Fiche de TD no. 4

Définitions de types

Exercice 1. Depuis le TD de la fois dernière, rappelons les définitions (corrigées) des types suivants :

```
data Couleur = Rgb (Float,Float,Float) deriving Show
data ListeNonVide a = Fin a | Cons a (ListeNonVide a) deriving Show
data Cactus = Feuille Couleur | Noeud (ListeNonVide Cactus) deriving Show
```

1. En utilisant le filtrage (avec les *motifs fondamentaux* déterminés par le constructeurs du type `ListeNonVide a`) et la récursion, définissez des fonctions

   ```
   longueur :: ListeNonVide a -> Int
   maximum :: Ord a => ListeNonVide a -> a
   ```

   qui calculent ce que est leur nom.
2. En utilisant encore le filtrage et la récursion, définissez des fonctions

   ```
   taille :: Cactus -> Int
   hauteur :: Cactus -> Int
   ```

   qui calculent ce que est leur nom. Est il possible d'utiliser seulement les motifs fondamentaux du type `Cactus` ?
3. Définissez, maintenant, une version de la fonction `map`, adaptée au type `ListeNonVide a` :

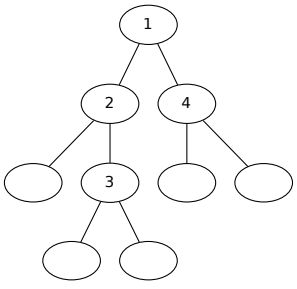
   ```
   autreMap :: (a -> b) -> ListeNonVide a -> ListeNonVide b
   ```

4. En utilisant la fonction `autreMap` définissez une deuxième version de la fonction `hauteur`, qui utilise seulement les motifs fondamentaux du type `Cactus`.

Exercice 2. Considérez la variante suivante du type récursif des arbres binaires, défini par :

```
data ArbreBin = Feuille | Noeud ArbreBin Int ArbreBin
```

1. Écrivez une expression Haskell, de type `ArbreBin`, qui représente l'arbre



2. Dessinez l'arbre binaire représenté par `a1` dans la définition Haskell

   ```
   a1 = Noeud (Noeud Feuille 4 Feuile)
        3
        (Noeud (Noeud Feuille 5 Feuile) 6 Feuile)
   ```

3. Proposez trois autres expressions Haskell de type `ArbreBin` et dessinez les arbres qu'elles dénotent.
4. Définissez les fonctions suivantes :

`taille : ArbreBin -> Int`	compte le nombre des noeuds dans un arbre binaire,
`maxA : ArbreBin -> Int`	l'étiquette maximum d'un arbre binaire,
`minA : ArbreBin -> Int`	l'étiquette minimum d'un arbre binaire.

Comment modifier les fonctions `maxA` et `minA` si on veut que `maxA Feuille` $= -\infty$ et `minA Feuille` $= +\infty$?

5. Un arbre binaire est un *arbre de recherche* si l'étiquette de chaque noeud est plus grande des toutes les étiquettes dans le sous-arbre à gauche, et plus petite des toutes les étiquettes dans le sous-arbre à droite. Définissez un prédicat Haskell `aRecherche :: ArbreBin -> Bool` qui répond vrai à un arbre donné ssi il s'agit d'un arbre de recherche.
6. Un arbre binaire est équilibré si, pour chaque noeud, la taille du sous-arbre à gauche et celle du sous-arbre à droite différent au plus de 1. Définissez un prédicat Haskell `aEquilibre :: ArbreBin -> Bool` qui répond vrai à un arbre donné ssi il s'agit d'un arbre équilibré.
7. Est ce que les fonctions `aRecherche` et `aEquilibre` sont performantes ? Comment modifier la définition du type `arbreBin` pour améliorer la performance de ces fonctions ?
8. La plus part des algorithmes sur les arbres binaires peuvent se spécifier comme suit :
   — dans le cas d'une feuille, on retourne un valeur donné `v` ;
   — pour le cas d'un noeud, on calcule la valeur de cet arbre à laide d'une fonction `f` de trois arguments : un entier est les deux valeurs calculés de façon récursive avec le sous-arbre à gauche et le sous-arbre à droite.
   Montrez comment
   — les fonctions `taille`, `maxA` et `minA`,
   — le calcul de la somme de toutes les étiquettes d'un arbre,
   — le calcul de l'hauteur d'un arbre (longueur de la plus longue branche)
   peuvent se faire/définir selon ce schéma de calcul : qui sont `v` et `f` ?
9. Définissez une fonction

```
foldArbre :: a -> (a -> Int -> a -> a) -> ArbreBin -> a
```

qui capture le schéma de récursion qu'on vient de voir.

Exercice 3. Voici une possible déclaration de la classe `Set` :

```
class Set s where
    appartient :: Eq a => a -> s a -> Bool
    ajouter :: Eq a => a -> s a -> s a
    enlever :: Eq a => a -> s a -> s a
    pick_one :: Eq a => s a -> a
    vide :: s a
    est_vide :: s a -> Bool
    union :: Eq a => s a -> s a -> s a
    intersection :: Eq a => s a -> s a -> s a
    difference :: Eq a => s a -> s a -> s a
```

Proposez deux types – l'un basé sur les listes, l'autre sur les arbres binaires – et instanciez cette classe avec ces types.

Exercice 4. Voici trois façons différentes de définir le type `Image` :

```
type Image = [[Int]]
data Image = Image [[Int]]
newtype Image = Image [[Int]]
```

Rappelez la différence entre les mots clés `type`, `data`, et `newtype`. A votre avis, quell'est la meilleure façon de définir le type `Image` ? Expliquez pourquoi.