

# プログラミングAIII

2024年度講義資料 (4)

新潟大学 工学部工学科 知能情報システムプログラム

青戸等人

# 目次

- 1 局所変数, 変数のスコープ
- 2 関数を返す関数

# 目次

- 1 局所変数, 変数のスコープ
- 2 関数を返す関数

## 局所変数の使用(教2.4節)

- インタープリタで関数や変数を定義すると, その定義以降で, その識別子は見えるようになる.
- 関数定義が複雑になってくるに従って, 補助関数を定義ながら, 目的の関数を作ることが多くなっていく. そのような補助関数は, メインに定義したい関数の補助として定義するためであれば, 他のところでは参照したくない.
- つまり, 大きなプログラムになると, 名前の衝突を避けるために, 名前空間(関数名や変数名がどこから見れるか)に制限を設けることが必須.
- これを小規模な単位で実現する手段として, let式が用意されている.

## let式による局所定義

### let 式

```
1 let
2   変数または関数定義
3   .....
4   変数または関数定義
5 in body式
6 end;
```

- 式全体として, body式の評価結果を返す.
- letとinの間にある定義は body式の中でのみ参照され, let式全体の外では見えない.

## 局所定義の有効範囲

以下のインタープリタでの入力では、変数 $x$ と関数 $f$ を、`let`文のなかで局所的に定義している。`body`の中では $f$ と $x$ が参照されているが、定義の外側では $f$ も $x$ も見えない。

```
# let val x = 2
>     fun f y = y + 3
> in f x
> end;
val it = 5 : int
# f;
(interactive):15.0-15.0(201) Error: (name evaluation "190")
unbound variable: f
# x;
(interactive):16.0-16.0(0) Error: (name evaluation "190")
unbound variable: x
```

## let式が置ける場所

let式自体は式であるから、式が書けるところにはどこにでもlet式を入れることができる。

```
# (let val y = 1 in y + y end) + 3;
val it = 5 : int
# if true then let val y = 1 in y + y end else 5;
val it = 2 : int
# let val y = 1 in let val z = y + y in z + z end end;
val it = 4 : int
#
```

## let式の利用 (1)

let式を使うことで、同じ処理や同じ値の式を、一箇所にまとめることができる。

```
fun f str = (substring (str, 0, (size str) div 2)
            = substring (str, (size str) div 2,
                        (size str) div 2));
```

```
fun f str = let val half = (size str) div 2
            val left = substring (str, 0, half)
            val right = substring (str, half, half)
            in left = right
            end;
```

処理単位をまとめることで、プログラムの可読性が高まったり、再利用をしやすくなる。



## let式の利用 (2)

let式を使うことで, 2重計算を避けることができる.

```
let fun f x = ...とても時間のかかる計算...  
in (f 0) + (f 0)  
end;
```

```
let fun f x = ...とても時間のかかる計算...  
    val y = f 0  
in y + y  
end;
```

前者では(f 0)が2回計算され時間がかかるが, 後者では(f 0)の計算は1回で済む.

## let式の利用 (3)

let式は途中の計算結果を確認するのもにも有用である。以下のプログラムは、階乗を計算する

```
fun fact x =  
  if x = 0 then 1  
  else let val ih = fact (x - 1)  
        val _ = print ((Int.toString x) ^ " * "  
                        ^ (Int.toString ih) ^ "\n")  
      in x * ih  
      end;
```

「fact 5;」の実行結果を調べ、なぜそのような表示が得られるか考えよ。

なお、「val \_ = expr」は、exprを評価するが、変数に評価結果を束縛するかわりに、結果を捨てる。

# 変数のスコープ(教2.8節) (1)

定義の有効範囲を**スコープ**とよぶ.

```
$ smlsharp
SML# unknown for x86_64-pc-linux-gnu with LLVM 13.0.1
# val x = 1;
val x = 1 : int
# ...
```

例えば, インタープリタのトップ環境で定義された変数定義のスコープは, 「変数の定義が行われた後から, インタープリタが終了するまで」, である.

## 変数のスコープ(教2.8節) (2)

ただし, 正確には, 同じ識別子を用いた変数定義が行われると, 以前の定義は見えなくなる.

```
# val x = 1;
val x = 1 : int
# val x = 2;
val x = 2 : int
# x + 1; (* x = 1 は見えない *)
val it = 3 : int
```

しかし, 「見えない」 = 「なくなった」ではない. let式による局所定義を考えると, それがよくわかる. (⇒ 次ページ)

# 局所定義のスコープ

```
# val x = 1; (* x=1 *)
val x = 1 : int
# let val x = 2
>   val y = x + 3 (* x=2 *)
> in (x,y)         (* x=2 *)
> end;
val it = (2, 5) : int * int
# let val y = x + 3 (* x=1 *)
>   val x = 2
> in (x,y)         (* x=2 *)
> end;
val it = (2, 4) : int * int
# x;
val it = 1 : int
```

- let式の局所定義は、上から順番に評価され、束縛が追加される。
- 局所定義のスコープは、その定義がされた後から endまで。
- 局所定義であっても、識別子が重なるときは、以前にあった束縛は見えなくなる。
- 局所定義のスコープの外では、局所定義で行われた束縛は見えない。

# 実習課題 (1)

let式を利用して、以下の関数を定義せよ。

- ① 与えられた文字列が与えられたとき、中央で区切った2つの文字列の対を返す関数 `splitString` を定義せよ。ただし、長さが奇数のときは前の文字列を1文字短かくせよ。

```
# splitString "hello";  
val it = ("he", "llo") : string * string
```

- ② 整数 $n$ について、その倍数で100を越えない最大の数を $f(n)$ とおくとき、2つの整数 $x, y$ を受けとって、 $f(x) + f(y)$ を計算する関数 `addMultipleLe100`。

```
# addMultipleLe100 (8,9);  
val it = 195 : int
```

# 目次

- 1 局所変数, 変数のスコープ
- 2 関数を返す関数

## 関数を返す関数(教2.6節) (1)

前回見たように, いくつかの2引数ライブラリ関数は,  
f (arg1,arg2)のように引数を与えるのではなく,  
f arg1 arg2のように引数を与える仕様になっている.

```
# String.isPrefix;
val it = fn : string -> string -> bool
# String.isPrefix "abc" "abcdef";
val it = true : bool
# Char.contains;
val it = fn : string -> char -> bool
# Char.contains "alpha" #'o";
val it = false : bool
```

ここでは, このような関数に見ていこう.



## 関数を返す関数(教2.6節) (2)

このような関数は `f arg1 arg2` とよびだすこともできるが, `(f arg1) arg2` のようによびだすこともできる.

```
# (String.isPrefix "abc") "abcdef";  
val it = true : bool  
# (Char.contains "alpha") #"o";  
val it = false : bool
```

`(f arg1) arg2` という式は, `f arg1` が `arg2` に適用した形になっていることに注意する. 実は以下のように, `f arg1` も式としてはまったく正しく, 式全体で関数となっている.

```
# String.isPrefix "abc";  
val it = fn : string -> bool  
# Char.contains "alpha";  
val it = fn : char -> bool
```

## 関数を返す関数(教2.6節) (3)

このような形の関数を自分で定義するには、使うときと同様、**関数定義において、スペースで区切って仮引数を与える。**

```
# fun f x y = x + y
val f = fn : ['a::{int,...}]. 'a -> 'a -> 'a]
# f 2; (* 「yを受けとって、2+yを返す関数」が得られる *)
val it = fn : int -> int
# it 3;
val it = 5 : int
```

(f 2) 3は f 2 3のように括弧を省略できる。2つのスペースは“関数適用”を表わしていることに注意すると、これは、「**関数適用が左結合**」ということを意味している。

## 関数を返す関数(教2.6節) (4)

```
# fun f x y = x + y  
val f = fn : ['a::{int,...}. 'a -> 'a -> 'a]
```

ここで,  $f$ の型  $'a \rightarrow 'a \rightarrow 'a$  に注目してみよう.

- $'a \rightarrow 'a \rightarrow 'a$  の括弧付けは,  $'a \rightarrow ('a \rightarrow 'a)$  のようになっている.

この括弧の省略の仕方は, 論理式の $\rightarrow$ (ならば)と同じ.

- つまり,  $f$ は, 「型 $'a$ の要素を受けとり, 型 $'a \rightarrow 'a$ の関数を返す」ような関数となっている.

## 部分適用

以下の関数fとgは、結局、計算したいことは同じだが、異なる型をもち、異なる関数適用の形になっている：

```
# fun f x y = x + y;  
val f = fn : ['a::{int,...}]. 'a -> 'a -> 'a]  
# fun g (x,y) = x + y;  
val g = fn : ['a::{int,...}]. 'a * 'a -> 'a]
```

前者の書き方では、 $(f \text{ expr})$  という最初の引数だけを与えた関数を使い回すことが可能。このように一部の引数だけを適用することを、**部分適用**とよぶ。

## 実習課題 (2)

指定された型をもつ関数を定義せよ。

- ① 正整数 $k$ と整数の対 $(n, m)$ を受けとって,  $n$ と $m$ が $k$ を法として等しいかを返す関数 `equalModulo`

```
# equalModulo;
val it = fn : ['a#eq::{int,...}]. 'a -> 'a * 'a -> bool]
(* もしくは fn : int -> int * int -> bool など *)
# equalModulo 3 (2,5);
val it = true : bool
```

- ② 文字 $x$ , 正整数 $n, m$  ( $n \leq m$ とする)と文字列 $s$ を受けとって,  $s$ の $n$ 文字目から $m$ 文字目までを $x$ に変更した文字列を返す関数 `maskWith`

```
# maskWith;
val it = fn : char -> int * int -> string -> string
# maskWith #"x" (3,5) "alphabet";
val it = "alxxxbet" : string
```