

PROGRAMMIERUNG

ÜBUNG 2: LISTEN, ZEICHENKETTEN & BÄUME

Eric Kunze

`eric.kunze@mailbox.tu-dresden.de`

Übungsblatt 1

Zusatzaufgabe

ÜBUNGSBLATT 1 – ZUSATZAUFGABE

Ziel: Anzahl der vollständigen Binärbäume mit n Knoten

Idee: Wie erhalten wir volle Binärbäume? — Ein voller Binärbaum ist

- ▶ entweder ein Blatt
- ▶ oder er besteht aus einer Wurzel und *zwei* Kindern



Umsetzung:

- ▶ Rekursionsfall: $n \geq 3$ Knoten
 - ▷ ein Wurzelknoten
 - ▷ $n - 1$ Knoten für linken und rechten Teilbaum (systematisch alle Möglichkeiten durchlaufen)
- ▶ Basisfall:
 - ▷ $n = 0$: es gibt keinen Baum mit keinen Knoten
 - ▷ $n = 1$: Baum mit einem Knoten = Blatt (davon gibt es genau einen)

ÜBUNGSBLATT 1 – ZUSATZAUFGABE

```
countBinTrees :: Int -> Int
```

```
countBinTrees 0 = 0
```

```
countBinTrees 1 = 1
```

```
countBinTrees n = go (n-1)
```

```
  where
```

```
    go 0 = 0
```

```
    go m = go (m-1) + countBinTrees (n - 1 - m) *  
countBinTrees m
```

```
countBinTrees 7  
= go 6  
= go 5 +
```

Hinweis: go durchläuft alle Möglichkeiten $n - 1$ Knoten so auf zwei (Kind-)Bäume zu verteilen, dass der linke Teilbaum m Knoten und der rechte Teilbaum die übrigen $n - 1 - m$ Knoten besitzt.

Aufgabe 1

Listen

Int

[Int]

Listen Wenn a ein Typ ist, dann bezeichnet $[a]$ den Typ "Liste mit Elementen vom Typ a ", insbesondere haben alle Elemente einer Liste den gleichen Typ

[Int]

[[Int]]

Listen Wenn a ein Typ ist, dann bezeichnet [a] den Typ "Liste mit Elementen vom Typ a", insbesondere haben alle Elemente einer Liste den gleichen Typ

cons-Operator " : "

Trennung von *head* und *tail* einer Liste

[x1, x2, x3, x4, x5] = (x1) : [x2, x3, x4, x5]

[]

(x : xs)

↑
Element
Int

↑
Liste
[Int]



.

Listen Wenn a ein Typ ist, dann bezeichnet $[a]$ den Typ "Liste mit Elementen vom Typ a ", insbesondere haben alle Elemente einer Liste den gleichen Typ

cons-Operator " : "

Trennung von *head* und *tail* einer Liste

$[x_1, x_2, x_3, x_4, x_5] = x_1 : [x_2, x_3, x_4, x_5]$

Verkettungsoperator " ++ "

Verkettung zweier Listen gleichen Typs

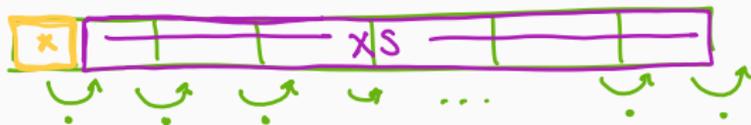
$[x_1, x_2] ++ [x_3, x_4, x_5] = [x_1, x_2, x_3, x_4, x_5]$

Listen!
[Int]

REKURSION AUF LISTEN — BEISPIEL

Multiplikation einer Liste

`prod :: [Int] -> Int`



$$\text{prod } [] = 1$$

$$\text{prod } (\underline{x:xs}) = x * \text{prod } xs$$

$$\begin{aligned} \text{prod } [3,2,1] &= \text{prod } 3:[2,1] \\ &= 3 * \text{prod } [2,1] \\ &= 3 * 2 * \text{prod } [1] \\ &= 3 * 2 * 1 * \text{prod } [1] \\ &= 3 * 2 * 1 * \frac{1}{1} \end{aligned}$$

Multiplikation einer Liste

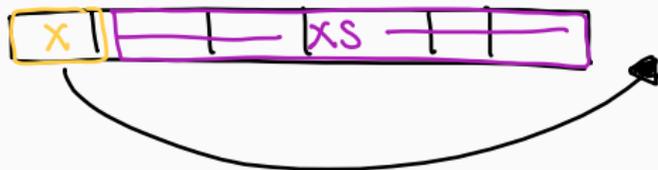
```
prod :: [Int] -> Int
```

```
prod :: [Int] -> Int  
prod []      = 1  
prod (x:xs) = x * prod xs
```

AUFGABE 1 – TEIL (A)

Umkehrung einer Liste $\text{rev } [1,2,3] = [3,2,1]$

$\text{rev} :: [\text{Int}] \rightarrow \underline{[\text{Int}]}$



$\text{rev } [] = []$

$\text{rev } (x : xs) = \text{rev } xs ++ [x]$

Umkehrung einer Liste

```
rev :: [Int] -> [Int]
```

```
rev :: [Int] -> [Int]
rev []      = []
rev (x:xs) = rev xs ++ [x]
```

WICHTIG

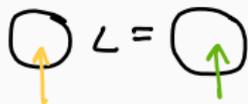
- ▶ Element : [Liste]
- ▶ [Liste] ++ [Liste]

AUFGABE 1 – TEIL (B)

Sortierung einer Liste prüfen

isOrd :: [Int] -> Bool

[1, 5, 2, 6, 3, 7]



→ isOrd [] = True

→ isOrd [x] = True

mind.
2 El.

isOrd [x: y: xs] = $x \leq y$ && isOrd [y: xs]



AUFGABE 1 – TEIL (B)

Sortierung einer Liste prüfen

```
isOrd :: [Int] -> Bool
```

```
isOrd :: [Int] -> Bool
isOrd [] = True
isOrd [x] = True
isOrd (x:y:xs)
    | x <= y = isOrd (y:xs)
    | otherwise = False
```

AUFGABE 1 – TEIL (B)

Sortierung einer Liste prüfen

```
isOrd :: [Int] -> Bool
```

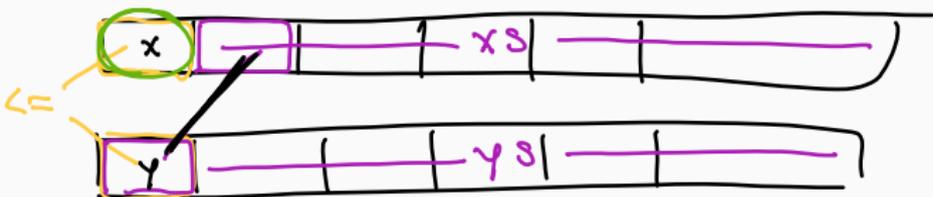
```
isOrd :: [Int] -> Bool
isOrd [] = True
isOrd [x] = True
isOrd (x:y:xs)
    | x <= y = isOrd (y:xs)
    | otherwise = False
```

```
isOrd' :: [Int] -> Bool
isOrd' [] = True
isOrd' [x] = True
isOrd' (x:y:xs) = x <= y && isOrd' (y:xs)
```

AUFGABE 1 – TEIL (C)

sortiertes Zusammenfügen zweier (sortierten) Listen

merge :: [Int] -> [Int] -> [Int]



merge [] ys = ys

merge xs [] = xs

merge (x:xs) (y:ys)

| x < y = x : merge xs (y:ys)

| otherwise = y : merge (x:xs) ys

AUFGABE 1 – TEIL (C)

sortiertes Zusammenfügen zweier (sortierten) Listen

```
merge :: [Int] -> [Int] -> [Int]
```

```
merge :: [Int] -> [Int] -> [Int]
merge [] ys = ys
merge xs [] = xs
merge (x:xs) (y:ys)
    | x < y      = x : merge xs (y:ys)
    | otherwise = y : merge (x:xs) ys
```

AUFGABE 1 – TEIL (C)

sortiertes Zusammenfügen zweier (sortierten) Listen

```
merge :: [Int] -> [Int] -> [Int]
```

```
merge :: [Int] -> [Int] -> [Int]
merge [] ys = ys
merge xs [] = xs
merge (x:xs) (y:ys)
  | x < y      = x : merge xs (y:ys)
  | otherwise  = y : merge (x:xs) ys
```

Wir können Listen auch "benennen" — Rekursionsfall:

```
merge xxs@(x:xs) yys@(y:ys)
  | x < y      = x : merge xs yys
  | otherwise  = y : merge xxs ys
```



AUFGABE 1 – TEIL (D)

(unendliche) Liste der Fibonacci-Zahlen

fibs :: [Int]

fib 0	fib 1	fib 2	...
-------	-------	-------	-----

take 30 fibs

fibs = fibAppend 0 ^{Index}

where

fibAppend x = fib x : fibAppend (x+1)
 Zahl Liste

where

fib 0 = ..
fib 1 = ...
fib n = ...

AUFGABE 1 – TEIL (D)

(unendliche) Liste der Fibonacci-Zahlen

```
fibs :: [Int]
```

```
fib :: Int -> Int
fib 0 = 1
fib 1 = 1
fib n = fib (n-1) + fib (n-2)

fibs :: [Int]
fibs = fibAppend 0
      where fibAppend x = fib x : fibAppend (x+1)
```

AUFGABE 1 – TEIL (D)

(unendliche) Liste der Fibonacci-Zahlen

```
fibs :: [Int]
```

```
fib :: Int -> Int
fib 0 = 1
fib 1 = 1
fib n = fib (n-1) + fib (n-2)

fibs :: [Int]
fibs = fibAppend 0
      where fibAppend x = fib x : fibAppend (x+1)
```

```
fibs :: [Int]
fibs = fibs' 0 1
      where fibs' n m = n : fibs' m (n+m)
```

Aufgabe 2

Zeichen & Zeichenketten

Zeichen

- ▶ Datentyp Char
- ▶ Eingabe in einfachen Anführungszeichen
- ▶ z.B. 'a', 'e', '3'

Zeichen

- ▶ Datentyp Char
- ▶ Eingabe in einfachen Anführungszeichen
- ▶ z.B. 'a', 'e', '3'

Zeichenketten

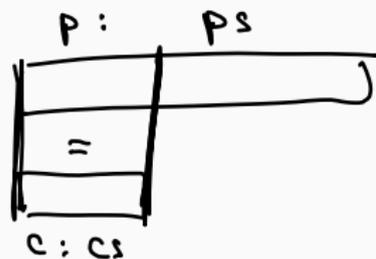
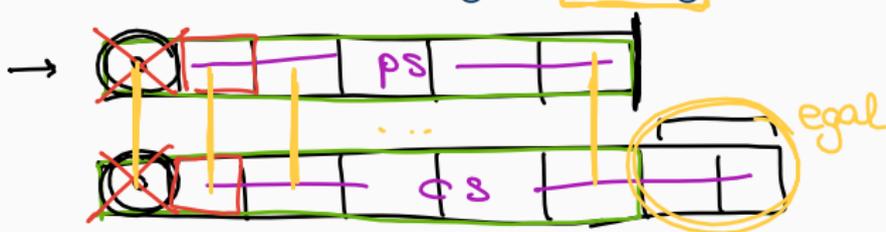
- ▶ Datentyp String = [Char]
- ▶ Eingabe in doppelten Anführungszeichen
- ▶ z.B. "hallo", "welt"
- ▶ Konkatenation von Zeichenketten:

```
"hallo " ++ "welt" = "hallo welt"
```

AUFGABE 2 – TEIL (A)

Präfix - Test

isPrefix :: String -> String -> Bool



→ isPrefix [] ⊖ = True

isPrefix _ [] = False

isPrefix [] []

isPrefix (p:ps) (c:cs)

= p == c && isPrefix ps cs

Präfix - Test

```
isPrefix :: String -> String -> Bool
```

```
isPrefix :: String -> String -> Bool
isPrefix [] _ = True
isPrefix _ [] = False
isPrefix (p:ps) (c:cs) = p == c && isPrefix ps cs
```

AUFGABE 2 – TEIL (B)

Vorkommen eines Patterns zählen

```
countPattern :: String -> String -> Int
```



→ countPattern "" "" = 1
countPattern " " " " = 0 CP " " —
 xs xs

countPattern xs (y:ys) ←

| isPrefix xs (y:ys) = 1 + countPattern xs ys

| otherwise = countPattern xs ys

Vorkommen eines Patterns zählen

```
countPattern :: String -> String -> Int
```

```
countPattern :: String -> String -> Int
countPattern "" "" = 1
countPattern _  "" = 0
countPattern xs yys@(y:ys)
    | isPrefix xs yys = 1 + countPattern xs ys
    | otherwise       = countPattern xs ys
```

Aufgabe 3

Algebraische Datentypen

ALGEBRAISCHE DATENTYPEN

- ▶ Ziel: problemspezifische Datenkonstrukturen
- ▶ z.B. in C: Aufzählungstypen
- ▶ funktionale Programmierung: algebraische Datentypen

Aufbau:

```
data Typename
    = Con1 t11 ... t1k1
    | Con2 t21 ... t2k2
    | ...
    | Conr tr1 ... trkr
```

- ▶ Typename ist ein Name (Großbuchstabe)
- ▶ Con1, ... Conr sind Datenkonstrukturen (Großbuchstabe)
- ▶ t_{ij} sind Typnamen (Großbuchstaben)

ALGEBRAISCHE DATENTYPEN – BEISPIELE

```
data Typename
  = Con1 t11 ... t1k1
  | Con2 t21 ... t2k2
  | ...
  | Conr tr1 ... trkr
```

```
data Season = Spring | Summer | Autumn | Winter
```

ALGEBRAISCHE DATENTYPEN – BEISPIELE

```
data Typename
  = Con1 t11 ... t1k1
  | Con2 t21 ... t2k2
  | ...
  | Conr tr1 ... trkr
```

```
data Season = Spring | Summer | Autumn | Winter
```

```
goSkiing :: Season -> Bool
goSkiing Winter = True
goSkiing _      = False
```

ALGEBRAISCHE DATENTYPEN – BEISPIELE

```
data Typename
  = Con1 t11 ... t1k1
  | Con2 t21 ... t2k2
  | ...
  | Conr tr1 ... trkr
```

```
data Season = Spring | Summer | Autumn | Winter
```

```
goSkiing :: Season -> Bool
goSkiing Winter = True
goSkiing _      = False
```

```
data Weather = Sunny Int Int Bool | Cloudy Float
              | Rainy String Int
```

AUFGABE 3 – TEIL (A)

```
data BinTree = Branch Int BinTree BinTree | Nil
```

AUFGABE 3 – TEIL (A)

```
data BinTree = Branch Int BinTree BinTree | Nil
```

Ein Beispielbaum:

```
mytree :: BinTree
mytree = Branch 0
  ( Nil )
  ( Branch 3
    ( Branch 1 Nil Nil )
    ( Branch 5 Nil Nil )
  )
```

... erfüllt die Suchbaumeigenschaft.

Test auf Baum-Gleichheit

Test auf Baum-Gleichheit

```
data BinTree = Branch Int BinTree BinTree | Nil
equal :: BinTree -> BinTree -> Bool
```

Test auf Baum-Gleichheit

```
data BinTree = Branch Int BinTree BinTree | Nil
equal :: BinTree -> BinTree -> Bool
```

```
equal :: BinTree -> BinTree -> Bool
equal Nil Nil = True
equal Nil (Branch y l2 r2) = False
equal (Branch x l1 r1) Nil = False
equal (Branch x l1 r1) (Branch y l2 r2)
    = (x == y) && (equal l1 l2) && (equal r1 r2)
```

Einfügen von Schlüsseln in einen Binärbaum

```
data BinTree = Branch Int BinTree BinTree | Nil
insert :: BinTree -> [Int] -> BinTree
```

Einfügen von Schlüsseln in einen Binärbaum

```
data BinTree = Branch Int BinTree BinTree | Nil
insert :: BinTree -> [Int] -> BinTree
```

```
insert :: BinTree -> [Int] -> BinTree
insert t [] = t
insert t (x:xs) = insert t' xs
  where t' = insertSingle t x
        insertSingle Nil x = Branch x Nil Nil
        insertSingle (Branch y l r) x
          | x < y = Branch y (insertSingle l x) r
          | otherwise = Branch y l (insertSingle r x)
```

Fragen?