

PUNTUACIONES:

	A	B	C	D	E	F	total
1	.5	.5	.5	.5	.5	.5	3
2	1	.5	.5				2

ACLARACIONES:

☐ quiero que se publique mi calificación

Todos los apartados valen 0.5 puntos, salvo el 2A.

**1** Sea la siguiente estructura de datos para representar los números enteros**data**  $E = O \mid S E \mid P E$  **deriving** ( $Show, Eq$ )

y la siguiente función de plegado para la estructura anterior:

$$\begin{aligned}
 pE \ f \ g \ z \ O &= z \\
 pE \ f \ g \ z \ (S \ x) &= f \ (pE \ f \ g \ z \ x) \\
 pE \ f \ g \ z \ (P \ x) &= g \ (pE \ f \ g \ z \ x)
 \end{aligned}$$
(A).— Deducir el tipo de la función  $pE$ .(B).— Se considera ahora el operador  $(+)$  dado por

**instance**  $Num \ E$  **where**

$$(+) \ y = pE \ S \ P \ y$$
Demuestra por inducción estructural que  $\forall x. x :: E. O + x = x$ (C).— Define el operador  $(-)$  a partir de  $pE$  $(-) \ y = \dots$ (D).— Las siguientes definiciones mutuamente recursivas calculan la paridad de un entero:

$par \ O = True$	$impar \ O = False$
$par \ (S \ x) = impar \ x$	$impar \ (S \ x) = par \ x$
$par \ (P \ x) = impar \ x$	$impar \ (P \ x) = par \ x$

Describe, utilizando la función  $pE$ , las funciones  $par$ ,  $impar$

(E).— Demuestra que se cumple  $par = not . impar$

(F).— Utilizando el apartado anterior, describe directamente con  $pE$  las funciones  $par$  e  $impar$ .  
 $par = pE \dots$   $impar = pE \dots$

---

**2** (A).— Describe una red de procesos, así como sus ecuaciones, para calcular la lista infinita de los elementos de la sucesión definida por

$$b_0 = 1, \quad \text{y para } n > 0, \quad b_n = nb_{n-1} + n - 1$$

(B).— El término  $b_{50}$  vale 30414093201713378043612608166064768844377641568960511999999999999, que termina con 12 nueves. Escribe una expresión para calcular con cuantos nueves termina el término  $b_{500}$ .

(C).— ¿Qué relación existe entre  $b_n$  y el valor  $n$ !?

PUNTUACIONES:

A	B	C	D	E	F	G	total
.3	.4	.3	1	1	1	1	5

ACLARACIONES:

☐ quiero que se publique mi calificación

Sea la siguiente estructura de datos para representar los números enteros

**data**  $E = O \mid S E \mid P E$  **deriving** *Show*

(**no derivamos de Eq**). Sean también las siguientes constantes para representar los números  $+1, +2, \dots, -1, -2, \dots$ :

$m1 = S O$ ;  $m2 = S m1$ ;  $\dots$ ;  $\_1 = P O$ ;  $\_2 = P \_1$ ;  $\dots$

y la siguiente función de plegado para la estructura anterior:

$pE f g z O = z$   
 $pE f g z (S x) = f (pE f g z x)$   
 $pE f g z (P x) = g (pE f g z x)$

(A).— ¿Qué tipo infiere el sistema para la función  $pE$ ?

(B).— Utilizando la función  $pE$  define la función  $aInteger :: E \rightarrow Integer$  que actúa como puedes suponer:  
 $aInteger \_2 = -2$ ,  $aInteger(P(S0)) = 0$ . (si no eres capaz de escribirla vía  $pE$ , utilice tres ecuaciones recursivas).

(C).— Utilizando la función  $aInteger$ , completa una definición de instancia:

**instance**  $Eq E$  **where**  
 $x == y = \dots$

(D).— Completa en la siguiente instancia la definición del producto utilizando  $pE$

**instance**  $Num E$  **where**  
 $(+) y = pE S P y$   
 $(-) y = pE P S y$   
 $(*) y = \dots$

(comprueba con algunos cálculos:  $\_1 * m1 = PO$ , etc)

(E).— Una *tortuga* es un objeto caracterizado por una posición en el plano así como la orientación de su *cabeza*, y podemos describirla con la siguiente estructura de datos:

**data** *Tortuga* =  $T$  *Dirección*  $E E$  **deriving** (*Eq*, *Show*)  
**data** *Dirección* =  $No \mid Es \mid Su \mid Os$  **deriving** (*Eq*, *Show*, *Enum*)

( $No \equiv$  norte,  $Es \equiv$  este,  $\dots$ ). Consideremos también la siguiente estructura para representar movimientos de la tortuga:

**data** *Mov* =  $Av \mid Re \mid Gi \mid Gd$  **deriving** (*Eq*, *Show*)

donde  $Av$  representa avanzar un paso según la dirección de la cabeza,  $Re$  representa un paso atrás,  $Gd$  girará la cabeza 90 grados en el sentido horario, y  $Gi$  girará 90 grados en el sentido contrario. Escriba una función:

$mueve :: Tortuga \rightarrow Mov \rightarrow Tortuga$

que describa un movimiento de la tortuga:

MAIN>> *tInit*  
 $T Oe O O :: Tortuga$   
 MAIN>> *mueve tInit Av*  
 $T Oe (S O) O :: Tortuga$

```
MAIN>> mueve (mueve tInit Av) Gi
T No (S O) O :: Tortuga
```

(F).— Escribe una función *camino* :: *Tortuga* → [*Mov*] → *Tortuga* que permita obtener el estado final de una tortuga a partir de una lista de movimientos:

```
MAIN>> camino tInit [Av, Gi, Re, Gd]
T Es (S O) (P O) :: Tortuga

MAIN>> camino tInit [Av, Gi, Re, Gd, Re, Gi, Av]
T No (P (S O)) (S (P O)) :: Tortuga
```

Observe que el estado final *captura* en cierta forma la sucesión de movimientos.

(G).— Una espiral es el juego infinito de movimientos: [*Av, Gi, Av, Av, Gi, Av, Av, Av, Gi, ...*] Pinta una red de procesos que permite obtener la espiral, así como las ecuaciones de la red:

```
espiral :: [Mov]
espiral = ...
```

Pruebe así mismo los sucesivos estados tras las recorrer la espiral:

```
MAIN>> camino tInit (take 20 espiral)
T No (S (S (S (S (S (P (P (P (S O)))))))) (P (P (P (P (S (S O)))))) :: Tortuga
```