Praktische Informatik 3

Einführung in die Funktionale Programmierung

Vorlesung vom 16.01.2007: Grafikprogrammerierung

Christoph Lüth

Organisatorisches

- Abgabe 5. Übungsblatt
- Bonusübungsblatt
- Übungsblätter

Inhalt

- Grafikprogrammierung mit HGL (Haskell Graphics Library)
- Einführung in die Schnittstelle, kleine Beispiele.
- Bewegte Grafiken: Animationen
- Neues Haskell-Konstrukt: labelled Recors
- Fallbeispiel: Space — the final frontier

Grafik — erste Schritte.

- Das kanonische Beispielprogramm:

```
module Main where
import Graphics.HGL
main :: IO ()
main = runGraphics $ do
  w <- openWindow "Hallo Welt?" (300, 300)
  drawInWindow w (text(100, 100) "Hallo, Welt!")
  drawInWindow w (ellipse (100,150) (200,250))
  getKey w
  closeWindow w
```

Verwendete Funktionen

- `runGraphics :: IO ()-> IO ()`
  führt Aktion mit Grafik aus;

Verwendete Funktionen

- `runGraphics :: IO ()-> IO ()`
  führt Aktion mit Grafik aus;
- `openWindow :: Title-> Point-> IO Window`
  öffnet Fenster;

Verwendete Funktionen

- `runGraphics :: IO ()-> IO ()`
  führt Aktion mit Grafik aus;
- `openWindow :: Title-> Point-> IO Window`
  öffnet Fenster;
- `drawInWindow :: Window-> Graphic-> IO ()`
  zeichnet Grafik in Fenster;

Verwendete Funktionen

- `runGraphics :: IO ()-> IO ()`
  führt Aktion mit Grafik aus;
- `openWindow :: Title-> Point-> IO Window`
  öffnet Fenster;
- `drawInWindow :: Window-> Graphic-> IO ()`
  zeichnet Grafik in Fenster;
- ADTs `Window` und `Graphic`:
  Fenster und darin darstellbare Grafiken;

Verwendete Funktionen

- `runGraphics :: IO ()-> IO ()`
  führt Aktion mit Grafik aus;
- `openWindow :: Title-> Point-> IO Window`
  öffnet Fenster;
- `drawInWindow :: Window-> Graphic-> IO ()`
  zeichnet Grafik in Fenster;
- ADTs `Window` und `Graphic`:
  Fenster und darin darstellbare Grafiken;
- `getKey :: Window-> IO Char` wartet auf Taste

Verwendete Funktionen

- `runGraphics :: IO ()-> IO ()`
  führt Aktion mit Grafik aus;
- `openWindow :: Title-> Point-> IO Window`
  öffnet Fenster;
- `drawInWindow :: Window-> Graphic-> IO ()`
  zeichnet Grafik in Fenster;
- ADTs `Window` und `Graphic`:
  Fenster und darin darstellbare Grafiken;
- `getKey :: Window-> IO Char` wartet auf Taste
- `closeWindow :: Window-> IO ()` schließt Fenster

Die Haskell Graphics Library HGL

- Kompakte Grafikbücherei für einfache Grafiken und Animationen.
- Gleiche Schnittstelle zu X Windows (X11) und Microsoft Windows.
- Bietet:
  - Fenster
  - verschiedene Zeichenfunktionen
  - Unterstützung für Animation
- Bietet nicht:
  - Hochleistungsgrafik, 3D-Unterstützung (e.g. OpenGL)
  - GUI-Funktionalität
- Windows-Unterstützung nur für alte Version (2.0.5)

Übersicht HGL

- Grafik: wird gezeichnet
  - Atomare Grafiken
  - Modifikation mit Attributen:
    - Pinsel, Stifte und Textfarben
    - Farben
  - Kombination von Grafiken
- Fenster: worin gezeichnet wird
- Benutzereingaben: Events

Basisdatentypen

- Winkel (Grad, nicht Bogenmaß)

```
type Angle     = Double
```

- Dimensionen (Pixel)

```
type Dimension = Int
```

- Punkte (Ursprung: links oben)

```
type Point     = (Dimension, Dimension)
```

Atomare Grafiken

- Ellipse (gefüllt) innerhalb des gegeben Rechtecks

```
ellipse :: Point -> Point -> Graphic
```

- Ellipse (gefüllt) innerhalb des Parallelograms:

```
shearEllipse :: Point-> Point-> Point-> Graphic
```

- Bogenabschnitt einer Ellipse (math. positiven Drehsinn):

```
arc:: Point-> Point-> Angle-> Angle-> Graphic
```

- Beispiel:

```
drawInWindow w (arc (40, 50) (340, 250) 45 270)
getKey w
drawInWindow w (arc (60, 50) (360, 250) (-45) 90)
```

Atomare Grafiken

- Strecke, Streckenzug:

```
line     :: Point -> Point -> Graphic
polyline :: [Point] -> Graphic
```

- Polygon (gefüllt)

```
polygon :: [Point] -> Graphic
```

- Text:

```
text :: Point -> String -> Graphic
```

- Leere Grafik:

```
emptyGraphic :: Graphic
```

Modifikation von Grafiken

- Andere Fonts, Farben, Hintergrundfarben, . . . :

```
withFont          :: Font      -> Graphic -> Graphic
withTextColor     :: RGB       -> Graphic -> Graphic
withBkColor       :: RGB       -> Graphic -> Graphic
withBkMode        :: BkMode    -> Graphic -> Graphic
withPen           :: Pen       -> Graphic -> Graphic
withBrush         :: Brush     -> Graphic -> Graphic
withRGB           :: RGB       -> Graphic -> Graphic
withTextAlignment :: Alignment -> Graphic -> Graphic
```

Modifikation von Grafiken

- Modifikatoren sind kumulativ:

```
withFont courier (
  withTextColor red (
    withTextAlignment (Center, Top)
      (text (100, 100) "Hallo?")))
```

- Unschön — Klammerwald
- Abhilfe: `($) :: (a-> b)-> a-> b` (rechtsassoziativ)

```
withFont courier $
withTextColor red $
withTextAlignment (Center, Top) $
text (100, 100) "Hallo?"
```

Attribute

- Konkrete Attribute (Implementation sichtbar):
  - Farben: Rot, Grün, Blau

```
data RGB        = RGB Int Int Int
```

  - Textausrichtung, Hintergrundmodus

```
type Alignment = (HAlign, VAlign)
data HAlign = Left' | Center   | Right'
data VAlign = Top   | Baseline | Bottom
data BkMode = Opaque | Transparent
```

- Abstrakte Attribute: `Font`, `Brush` und `Pen`

Attribute: `Brush` und `Pen`

- `Brush` zum Füllen (Polygone, Ellipsen, Regionen)
  - Bestimmt nur durch Farbe

```
mkBrush :: RGB -> (Brush-> Graphic)-> Graphic
```

- `Pen` für Linien (Bögen, Linien, Streckenzüge)
  - Bestimmt durch Farbe, Stil, Breite.

```
data Style = Solid| Dash| Dot| DashDot| DashDotDot| ...
mkPen :: Style -> Int-> RGB-> (Pen-> Graphic)-> Graphic
```

Schriften (Fonts)

- Fonts:

```
createFont :: Point-> Angle-> Bool-> Bool-> String-> IO Font
```

- Größe (Breite, Höhe), Winkel (nicht unter X), Fett, Kursiv, Name.
- Portabilität beachten — keine exotischen Kombinationen.
- Portable Namen: `courier`, `helvetica`, `times`.
- Wenn Font nicht vorhanden: Laufzeitfehler

Farben

- Nützliche Abkürzung: benannte Farben

```
data Color = Black | Blue | Green | Cyan | Red
           | Magenta | Yellow | White
         deriving (Eq, Ord, Bounded, Enum, Ix, Show, Read)
```

- Benannte Farben sind einfach `colorTable :: Array Color RGB`
- Dazu Modifikator:

```
withColor :: Color-> Graphic-> Graphic
withColor c = withRGB (colorTable ! c)
```

Kombination von Grafiken

- Überlagerung (erste über zweiter):

```
overGraphic  ::  Graphic-> Graphic-> Graphic
```

- Verallgemeinerung:

```
overGraphics :: [Graphic]-> Graphic
overGraphics = foldr overGraphic emptyGraphic
```

Fenster

- Elementare Funktionen:

```
getGraphic :: Window -> IO Graphic
setGraphic :: Window -> Graphic-> IO ()
```

- Abgeleitetete Funktionen:
  - In Fenster zeichnen:

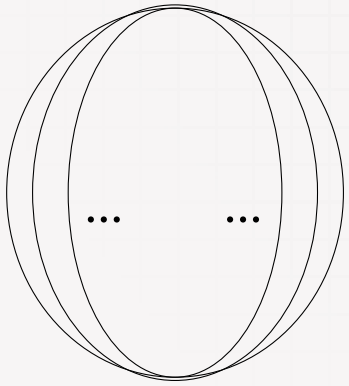
```
drawInWindow :: Window -> Graphic -> IO ()
drawInWindow w g = do
  old <- getGraphic w
  setGraphic w (g `overGraphic` old)
```

  - Grafik löschen

```
clearWindow :: Window -> IO ()
```

Ein einfaches Beispiel

- Ziel: einen gestreiften Ball zeichen
- Algorithmus: als Folge von konzentrischen Ellipsen
  - Start mit Eckpunkten (x_1, y_1) und (x_2, y_2).
  - Verringerung von x um Δ_x, y bleibt gleich.
  - Dabei Farbe verändern.



Ein einfaches Beispiel

- Bälle zeichnen:

```
drawBalls :: Window-> Color-> Point-> Point-> IO ()
drawBalls w c (x1, y1) (x2, y2) =
  if x1 >= x2 then return ()
  else let el = ellipse (x1, y1) (x2, y2)
       in do drawInWindow w (withColor c el)
             drawBalls w (nextColor c)
                         (x1+deltaX, y1)
                         (x2-deltaX, y2)
deltaX :: Int
deltaX = 25
```

Ein einfaches Beispiel

- Farbveränderung, zyklisch:

```
nextColor :: Color-> Color
nextColor Red   = Green
nextColor Green = Blue
nextColor Blue  = Red
```

- Hauptprogramm:

```
main :: IO ()
main = runGraphics $ do
    w <- openWindow "Balls!" (500,500)
    drawBalls w Blue (25, 25) (485, 485)
    getKey w
    closeWindow w
```

Modellierung von Benutzereingaben

- Benutzereingabe:
  - Tasten
  - Mausbewegung
  - Mausknöpfe
  - Fenster: Größe verändern, schließen
- Grundliegende Funktionen:
  - Letzte Eingabe, auf nächste Eingabe warten:

    ```
    getWindowEvent :: Window -> IO Event
    ```

  - Letzte Eingabe, nicht warten:

    ```
    maybeGetWindowEvent :: Window-> IO (Maybe Event)
    ```

Benutzereingaben: `Event`

- `Event` ist ein labelled record:

```
data Event
  = Char      { char :: Char }
  | Key       { keysym :: Key, isDown :: Bool }
  | Button    { pt :: Point, isLeft, isDown :: Bool }
  | MouseMove { pt :: Point }
  | Resize
  | Closed
 deriving Show
```

Benutzereingaben: `Event`

- `Event` ist ein labelled record:

```
data Event
  = Char      { char :: Char }
  | Key       { keysym :: Key, isDown :: Bool }
  | Button    { pt :: Point, isLeft, isDown :: Bool }
  | MouseMove { pt :: Point }
  | Resize
  | Closed
 deriving Show
```

- Was ist das ?!?

Labelled Records

- Beispiel Warenverwaltung
  - Ware mit Bezeichung, Stückzahl, Preis (in Cent)

```
data Item = Item String Int Int
```

  - Kommt Stückzahl oder Preis zuerst?

Labelled Records

- Beispiel Warenverwaltung
  - Ware mit Bezeichung, Stückzahl, Preis (in Cent)

```
data Item = Item String Int Int
```

  - Kommt Stückzahl oder Preis zuerst?
- Beispiel Buch:
  - Titel, Autor, Verlag, Signatur, Fachgebiet, Stichworte

```
data Book' = Book' String String String String String
```

  - Kommt Titel oder Autor zuerst?
    Ist Verlag das dritte oder vierte Argument?

Probleme bei großen Datentypen

- Reihenfolge der Konstruktorargumente
  - Typsynonyme (`type Author= String`) helfen nicht
  - Neue Typen (`data Author = Author String`) zu umständlich
- Selektion und Update
  - Für jedes Feld einzeln zu definieren.

```
getSign :: Book'-> String
getSign (Book' _ _ _ s _) = s
setSign :: Book'-> String-> Book'
setSign (Book' t a p _ f) s = Book' t a p s f
```

- Inflexibilität
  - Wenn neues Feld hinzugefügt wird, alle Konstruktoren ändern

Lösung: *labelled records*

- Algebraischer Datentyp mit benannten Feldern
- Beispiel:

```
data Book = Book { author :: String
                 , title  :: String
                 , publisher :: String }
```

- Konstruktion:

```
b = Book { author = "M. Proust"
         , title  = "A la recherche du temps perdu"
         , publisher = "S. Fischer Verlag"}
```

Selektion, Update und Patternmatching

- Selektion durch Feldnamen:

```
publisher b --> "S. Fischer Verlag"
author b    --> "M. Proust"
```

- Update:

```
b{publisher = "Rowohlt Verlag"}
```

  - Rein funktional! (`b` bleibt unverändert)

- Patternmatching:

```
print :: Book-> IO ()
print (Book{author= a, publisher= p, title= t}) =
  putStrLn (a++ " schrieb "++ t ++ " und "++
            p++ " veröffentlichte es.")
```

Partielle Konstruktion und Pattermatching

- Partielle Konstruktion und Patternmatching möglich:

```
b2 = Book {author= "C. Lüth"}
shortPrint :: Book-> IO ()
shortPrint (Book{title= t, author= a}) =
  putStrLn (a++ " schrieb "++ t)
```

  - Guter Stil: nur auf benötigte Felder matchen.

- Datentyp erweiterbar:

```
data Book = Book { author :: String
                 , title  :: String
                 , publisher :: String
                 , signature :: String }
```

  Programm muß nicht geändert werden (nur neu übersetzt).

Zusammenfassung labelled records

- Reihenfolge der Konstruktorargumente irrelevant
- Generierte Selektoren und Update-Funktionen
- Erhöht Programmlesbarkeit und Flexibilität
- NB. Feldnamen sind Bezeichner
  - Nicht zwei gleiche Feldnamen im gleichen Modul
  - Felder nicht wie andere Funktionen benennen

Animation

Alles dreht sich, alles bewegt sich...

- Animation: über der Zeit veränderliche Grafik
- Unterstützung von Animationen in HGL:
  - `Timer` ermöglichen getaktete Darstellung
  - Gepufferte Darstellung ermöglicht flickerfreie Darstellung
- Öffnen eines Fensters mit Animationsunterstützung:
  - Initiale Position, Grafikzwischenpuffer, Timer-Takt in Millisekunden

```
openWindowEx :: Title-> Maybe Point-> Size->
                RedrawMode-> Maybe Time-> IO Window
data RedrawMode
  = Unbuffered | DoubleBuffered
```

Der springende Ball

- Ball hat Position und Geschwindigkeit:

```
data Ball = Ball { p :: Point,
                   v :: Point }
```

- Ball zeichnen: Roter Kreis an Position $\vec{p}$

```
drawBall :: Ball-> Graphic
drawBall (Ball {p= p}) =
  withColor Red (circle p 15)
```

- Kreis zeichnen:

```
circle :: Point-> Int-> Graphic
circle (px, py) r = ellipse (px- r, py- r) (px+ r, py+ r)
```

Bewegung des Balles

- Geschwindigkeit $\vec{v}$ zu Position $\vec{p}$ addieren
- In X-Richtung: modulo Fenstergröße 500
- In Y-Richtung: wenn Fensterrand 500 erreicht, Geschwindigkeit invertieren
- Geschwindigkeit in Y-Richtung nimmt immer um 1 ab

```
move :: Ball-> Ball
move (Ball {p= (px, py), v= (vx, vy)})=
  Ball {p= (px', py'), v= (vx, vy')} where
    px' = (px+ vx) `mod` 500
    py0 = py+ vy
    py' = if py0> 500 then 500-(py0-500) else py0
    vy' = (if py0> 500 then -vy else vy)+ 1
```

Der springende Ball

- Hauptprogram: Fenster öffnen, Starten der Hauptschleife

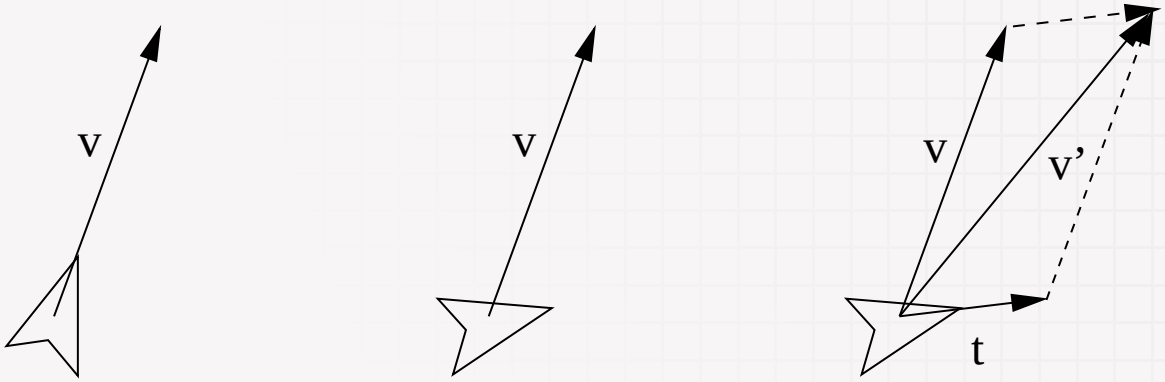
```
main :: IO ()
main = runGraphics $
  do w<- openWindowEx "Bounce!" Nothing (500, 500)
                      DoubleBuffered (Just 30)
     loop w (Ball{p=(0, 10), v= (5, 0)})
```

- Hauptschleife: Ball zeichnen, auf Tick warten, Folgeposition

```
loop :: Window-> Ball-> IO ()
loop w b =
  do setGraphic w (drawBall b)
     getWindowTick w
     loop w (move b)
```

Fallbeispiel: Ein Raumflugsimulator

- Ziel: Simulation eines Raumschiffs
- Steuerung nur mit Schub und Drehung



- Geschwindigkeit $\vec{v}$, Schub $\vec{t}$
  - Schub operiert immer in Richtung der Orientierung

Modellierung des Schiffszustandes

- Zustand des Schiffes zu gegebener Zeit:
  - Position $\vec{p} \in \mathbb{R}^2$
  - Geschwindigkeit $\vec{v} \in \mathbb{R}^2$
  - Orientierung $\phi \in \mathbb{R}$ (als Winkel)
  - Schub $s \in \mathbb{R}$ (als Betrag; $\vec{t}$ ist $polar(s, \phi)$)
  - Winkelbeschleunigung $\omega \in \dot{\mathbb{R}}$
- Zustandsübergang:
  - Neue Position: $\vec{p}' = \vec{p} + \vec{v}'$
  - Neue Geschwindigkeit: $\vec{v}' = \vec{v} + polar(s, \phi)$
  - Neue Orientierung: $\phi' = \phi + \omega$
  - Winkelbeschleunigung und Schub: durch Benutzerinteraktion

Punkte als Vektoren

- Skalarmultiplikation

```
smult :: Double-> Point-> Point
smult f (x, y)
  | f == 1     = (x, y)
  | otherwise = (round (f* fromIntegral x),
                 round (f* fromIntegral y))
```

- Vektoraddition

```
add :: Point-> Point-> Point
add (x1, y1) (x2, y2) = (x1+ x2, y1+ y2)
```

- Betrag eines Vektors

```
len :: Point-> Double
len (x, y)= sqrt (fromIntegral (x^2+ y^2))
```

Punkte als Vektoren

- Konversion aus Polarkoordinaten

```
polar :: Double-> Angle-> Point
polar r phi = rot phi (round r, 0)
```

- Rotation (um den Nullpunkt)

```
rot :: Angle-> Point-> Point
rot w (x, y)
  | w == 0     = (x, y)
  | otherwise = (round (x'* cos w+ y'* sin w),
                 round (-x' * sin w + y'* cos w)) where
                x' = fromIntegral x; y'= fromIntegral y
```

Modellierung der Benutzerinteraktion

- Benutzerinteraktion:
  - Konstanten W für Winkelbeschleunigung, T für Schub
  - Tasten für *Links*, *Rechts*, *Schub*
  - *Links* drücken: Winkelbeschleunigung auf $+W$ setzen
  - *Links* loslassen: Winkelbeschleunigung auf 0 setzen
  - *Rechts* drücken: Winkelbeschleunigung auf $-W$ setzen
  - *Rechts* loslassen: Winkelbeschleunigung auf 0 setzen
  - *Schub* drücken: Schub auf T setzen
  - *Schub* loslassen: Schub auf 0 setzen
- Neuer Zustand:
  Zustandsübergang plus Benutzerinteraktion.

Datenmodellierung

- Modellierung des Gesamtsystems
  - Für den Anfang nur das Schiff

```
type State = Ship
```

- Schiffszustand:

```
data Ship =
   Ship { pos    :: Point
        , vel    :: Point
        , ornt   :: Double
        , thrust :: Double
        , hAcc   :: Double }
```

Globale Parameter

- Fenstergröße

```
winSize :: (Int, Int)
winSize = (800, 600)
```

- Schub

```
aDelta :: Double
aDelta = 1
```

- Maximale Geschwindigkeit

```
vMax :: Double
vMax = 20
```

- Winkelbeschleunigung

```
hDelta :: Double
hDelta = 0.3
```

Globale Parameter

- Das Raumschiff (als Polygon)

```
spaceShip :: [Point]
spaceShip = [(15, 0), (-15, 10),
             (-10, 0), (-15, -10), (15, 0)]
```

- Der Anfangszustand: Links oben, nach Süden gerichtet

```
initialState :: State
initialState =
  Ship{ pos= (40, 40)
      , vel= (0, 0), ornt= -pi/2
      , thrust= 0, hAcc= 0}
```

Berechung des neuen Schiffszustandes

- Geschwindigkeit so verändern, dass Betrag Obergrenze v_{max} nie überschreitet.

```
moveShip :: Ship-> Ship
moveShip(Ship {pos= pos0, vel= vel0,
               hAcc= hAcc, thrust= t, ornt= o}) =
  Ship{ pos= addWinMod pos0 vel0
      , vel= if l>vMax then smult (vMax/l) vel1 else vel1
      , thrust= t, ornt= o+ hAcc, hAcc= hAcc} where
          vel1= add (polar t o) vel0
          l   = len vel1
```

Systemzustand visualisieren

- Gesamter Systemszustand

```
drawState :: State-> Graphic
drawState s = drawShip s
```

  - Weitere Objekte mit `overGraphics` kombinieren
- Schiff darstellen (Farbänderung bei Beschleunigung)

```
drawShip :: Ship-> Graphic
drawShip s =
   withColor (if thrust s> 0 then Red else Blue) $
     polygon (map (add (pos s). rot (ornt s)) spaceShip) whe
```

Hauptschleife

- Zeichnen
- Auf nächsten Tick warten
- Benutzereingabe lesen
- Folgezustand berechnen

```
loop :: Window-> State-> IO ()
loop w s =
  do setGraphic w (drawState s)
     getWindowTick w
     evs<- getEvents w
     loop w (nextState evs s)
```

Folgezustand berechnen

- Folgezustand berechnen

```
nextState :: [Event]-> State-> State
nextState evs s =
  moveShip (foldl (flip procEv) s evs)
```

- Liste aller Eingaben seit dem letzten Tick:

```
getEvents :: Window-> IO [Event]
getEvents w =
  do x<- maybeGetWindowEvent w
     case x of Nothing -> return []
               Just e  -> do rest <- getEvents w
                             return (e : rest)
```

Benutzereingabe verarbeiten

```
procEv :: Event-> State-> State
procEv (Key {keysym= k, isDown=down})
    | isLeftKey k && down       = sethAcc hDelta
    | isLeftKey k && not down   = sethAcc 0
    | isRightKey k && down      = sethAcc (- hDelta)
    | isRightKey k && not down = sethAcc 0
    | isUpKey k && down         = setThrust aDelta
    | isUpKey k && not down     = setThrust 0
procEv _ = id
sethAcc :: Double->State-> State
sethAcc a s = s{hAcc= a}
setThrust :: Double-> State-> State
setThrust a s = s{thrust= a}
```

Hauptprogramm

- Fenster öffnen, Schleife mit Anfangszustand starten

```
main :: IO ()
main = runGraphics $
  do w<- openWindowEx "Space --- The Final Frontier"
                      Nothing winSize DoubleBuffered
                      (Just 30)
     loop w initialState
     closeWindow w
```

- Zeigen!

Zusammenfassung

- Abstrakte und portable Grafikprogrammierung mit HGL
  - Handbuch und Bezugsquellen auf PI3-Webseite oder `http://www.haskell.org/graphics`
- Neues Haskell-Konstrukt: labelled records
  - Nützlich zur Modellierung großer Datentypen
- Animation
  - Unterstützung in `HGL` durch Timer und Puffer
  - Implementation eines einfachen Raumschiffsimulators
- Nächste Woche: Verifikation und Beweis