

Классы типов в Haskell

Михаил Беляев
October 26, 2016

Классы типов — характерный для Haskell механизм
обобщённого программирования

Определение класса: `class`

- Набор операций, входящих в класс — это обычные функции, оперирующие значениями типа, который входит в класс
- Операции могут быть только объявлены (через сигнатуру типа) или реализованы
- В реализациях операций внутри класса можно использовать только функции, работающие с произвольными типами или объявленные (не обязательно определённые) в этом же классе

Экземпляр класса: `instance`

- Набор операций класса для *конкретного* (или обобщённого) типа
- Все операции, которые не были реализованы в классе, должны быть реализованы в экземпляре
- Операции, которые уже реализованы в классе, можно переписать или не переписывать (тогда будет использоваться функция из класса)

Классы типов: пример

```
class Eq a where
  (==) :: a -> a -> Bool
  x == y = not (x /= y)
  (/=) :: a -> a -> Bool
  x /= y = not (x == y)

data Coords = Coords Int Int
instance Eq Coords where
  (==) (Coords ax ay) (Coords bx by) =
    ax == bx && ay == by
```

- Операции в классе можно переопределить как угодно, до тех пор пока типы совпадают
- У каждого класса есть какие-то неявные законы того, как он должен «работать»:

`(x == y && x != y) === False` для любых `x` и `y`

- Как правило, эти законы описаны в документации

```
listContains (h:t) e | h == e = True  
                  | otherwise = listContains t e
```

Каким должен быть тип этой функции?

Классы типов: использование

```
listContains (h:t) e | h == e = True  
                  | otherwise = listContains t e
```

Каким должен быть тип этой функции?

```
listContains :: (Eq a) => [a] -> a -> Bool
```


Требование наличия экземпляра класса можно предъявлять и внутри классов:

```
instance (Eq a) => Eq [a] where
    (ah:at) == (bh:bt) = ah == bh && at == bt
instance (Eq a, Eq b) => Eq (a,b) where
    (a1,a2) == (b1,b2) = a1 == b1 && a2 == b2
```

Базовые классы типов:

- Eq — сравнение на равенство
- Ord — сравнения порядка
- Show — перевод в строку
- Read — чтение из строки
- Bounded — наличие минимального/максимального значения

```
class Eq a where  
    (==) :: a -> a -> Bool  
    (/=) :: a -> a -> Bool
```

Минимальное определение: == или /=

Закон: $a == b \Leftrightarrow \text{not } (a /= b)$

Стандартные классы: Ord

```
class Eq a => Ord a where
  compare :: a -> a -> Ordering
  (<) :: a -> a -> Bool
  (<=) :: a -> a -> Bool
  (>) :: a -> a -> Bool
  (>=) :: a -> a -> Bool
  max :: a -> a -> a
  min :: a -> a -> a
```

```
data Ordering = LT | EQ | GT
```

Минимальное определение: compare или <=

Законы: очевидны

Стандартные классы: Show

```
type ShowS = String -> String
class Show a where
    showsPrec :: Int -> a -> ShowS
    show :: a -> String
    showList :: [a] -> ShowS
```

Минимальное определение: show или showsPrec

Законы: нет

Стандартные классы: Read

```
type ReadS a = String -> [(a, String)]
class Read a where
  readsPrec :: Int -> ReadS a
  readList  :: ReadS [a]
  readPrec  :: ReadPrec a
  readListPrec :: ReadPrec [a]
```

Минимальное определение: readsPrec или readPrec

Законы: нет

- Num — числа, арифметические операции
- Real — действительные числа
- Integral — целые числа

Стандартные классы: Num

```
class Num a where
  (+), (-), (*) :: a -> a -> a
  negate :: a -> a
  abs :: a -> a
  signum :: a -> a
  fromInteger :: Integer -> a
```

Минимальное определение: (+), (*), abs, signum,
fromInteger, (negate | (-))

Законы: соответствуют арифметическим

Стандартные классы: Real

```
data Ratio a = <compiler-dependent>  
type Rational = Ratio Integer  
class (Num a, Ord a) => Real a where  
    toRational :: a -> Rational
```

Минимальное определение: toRational

Законы: нет

Стандартные классы: Enum

```
class Enum a where
  succ :: a -> a
  pred :: a -> a
  toEnum :: Int -> a
  fromEnum :: a -> Int
  enumFrom :: a -> [a]
  enumFromThen :: a -> a -> [a]
  enumFromTo :: a -> a -> [a]
  enumFromThenTo :: a -> a -> a -> [a]
```

Минимальное определение: toEnum, fromEnum

Законы: очевидны

Стандартные классы: Integral

```
class (Real a, Enum a) => Integral a where
  quot :: a -> a -> a
  rem  :: a -> a -> a
  div  :: a -> a -> a
  mod  :: a -> a -> a
  quotRem :: a -> a -> (a, a)
  divMod  :: a -> a -> (a, a)
  toInteger :: a -> Integer
```

Минимальное определение: quotRem, toInteger

Законы: очевидны

Ключевое слово `deriving` позволяет автоматически реализовывать некоторые классы типов (без определения экземпляров): `Eq`, `Ord`, `Show`, `Read`, `Bounded`, `Enum`.

```
data Coords = Coords{x :: Int, y :: Int}
  deriving(Eq,Ord,Show,Read)
```

Моноид

Моноид – это тип, отвечающий двум требованиям:

- Есть нейтральное значение, называемое нулём моноида
- Есть операция добавления моноида к моноиду

```
class Monoid a where
  mzero :: a
  mappend :: a -> a -> a
```

- Основной закон моноида:

```
x 'mappend' mzero === mzero 'mappend' x === x
```

Примеры моноидов из математики

- Целые числа, 0 и операция сложения
- Целые числа, 1 и операция умножения
- Булевы значения, False и логическое «или»
- Булевы значения, True и логическое «и»
- И т. д.

- Любой контейнер, который может быть пустым
 - В частности, список, операция `append` и пустой список в качестве нуля
- `Maybe a` если `a` — моноид
- Целые и булевы значения моноидами не являются, потому что нет одного очевидного представления

Вспомним операцию `map`:

```
map :: (a -> b) -> [a] -> [b]
```

Можно сказать, что `map` *отображает* функцию над обычными значениями в функцию над списками. Тип данных (в данном случае, список), поддерживающий такое отображение, называется *функтором*.

Классы типов: функтор

```
class Functor f where  
    fmap :: (a -> b) -> f a -> f b
```

Обратите внимание: `f` здесь это не обычный тип, а обобщённый (тип с параметром).

Функторами являются все контейнеры, а также `Maybe`.

Закон:

```
fmap id x === x
```

Классы типов: функтор

```
data BinaryTree a =  
    EmptyBinaryTree  
  | Leaf a  
  | Node a (BinaryTree a) (BinaryTree a)  
instance Functor BinaryTree where  
    fmap f (EmptyBinaryTree) = EmptyBinaryTree  
    fmap f (Leaf x) = Leaf (f x)  
    fmap f (Node e l r) =  
        Node (f e) (fmap f l) (fmap f r)
```

В качестве синонима для `fmap` определён оператор `<$>`.

```
(*3) $ 2           -- 6
(*3) <$> [1,2,3,4,5] -- [3,6,9,12,15]
(*3) <$> (Just 5)   -- Just 15
```

Классы типов: монада

Монада — это параметризованный тип `m`, удовлетворяющий требованиям:

- Он является функтором (см. выше)
- Можно «завернуть» значение в монаду:
`return :: a -> m a`
- Можно «расплющить» монаду от монады:
`flatten :: m (m a) -> m a`
- Операция `bind` или `(>>=)`:
`x >>= f = flatten (fmap f x)`
- Работают законы:

```
return x >>= f    === f x
```

```
m >>= return     === m
```

```
(m >>= f) >>= g  === m >>= (\x -> f x >>= g)
```

Монада: формальное определение

```
class Monad m where
  (>>=) :: m a -> (a -> m b) -> m b
  (>>)  :: m a -> m b -> m b
  return :: a -> m a
  fail   :: String -> m a
```

Монадой являются большинство контейнеров, Maybe и много других типов.

Монада используется как абстракция *цепочки вычислений*.

Но об этом — в следующей лекции.