uma técnica de programação dita “literária” [2], cujo princípio base é o seguinte:

*Um programa e a sua documentação devem coincidir.*

Por outras palavras, o código fonte e a documentação de um programa deverão estar no mesmo ficheiro.

O ficheiro `cp2122t.pdf` que está a ler é já um exemplo de **programação literária**: foi gerado a partir do texto fonte `cp2122t.lhs`<sup>5</sup> que encontrará no **material pedagógico** desta disciplina descompactando o ficheiro `cp2122t.zip` e executando:

```
$ lhs2TeX cp2122t.lhs > cp2122t.tex
$ pdflatex cp2122t
```

em que `lhs2tex` é um pre-processor que faz “pretty printing” de código Haskell em **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** e que deve desde já instalar executando

```
$ cabal install lhs2tex --lib
$ cabal install --ghc-option=-dynamic lhs2tex
```

**NB:** utilizadores do macOS poderão instalar o *cabal* com o seguinte comando:

```
$ brew install cabal-install
```

Por outro lado, o mesmo ficheiro `cp2122t.lhs` é executável e contém o “kit” básico, escrito em **Haskell**, para realizar o trabalho. Basta executar

```
$ ghci cp2122t.lhs
```

Abra o ficheiro `cp2122t.lhs` no seu editor de texto preferido e verifique que assim é: todo o texto que se encontra dentro do ambiente

```
\begin{code}
...
\end{code}
```

é seleccionado pelo **GHCi** para ser executado.

### A.1 Como realizar o trabalho

Este trabalho teórico-prático deve ser realizado por grupos de 3 (ou 4) alunos. Os detalhes da avaliação (datas para submissão do relatório e sua defesa oral) são os que forem publicados na **página da disciplina** na *internet*.

Recomenda-se uma abordagem participativa dos membros do grupo em todos os exercícios do trabalho, para assim poderem responder a qualquer questão colocada na *defesa oral* do relatório.

Em que consiste, então, o *relatório* a que se refere o parágrafo anterior? É a edição do texto que está a ser lido, preenchendo o anexo **C** com as respostas. O relatório deverá conter ainda a identificação dos membros do grupo de trabalho, no local respectivo da folha de rosto.

Para gerar o PDF integral do relatório deve-se ainda correr os comando seguintes, que actualizam a bibliografia (com **Bib<sub>T</sub>E<sub>X</sub>**) e o índice remissivo (com `makeindex`),

```
$ bibtex cp2122t.aux
$ makeindex cp2122t.idx
```

e recompilar o texto como acima se indicou. Dever-se-á ainda instalar o utilitário **QuickCheck**, que ajuda a validar programas em **Haskell**:

```
$ cabal install QuickCheck --lib
```

Para testar uma propriedade **QuickCheck** *prop*, basta invocá-la com o comando:

---

<sup>5</sup>O sufixo ‘lhs’ quer dizer *literate Haskell*.

```
> quickCheck prop
+++ OK, passed 100 tests.
```

Pode-se ainda controlar o número de casos de teste e sua complexidade, como o seguinte exemplo mostra:<sup>6</sup>

```
> quickCheckWith stdArgs { maxSuccess = 200, maxSize = 10 } prop
+++ OK, passed 200 tests.
```

Qualquer programador tem, na vida real, de ler e analisar (muito!) código escrito por outros. No anexo B disponibiliza-se algum código **Haskell** relativo aos problemas que se seguem. Esse anexo deverá ser consultado e analisado à medida que isso for necessário.

**Stack** O **Stack** é um programa útil para criar, gerir e manter projetos em **Haskell**. Um projeto criado com o Stack possui uma estrutura de pastas muito específica:

- Os módulos auxiliares encontram-se na pasta *src*.
- O módulo principal encontra-se na pasta *app*.
- A lista de dependências externas encontra-se no ficheiro *package.yaml*.

Pode aceder ao **GHCi** utilizando o comando:

```
stack ghci
```

Garanta que se encontra na pasta mais externa **do projeto**. A primeira vez que correr este comando as dependências externas serão instaladas automaticamente. Para gerar o PDF, garanta que se encontra na diretoria *app*.

## A.2 Como exprimir cálculos e diagramas em LaTeX/lhs2tex

Como primeiro exemplo, estudar o texto fonte deste trabalho para obter o efeito:<sup>7</sup>

$$\begin{aligned}
 id &= \langle f, g \rangle \\
 \equiv & \quad \{ \text{universal property} \} \\
 & \begin{cases} \pi_1 \cdot id = f \\ \pi_2 \cdot id = g \end{cases} \\
 \equiv & \quad \{ \text{identity} \} \\
 & \begin{cases} \pi_1 = f \\ \pi_2 = g \end{cases} \\
 \square
 \end{aligned}$$

Os diagramas podem ser produzidos recorrendo à *package* **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X xymatrix**, por exemplo:

$$\begin{array}{ccc}
 \mathbb{N}_0 & \xleftarrow{\text{in}} & 1 + \mathbb{N}_0 \\
 \downarrow (g) & & \downarrow id + (g) \\
 B & \xleftarrow{g} & 1 + B
 \end{array}$$

<sup>6</sup> Como já sabe, os testes normalmente não provam a ausência de erros no código, apenas a sua presença (cf. [arquivo online](#)). Portanto não deve ver o facto de o seu código passar nos testes abaixo como uma garantia que este está livre de erros.

<sup>7</sup>Exemplos tirados de [3].

## B Código fornecido

### Problema 1

Sequência de transações para teste:

```
trs = [("compra", "20211102", -50),
       ("venda",   "20211103", 100),
       ("despesa", "20212103", -20),
       ("venda",   "20211205", 250),
       ("venda",   "20211205", 120)]
```

```
getEvenBlock :: [a] -> [a]
getEvenBlock l = if (even (length l)) then l else l ++ [last l]
firsts = [ $\pi_1$ ,  $\pi_1$ ]
```

### Problema 2

```
wc_test = "Here is a sentence, for testing.\nA short one."
sp c = (c == ' ' \vee c == '\n' \vee c == '\t')
```

### Problema 3

Tipos:

```
data X u i = XLeaf u | Node i (X u i) (X u i) deriving Show
data Frame i = Frame i i deriving Show
```

Funções da API<sup>8</sup>

```
printJournal :: Sheet String String Double -> IO ()
printJournal = write . sheet2html
write :: String -> IO ()
write s = do writeFile "journal.html" s
         putStrLn "Output HTML written into file 'journal.html'"
```

Geração de HTML:

```
sheet2html (Rect (Frame w h) y) = htmlwrap (x2html y (w, h))
x2html :: X (Unit String String) (Mode Double) -> (Double, Double) -> String
x2html (XLeaf (Image i)) (w, h) = img w h i
x2html (XLeaf (Text txt)) _ = txt
x2html (Node (Vt i) x1 x2) (w, h) = htab w h (
  tr (td w (h * i) (x2html x1 (w, h * i))) ++
  tr (td w (h * (1 - i)) (x2html x2 (w, h * (1 - i))))
)
x2html (Node (Hl i) x1 x2) (w, h) = htab w h (
  tr (td (w * i) h (x2html x1 (w * i, h))) ++
  td (w * (1 - i)) h (x2html x2 (w * (1 - i), h))
)
x2html (Node (Vb i) x1 x2) m = x2html (Node (Vt (1 - i)) x1 x2) m
x2html (Node (Hr i) x1 x2) m = x2html (Node (Hl (1 - i)) x1 x2) m
```

Funções auxiliares:

---

<sup>8</sup> API (=“Application Program Interface”).

```

twoVtImg a b = Node (Vt 0.5) (XLeaf (Image a)) (XLeaf (Image b))
fourInArow a b c d =
  Node (Hl 0.5)
    (Node (Hl 0.5) (XLeaf (Text a)) (XLeaf (Text b)))
    (Node (Hl 0.5) (XLeaf (Text c)) (XLeaf (Text d)))

```

HTML:

```

htmlwrap = html · hd · (title "CP/2122 - sheet2html") · body · divt
html = tag "html" [] · ("<meta charset=\"utf-8\" />"++)
title t = (tag "title" [] t++)
body = tag "body" ["BGCOLOR" ↦ show "#F4EFD8"]
hd = tag "head" []
htab w h = tag "table" [
  "width" ↦ show2 w, "height" ↦ show2 h,
  "cellpadding" ↦ show2 0, "border" ↦ show "1px"]
tr = tag "tr" []
td w h = tag "td" ["width" ↦ show2 w, "height" ↦ show2 h]
divt = tag "div" ["align" ↦ show "center"]
img w h i = tag "img" ["width" ↦ show2 w, "src" ↦ show i] ""
tag t l x = "<" ++ t ++ " " ++ ps ++ ">" ++ x ++ "</" ++ t ++ ">\n"
  where ps = unwords [concat [t, "=", v] | (t, v) ← l]
a ↦ b = (a, b)
show2 :: Show a ⇒ a → String
show2 = show · show

```

Exemplo para teste:

```

example :: (Fractional i) ⇒ Sheet String String i
example =
  Rect (Frame 650 450)
    (Node (Vt 0.01)
      (Node (Hl 0.15)
        (XLeaf (Image "cp2122t_media/publico.jpg"))
        (fourInArow "Jornal Público" "Domingo, 5 de Dezembro 2021" "Simulação para efe
      (Node (Vt 0.55)
        (Node (Hl 0.55)
          (Node (Vt 0.1)
            (XLeaf (Text
              "Universidade do Algarve estuda planta capaz de eliminar a doença do sol
            (XLeaf (Text
              "Organismo (semelhante a um fungo) ataca de forma galopante os montado
          (XLeaf (Image
            "cp2122t_media/1647472.jpg")))
        (Node (Hl 0.25)
          (twoVtImg
            "cp2122t_media/1647981.jpg"
            "cp2122t_media/1647982.jpg")
          (Node (Vt 0.1)
            (XLeaf (Text "Manchester United vence na estreia de Rangnick"))
            (XLeaf (Text "O Manchester United venceu, este domingo, em Old Trafford,

```

## Problema 4

Exemplos de mapas:

```

map1 = [[Free, Blocked, Free], [Free, Blocked, Free], [Free, Free, Free]]
map2 = [[Free, Blocked, Free], [Free, Free, Free], [Free, Blocked, Free]]
map3 = [[Free, Free, Free], [Free, Blocked, Free], [Free, Blocked, Free]]

```

Código para impressões de mapas e caminhos:

```

showM :: Map → String
showM = unlines · (map showL) · reverse

showL :: [Cell] → String
showL = ([f1, f2]) where
  f1 = ""
  f2 = (++) · (fromCell × id)

fromCell Lft = " > "
fromCell Rgt = " < "
fromCell Up  = " ^ "
fromCell Dwn = " v "
fromCell Free = " _ "
fromCell Blocked = " x "

toCell (x, y) (w, z) | x < w = Lft
toCell (x, y) (w, z) | x > w = Rgt
toCell (x, y) (w, z) | y < z = Up
toCell (x, y) (w, z) | y > z = Dwn

```

Código para validação de mapas (útil, por exemplo, para testes [QuickCheck](#)):

```

ncols :: Map → Int
ncols = [0, length · π1] · outList

nlines :: Map → Int
nlines = length

isValidMap :: Map → Bool
isValidMap = (∧) · ⟨isSquare, sameLength⟩ where
  isSquare = (≡) · ⟨nlines, ncols⟩
  sameLength [] = True
  sameLength [x] = True
  sameLength (x1 : x2 : y) = length x1 ≡ length x2 ∧ sameLength (x2 : y)

```

Código para geração aleatória de mapas e automatização de testes (envolve o mónade IO):

```

randomRIOL :: (Random a) ⇒ (a, a) → Int → IO [a]
randomRIOL x = ([f1, f2]) where
  f1 = return []
  f2 l = do r1 ← randomRIO x
             r2 ← l
             return $ r1 : r2

buildMat :: Int → Int → IO [[Int]]
buildMat n = ([f1, f2]) where
  f1 = return []
  f2 l = do x ← randomRIOL (0 :: Int, 3 :: Int) n
             y ← l
             return $ x : y

testWithRndMap :: IO ()
testWithRndMap = do
  dim ← randomRIO (2, 10) :: IO Int
  out ← buildMat dim dim
  map ← return $ map (map table) out
  putStr $ showM map
  putStrLn $ "Map of dimension " ++ (show dim) ++ "x" ++ (show dim) ++ " ."

```

```

putStr "Please provide a target position (must be different from (0,0)): "
t ← readLn :: IO (Int, Int)
putStr "Please provide the number of steps to compute: "
n ← readLn :: IO Int
let paths = hasTarget t (scout map (0,0) t n) in
  if length paths == 0
  then putStrLn "No paths found."
  else putStrLn $ "There are at least " ++ (show $ length paths) ++
    " possible paths. Here is one case: \n" ++ (showM $ markMap (head paths) map )
table 0 = Free
table 1 = Free
table 2 = Free
table 3 = Blocked
hasTarget y = filter (λl → elem y l)

```

**Funções auxiliares**  $subst :: a \rightarrow Int \rightarrow [a] \rightarrow [a]$ , que dado um valor  $x$  e um inteiro  $n$ , produz uma função  $f : [a] \rightarrow [a]$  que dada uma lista  $l$  substitui o valor na posição  $n$  dessa lista pelo valor  $x$ :

```

subst :: a → Int → [a] → [a]
subst x = ([f1, f2]) where
  f1 = λl → x : tail l
  f2 f (h : t) = h : f t

```

$checkAround :: Map \rightarrow Pos \rightarrow [Pos]$ , que verifica se as células adjacentes estão livres:

```

type Pos = (Int, Int)
checkAround :: Map → Pos → [Pos]
checkAround m p = concat $ map (λf → f m p)
  [checkLeft, checkRight, checkUp, checkDown]
checkLeft :: Map → Pos → [Pos]
checkLeft m (x, y) = if x == 0 ∨ (m !! y) !! (x - 1) == Blocked
  then [] else [(x - 1, y)]
checkRight :: Map → Pos → [Pos]
checkRight m (x, y) = if x == (ncols m - 1) ∨ (m !! y) !! (x + 1) == Blocked
  then [] else [(x + 1, y)]
checkUp :: Map → Pos → [Pos]
checkUp m (x, y) = if y == (nlines m - 1) ∨ (m !! (y + 1)) !! x == Blocked
  then [] else [(x, y + 1)]
checkDown :: Map → Pos → [Pos]
checkDown m (x, y) = if y == 0 ∨ (m !! (y - 1)) !! x == Blocked
  then [] else [(x, y - 1)]

```

## QuickCheck

Lógicas:

```

infixr 0 ⇒
(⇒) :: (Testable prop) ⇒ (a → Bool) → (a → prop) → a → Property
p ⇒ f = λa → p a ⇒ f a
infixr 0 ⇔
(⇔) :: (a → Bool) → (a → Bool) → a → Property
p ⇔ f = λa → (p a ⇒ property (f a)) .&&. (f a ⇒ property (p a))
infixr 4 ≡
(≡) :: Eq b ⇒ (a → b) → (a → b) → (a → Bool)
f ≡ g = λa → f a ≡ g a

```

```

infixr 4 ≤
(≤) :: Ord b => (a -> b) -> (a -> b) -> (a -> Bool)
f ≤ g = λa -> f a ≤ g a

infixr 4 ∧
(∧) :: (a -> Bool) -> (a -> Bool) -> (a -> Bool)
f ∧ g = λa -> (f a) ∧ (g a)

instance Arbitrary Cell where
  -- 1/4 chance of generating a cell 'Block'.
  arbitrary = do x ← chooseInt (0, 3)
  return $ f x where
    f x = if x < 3 then Free else Blocked

```

## C Soluções dos alunos

Os alunos devem colocar neste anexo as suas soluções para os exercícios propostos, de acordo com o "layout" que se fornece. Não podem ser alterados os nomes ou tipos das funções dadas, mas pode ser adicionado texto, diagramas e/ou outras funções auxiliares que sejam necessárias.

Valoriza-se a escrita de *pouco* código que corresponda a soluções simples e elegantes.

### Problema 1

Listas vazias:

```

outNEList [a] = ⊥
outNEList (h : t) = ⊥
baseNEList f g = ⊥
recNEList f = ⊥
cataNEList g = ⊥
anaNEList g = ⊥
hyloNEList h g = ⊥

```

Gene do anamorfismo:

```
g_list2LTree = ⊥
```

Gene do catamorfismo:

```

g_lTree2MTree :: Hashable c => c + (FTree Z (Z, c), FTree Z (Z, c)) -> FTree Z (Z, c)
g_lTree2MTree = ⊥

```

Gene de *mroot* ("get Merkle root"):

```
g_mroot = ⊥
```

Valorização:

```

pairsList :: [a] -> [(a, a)]
pairsList = [(g_pairsList)]
g_pairsList = ⊥

classicMerkleTree :: Hashable a => [a] -> FTree Z Z
classicMerkleTree = (hyloNEList conquer divide) · (map Main.hash)
divide = ⊥

conquer = [head, joinMerkleTree] where
  joinMerkleTree (l, m) = mergeMerkleTree m (evenMerkleTreeList l)
  mergeMerkleTree = ([h1, h2])
  h1 c l = ⊥
  h2 (c, (f, g)) l = ⊥
  evenMerkleTreeList = ⊥

```

## Problema 2

$wc\_w\_final :: [Char] \rightarrow Int$   
 $wc\_w\_final = wrapper \cdot worker$   
 $worker = ([g1, g2])$   
 $wrapper = \perp$

Gene de *worker*:

$g1 = \perp$   
 $g2 = \perp$

Genes  $h = [h_1, h_2]$  e  $k = [k_1, k_2]$  identificados no cálculo:

$h_1 = \perp$   
 $h_2 = \perp$   
 $k_1 = \perp$   
 $k_2 = \perp$

## Problema 3

$inX :: u + (i, (X\ u\ i, X\ u\ i)) \rightarrow X\ u\ i$   
 $inX = \perp$   
 $outX\ (XLeaf\ u) = \perp$   
 $outX\ (Node\ i\ l\ r) = \perp$   
 $baseX\ f\ h\ g = \perp$   
 $recX\ f = \perp$   
 $cataX\ g = \perp$

Inserir a partir daqui o resto da resolução deste problema:

....

## Problema 4

$pairL :: [a] \rightarrow [(a, a)]$   
 $pairL = [g]$  **where**  
 $g = \perp$

$markMap :: [Pos] \rightarrow Map \rightarrow Map$   
 $markMap\ l = ([id, f_2])\ (pairL\ l)$  **where**  
 $f_2 = \perp$

$scout :: Map \rightarrow Pos \rightarrow Pos \rightarrow Int \rightarrow [[Pos]]$   
 $scout\ m\ s\ t = ([f_1, (\gg f_2\ m\ s)])$  **where**  
 $f_1 = \perp$   
 $f_2 = \perp$

**Valorização** (opcional) Completar as seguintes funções de teste no **QuickCheck** para verificação de propriedades das funções pedidas, a saber:

**Propriedade [QuickCheck] 1** A lista correspondente ao lado esquerdo dos pares em  $(\text{pairL } l)$  é a lista original  $l$  a menos do último elemento. Analogamente, a lista correspondente ao lado direito dos pares em  $(\text{pairL } l)$  é a lista original  $l$  a menos do primeiro elemento:

$$\text{prop\_reconst } l = \perp$$

**Propriedade [QuickCheck] 2** Assuma que uma linha (de um mapa) é prefixa de uma outra linha. Então a representação da primeira linha também prefixa a representação da segunda linha:

$$\text{prop\_prefix2 } l \ l' = \perp$$

**Propriedade [QuickCheck] 3** Para qualquer linha (de um mapa), a sua representação deve conter um número de símbolos correspondentes a um tipo célula igual ao número de vezes que esse tipo de célula aparece na linha em questão.

$$\begin{aligned} \text{prop\_nmbrs } l \ c &= \perp \\ \text{count} &:: (\text{Eq } a) \Rightarrow a \rightarrow [a] \rightarrow \text{Int} \\ \text{count} &= \perp \end{aligned}$$

**Propriedade [QuickCheck] 4** Para qualquer lista  $l$  a função  $\text{markMap } l$  é idempotente.

$$\begin{aligned} \text{inBounds } m \ (x, y) &= \perp \\ \text{prop\_idemp2 } l \ m &= \perp \end{aligned}$$

**Propriedade [QuickCheck] 5** Todas as posições presentes na lista dada como argumento irão fazer com que as células correspondentes no mapa deixem de ser *Free*.

$$\text{prop\_extr2 } l \ m = \perp$$

**Propriedade [QuickCheck] 6** Quanto maior for o tamanho máximo dos caminhos mais caminhos que alcançam a posição alvo iremos encontrar:

$$\text{prop\_reach } m \ t \ n \ n' = \perp$$

# Índice

LaTeX, 8

  bibtex, 8

  lhs2TeX, 8

  makeindex, 8

Blockchain, 1–3

Cálculo de Programas, 1, 8

  Material Pedagógico, 8

    FTree.hs, 1–3, 14

    LTree.hs, 1, 2, 5

Combinador “pointfree”

*ana*

    Listas, 3, 14, 15

*cata*, 4

    Listas, 4, 12, 15

    Naturais, 9, 12, 13, 15

*either*, 2, 4, 10, 12–15

Função

$\pi_1$ , 6, 9, 10, 12

$\pi_2$ , 6, 9

*length*, 10, 12, 13

*map*, 3, 6, 12–14

*uncurry*, 12

Functor, 4, 10, 12, 13

Haskell, 1, 5, 8, 9

  interpretador

    GHCi, 8, 9

  Literate Haskell, 8

  QuickCheck, 8, 12, 16

  Stack, 9

Mónade

  Listas, 5

Merkle tree, 1–3

Números naturais ( $\mathbb{N}$ ), 9

Programação

  literária, 8

U.Minho

  Departamento de Informática, 1

Unix shell

  wc, 3

## Referências

- [1] B.W. Kernighan and D.M. Ritchie. *The C Programming Language*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, N.J., 1978.
- [2] D.E. Knuth. *Literate Programming*. CSLI Lecture Notes Number 27. Stanford University Center for the Study of Language and Information, Stanford, CA, USA, 1992.
- [3] J.N. Oliveira. *Program Design by Calculation*, 2018. Draft of textbook in preparation. viii+297 pages. Informatics Department, University of Minho.
- [4] SelfKey. What is a Merkle tree and how does it affect blockchain technology?, 2015. Blog: <https://selfkey.org/what-is-a-merkle-tree-and-how-does-it-affect-blockchain-techno>  
Last read: 8 de Dezembro de 2021.