

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:

$$\begin{aligned} par\ O &= True \\ par\ (S\ x) &= impar\ x \\ par\ (P\ x) &= impar\ x \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} impar\ O &= False \\ impar\ (S\ x) &= par\ x \\ impar\ (P\ x) &= par\ x \end{aligned}$$

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*.

$$par = pE \dots \quad impar = pE \dots$$

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:	<table border="1"> <tr> <td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>total</td></tr> <tr> <td>.3</td><td>.4</td><td>.3</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>5</td></tr> </table>	A	B	C	D	E	F	G	total	.3	.4	.3	1	1	1	1	5	ACLARACIONES:
A	B	C	D	E	F	G	total											
.3	.4	.3	1	1	1	1	5											
		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 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:

$$\begin{aligned} pE f g z O &= z \\ pE f g z (S x) &= f(pE f g z x) \\ pE f g z (P x) &= g(pE f g z x) \end{aligned}$$

(A).— ¿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**

$$\begin{aligned} (+) y &= pE S P y \\ (-) y &= pE P S y \\ (*) y &= \dots \end{aligned}$$

(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: $[Av, Gi, Av, Av, Gi, Av, Av, Av, Gi, \dots]$ 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 (P (P (P (P (S O)))))))) (P (P (P (P (S (S O)))))) :: Tortuga
```