

Reaktive Programmierung
Vorlesung 2 vom 29.04.14: A Practical Introduction to Scala

Christoph Lüth & Martin Ring

Universität Bremen

Sommersemester 2014

1 [15]

Fahrplan

- ▶ Teil I: Grundlegende Konzepte
 - ▶ Was ist Reaktive Programmierung?
 - ▶ Einführung in Scala
 - ▶ Die Scala Collections
 - ▶ Monaden
 - ▶ ScalaCheck
- ▶ Teil II: Nebenläufigkeit
- ▶ Teil III: Fortgeschrittene Konzepte

2 [15]

Heute: Scala

- ▶ A *scalable language*
- ▶ Rein objektorientiert
- ▶ Funktional
- ▶ Eine "JVM-Sprache"
- ▶ Seit 2004 von Martin Odersky, EPFL Lausanne (<http://www.scala-lang.org/>).
- ▶ Seit 2011 kommerziell durch Typesafe Inc.

3 [15]

Scala am Beispiel: 01-GCD.scala

Was sehen wir hier?

- ▶ Variablen, veränderlich — *Mit Vorsicht benutzen!*
- ▶ Werte, unveränderlich
- ▶ while-Schleifen — *Unnötig!*
- ▶ Rekursion — einfache Endrekursion wird optimiert
- ▶ Typinferenz — mehr als Java, weniger als Haskell

4 [15]

Scala am Beispiel: 02-Rational.scala

Was sehen wir hier?

- ▶ Klassenparameter
- ▶ `this`
- ▶ Methoden, Syntax für Methodenanwendung
- ▶ `override` (nicht optional)
- ▶ private Werte und Methoden
- ▶ Klassenvorbedingung (`require`)
- ▶ Overloading
- ▶ Operatoren

5 [15]

Algebraische Datentypen: 03-Expr.scala

Was sehen wir hier?

- ▶ `case class` erzeugt
 - ▶ Factory-Methode für Konstruktoren
 - ▶ Parameter als implizite `val`
 - ▶ abgeleitete Implementierung für `toString`, `equals`
 - ▶ ... und `pattern matching`
- ▶ Pattern sind
 - ▶ `case 4 =>` — Literale
 - ▶ `case C(4) =>` — Konstruktoren
 - ▶ `case C(x) =>` — Variablen
 - ▶ `case C(_) =>` — Wildcards
 - ▶ `case x: C =>` — getypte pattern
 - ▶ `case C(D(x: T, y), 4) =>` — geschachtelt

6 [15]

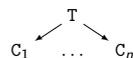
Implementierung algebraischer Datentypen

Haskell:

`data T = C1 | ... | Cn`

- ▶ Ein Typ `T`
- ▶ Konstruktoren erzeugen Datentyp

Scala:



- ▶ Varianten als **Subtypen**
- ▶ Problem und Vorteil: **Erweiterbarkeit**
- ▶ `sealed` verhindert Erweiterung

7 [15]

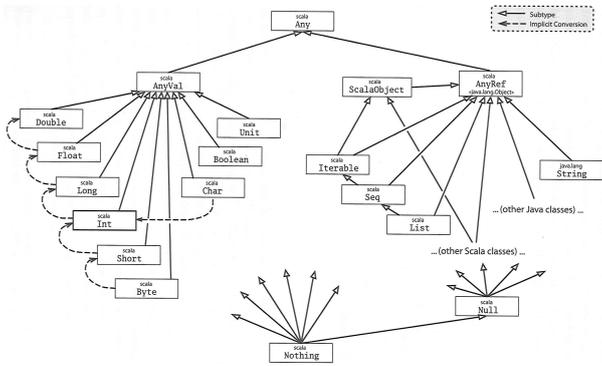
Das Typsystem

Behandelt:

- ▶ Werte vs. Objekte
- ▶ Scala vs. Java
- ▶ `NULL` references

8 [15]

Vererbungshierarchie



Quelle: Odersky, Spoon, Venners: *Programming in Scala*

9 [15]

Parametrische Polymorphie

- ▶ Typparameter (wie in Java, Haskell), Bsp. `List [T]`
- ▶ Problem: Vererbung und Polymorphie
- ▶ Ziel: wenn $S < T$, dann $List [S] < List [T]$
- ▶ Problem: `Ref.hs`
- ▶ Warum?
 - ▶ Funktionsraum nicht monoton im ersten Argument
 - ▶ Sei $X \subseteq Y$, dann $Z \rightarrow X \subseteq Z \rightarrow Y$, aber $X \rightarrow Z \not\subseteq Y \rightarrow Z$

10 [15]

Typvarianz

- | | | |
|---|--|--|
| <p><code>class C[+T]</code></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Kovariant ▶ $S < T$, dann $C[S] < C[T]$ ▶ Parameter T nicht in Def.bereich | <p><code>class C[T]</code></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Rigide ▶ Kein Subtyping ▶ Parameter T kann beliebig verwendet werden | <p><code>class C[-T]</code></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Kontravariant ▶ $S < T$, dann $C[T] < C[S]$ ▶ Parameter T nicht in Wertebereich |
|---|--|--|

Beispiel:

```
class Function[-S, +T] {
  def apply(x:S) : T
}
```

11 [15]

Traits: 04-Funny.scala

Was sehen wir hier?

- ▶ Traits (Mix-ins): abstrakte Klassen, Interfaces; Haskell: Typklassen
- ▶ Unterschied zu Klassen:
 - ▶ Keine Parameter
 - ▶ Keine feste Oberklasse (super dynamisch gebunden)
- ▶ Nützlich zur Strukturierung:

thin interface + trait = rich interface

Beispiel: `04-Ordered.scala`, `04-Rational.scala`

12 [15]

Was wir ausgelassen haben...

- ▶ Komprehension (nicht nur für Listen)
- ▶ Gleichheit (`==`, `equals`)
- ▶ Implizite Parameter und Typkonversionen
- ▶ Nebenläufigkeit (Aktoren)

13 [15]

Scala — Die Sprache

- ▶ Objekt-orientiert:
 - ▶ Veränderlicher, gekapselter **Zustand**
 - ▶ Subtypen und Vererbung
 - ▶ Klassen und Objekte
- ▶ Funktional:
 - ▶ Unveränderliche **Werte**
 - ▶ Polymorphie
 - ▶ Funktionen höherer Ordnung

14 [15]

Beurteilung

- ▶ **Vorteile:**
 - ▶ Funktional programmieren, in der Java-Welt leben
 - ▶ Gelungene Integration funktionaler und OO-Konzepte
 - ▶ Sauberer Sprachentwurf, effiziente Implementierung, reiche Büchereien
- ▶ **Nachteile:**
 - ▶ Manchmal etwas **zu** viel
 - ▶ Entwickelt sich ständig weiter
 - ▶ One-Compiler-Language, vergleichsweise langsam

15 [15]