

Функциональное программирование

Лекция 9. Монады

Денис Николаевич Москвин

Кафедра математических и информационных технологий
Санкт-Петербургского академического университета

13.04.2012

- 1 Класс типов Monad
- 2 Монада Maybe
- 3 Список как монада

- 1 Класс типов Monad
- 2 Монада Maybe
- 3 Список как монада

Хотим расширить чистые функции (тип $a \rightarrow b$) до так называемых «действий» или вычислений с «эффектом», которые

- иногда могут завершиться неудачей: $a \rightarrow \text{Maybe } b$
- могут возвращать много результатов: $a \rightarrow [b]$
- иногда могут завершиться ошибкой: $a \rightarrow (\text{Either } s) b$
- могут делать записи в лог: $a \rightarrow (s, b)$
- могут читать из внешнего окружения: $a \rightarrow ((\rightarrow) e) b$
- работают с мутабельным состоянием: $a \rightarrow (\text{State } s) b$
- делают ввод/вывод (файлы, консоль): $a \rightarrow \text{IO } b$

Обобщая, получим *стрелку Клейсли*: $a \rightarrow m b$

Какими должны быть требования к оператору над типами m в стрелке Клейсли $a \rightarrow m b$?

- Должен иметься стандартный интерфейс для упаковки значения в контейнер m .
- Должен иметься стандартный интерфейс для композиции вычислений с эффектом (стрелок Клейсли).
- **Не** должно быть стандартного интерфейса для извлечения значения из контейнера m . (Эффект в общем случае нельзя отбросить.)

Если бы миром правили теоретики, ...

... то класс типов `Monad` был бы определён так

```
class Pointed m => Monad m where
  join :: m (m a) -> m a
```

В нашем бренном мире, однако

```
class Monad m where
  return :: a -> m a
  (>>=) :: m a -> (a -> m b) -> m b -- произносят bind

  (>>) :: m a -> m b -> m b
  m >> k = m >>= \_ -> k
  fail :: String -> m a
  fail s = error s
infixl 1 >>, >>=
```

`return :: a -> m a` определяет тривиальную стрелку Клейсли.
`pure :: a -> f a` из `Applicative` — полный её аналог.
Позволяет превратить `f :: a -> b` в стрелку Клейсли:

```
toKleisli :: Monad m => (a -> b) -> (a -> m b)
toKleisli f = \x -> return (f x)
```

```
*Fp09> :type toKleisli cos
toKleisli cos :: (Monad m, Floating b) => b -> m b
*Fp09> (toKleisli cos 0) :: Maybe Double
Just 1.0
*Fp09> (toKleisli cos 0) :: [Double]
[1.0]
*Fp09> (toKleisli cos 0) :: IO Double
1.0
```

На что похож «связыватель» ($\gg=$)?

```
($) :: (a -> b) -> a -> b
```

```
euro :: a -> (a -> b) -> b  
euro = flip ($)
```

GHCi

```
*Fp09> (+1) $ (*3) $ (+2) $ 5  
22
```

```
*Fp09> 5 'euro' (+2) 'euro' (*3) 'euro' (+1)  
22
```

Конвейер вычислений развернулся в другую сторону!

Функция ($\gg=$) :: $m a \rightarrow (a \rightarrow m b) \rightarrow m b$ (2)

Имеется обратный «связыватель» ($=\ll$) = `flip` ($\gg=$),
похожий на знакомые операции

```
(=\ll)      :: Monad m =>          (a -> m b) -> m a -> m b  
fmap       :: Functor f =>        (a -> b)  -> f a -> f b  
(<*>)     :: Applicative f =>    f (a -> b) -> f a -> f b
```

Прямой «связыватель» ($\gg=$) :: $m a \rightarrow (a \rightarrow m b) \rightarrow m b$
похож на их «флипы»

```
(>>=)      :: Monad m =>          m a -> (a -> m b) -> m b  
flip fmap  :: Functor f =>        f a ->   (a -> b) -> f b  
(<*>)     :: Applicative f =>    f a -> f (a -> b) -> f b
```

Напишем представителя Monad для простейшего типа Identity, представляющего собой простую упаковку для другого типа:

```
newtype Identity a = Identity { runIdentity :: a }

instance Monad Identity where
  return x          = Identity x
  Identity x >>= k = k x
```

В стрелку Клейсли k передаётся «распакованное» значение.

```
return :: a -> Identity a
(>>=)  :: Identity a -> (a -> Identity b) -> Identity b
```

Зададим нетривиальную стрелку Клейсли

```
wrap'n'succ :: Integer -> Identity Integer
wrap'n'succ x = Identity (succ x)
```

GHCi

```
*Fp09> runIdentity $ wrap'n'succ 3
4
*fP09> runIdentity $ wrap'n'succ 3 >>= wrap'n'succ
5
*fP09> runIdentity $ wrap'n'succ 3 >>= wrap'n'succ >>= wrap
'n'succ
6
```

Видно, что (>>=) работает как euro.

Для любого представителя Monad должны выполняться

Законы класса типов Monad

```
return a >>= k    ≡    k a
m >>= return      ≡    m
(m >>= k) >>= h    ≡    m >>= (\x -> k x >>= h)
```

Первые два закона выражают тривиальную природу return

GHCi

```
*Fp09> runIdentity $ wrap'n'succ 3
4
*Fp09> runIdentity $ return 3 >>= wrap'n'succ
4
*Fp09> runIdentity $ wrap'n'succ 3 >>= return
4
```

Третий закон класса типов Monad

$$(m \gg= k) \gg= h \equiv m \gg= (\backslash x \rightarrow k x \gg= h)$$

задаёт некоторое подобие ассоциативности

GHCi

```
*Fp09> runIdentity $ wrap'n'succ 3 >>= wrap'n'succ >>= wrap  
'n'succ
```

```
6
```

```
*Fp09> runIdentity $ wrap'n'succ 3 >>= (\x -> wrap'n'succ x  
>>= wrap'n'succ)
```

```
6
```

Третий закон Monad (2)

Прицепим `return` (можно в силу второго закона), и применим третий закон ко всем связываниям (`>>=`)

```
goWrap0 = wrap'n'succ 3 >>=
          wrap'n'succ >>=
          wrap'n'succ >>=
          return
goWrap1 = wrap'n'succ 3 >>= (\x ->
          wrap'n'succ x >>= (\y ->
          wrap'n'succ y >>= \z ->
          return z))
```

```
*Fp09> runIdentity goWrap0
6
*fP09> runIdentity goWrap1
6
```

Третий закон Monad (3)

```
goWrap1 = wrap'n'succ 3 >>= (\x ->
  wrap'n'succ x >>= (\y ->
    wrap'n'succ y >>= \z ->
      return z))
```

```
goWrap2 = wrap'n'succ 3 >>= (\x ->
  wrap'n'succ x >>= (\y ->
    wrap'n'succ y >>= \z ->
      return (x,y,z)))
```

```
*Fp09> runIdentity goWrap1
6
*fP09> runIdentity goWrap2
(4,5,6)
```

Ой, мы изобрели **императивное программирование!**

Можем использовать let-связывание для обычных выражений:

```
goWrap3 = let i = 3 in
           wrap'n'succ i >>= (\x ->
                               wrap'n'succ x >>= (\y ->
                                                     wrap'n'succ y >>= \z ->
                                                       return (i,x,y,z)))
```

GHCi

```
*Fp09> runIdentity goWrap3
(3,4,5,6)
```


Если результат не интересен, можно его игнорировать:

```
goWrap4 = let i = 3 in
           wrap'n'succ i >>= (\x ->
           wrap'n'succ x >>= (\y ->
           wrap'n'succ y >>
           return (i,x,y)))
```

GHCi

```
*Fp09> runIdentity goWrap4
(3,4,5)
```

- Для удобства «императивного программирования» внутри монады вводят специальную нотацию.

Правила трансляции для do-нотации

```
do { e1 ; e2 }      ≡ e1 >> e2
do { p <- e1; e2 }  ≡ e1 >>= \p -> e2
do { let v = e1; e2 } ≡ let v = e1 in do e2
```

- Второе правило в действительности сложнее: если сопоставление с образцом `p` неудачно, то вызывается `fail`.
- Обычно используют правило отступа, а не фигурные скобки и точку с запятой.

```
goWrap4 = let i = 3 in
  wrap'n'succ i >>= (\x ->
    wrap'n'succ x >>= (\y ->
      wrap'n'succ y >>
        return (i,x,y)))
goWrap5 = do
  let i = 3
  x <- wrap'n'succ i
  y <- wrap'n'succ x
  wrap'n'succ y
  return (i,x,y)
```

```
*Fp09> runIdentity goWrap4
(3,4,5)
*Fp09> runIdentity goWrap5
(3,4,5)
```

- 1 Класс типов Monad
- 2 Монада Maybe
- 3 Список как монада

Простейшая монада, обеспечивающая эффект ошибки (исключения). Любая ошибка представляется как значение `Nothing`.

```
instance Monad Maybe where
  return          = Just

  (Just x) >>= k  = k x
  Nothing >>= _   = Nothing

  (Just _) >> k   = k
  Nothing >> _    = Nothing

  fail _         = Nothing
```

Монада Maybe: пример (1)

```
type Name = String
type DataBase = [(Name, Name)]

fathers, mothers :: DataBase
fathers = [("Bill", "John"), ("Ann", "John"), ("John", "Piter")]
mothers = [("Bill", "Jane"), ("Ann", "Jane"), ("John", "Alice"),
           ("Jane", "Dorothy"), ("Alice", "Mary")]

getM, getF :: Name -> Maybe Name
getM person = lookup person mothers
getF person = lookup person fathers
```

```
lookup :: Eq a => a -> [(a, b)] -> Maybe b
```

Ищем прабабушку Билла по материнской линии отца

GHCi

```
*Fp09> getF "Bill" >>= getM >>= getM
Just "Mary"
*Fp09> do { f <- getF "Bill"; m <- getM f; getM m }
Just "Mary"
```

- Первая форма удобна только когда результат предыдущего действия должен передаваться непосредственно в следующее.
- В остальных случаях предпочтительна `do`-нотация.

Монада Maybe: пример (3)

```
granmas person = do
  m  <- getM person
  gmm <- getM m
  f  <- getF person
  gmf <- getM f
  return (gmm, gmf)
```

GHCi

```
*Fp09> granmas "Ann"
Just ("Dorothy","Alice")
*Fp09> granmas "John"
Nothing
```

Хотя одна бабушка у Джона есть, но, как только результат одного действия стал `Nothing`, все дальнейшие действия игнорируются.

- 1 Класс типов Monad
- 2 Монада Maybe
- 3 Список как монада

Монада списка представляет вычисление с нулём или большим числом возможных результатов.

```
instance Monad [] where
  return x = [x]
  xs >>= k = concat (map k xs)
  fail _   = []
```

Связывание ($>>=$) отображает стрелку $k :: a \rightarrow [b]$ на список $xs :: [a]$ и выполняет конкатенацию получившегося списка списков типа $[[b]]$.

GHCi

```
*Fp09> "abc" >>= replicate 3
"aaabbbccc"
```

Список как монада: пример

Следующие три списка — это одно и то же:

```
list1 = [ (x,y) | x <- [1,2,3], y <- [1,2,3], x /= y ]
```

```
list2 = do
  x <- [1,2,3]
  y <- [1,2,3]
  True <- return (x /= y)
  return (x,y)
```

```
list3 =
  [1,2,3]      >>= (\x ->
  [1,2,3]      >>= (\y ->
  return (x/=y) >>= (\r ->
  case r of True -> return (x,y)
            _    -> fail "Will be ignored :)"))))
```