

Sommario: 10 aprile, 2019

- Tipi Astratti: Struttura, API e ADT
- Un ADT per IntStack
- ADT: Modifichiamo l'implementazione
- Un API tante ADT
- ADT con polimorfismo: Definiamo il tipo 'a stack in OCaml
- ADT per valori non-modificabili:
il tipo 'a stack in OCaml è per stack IMMUTABLE
- ADT per valori modificabili:
il tipo stack<A> in Java è per stack polimorfi e MUTABLE
- Moduli
- Esercizi

- **Tipo di Dato Astratto:** Una Collezione di Valori definita dall'insieme delle sole operazioni che possono essere usate per introdurli e operare con essi.

- **Caratteristiche Distintive** sono le operazioni con cui sono completamente definiti e che si dividono in:
 - **Costruttori:** operazioni per introdurre tali valori (come Valori Calcolabili);
 - **Produttori:** operazioni che calcolano tali valori (come Valori Calcolabili);
 - **Modificatori:** operazioni che modificano (componenti di) tali valori (solo per Tipi Astratti modificabili e strutturati);
 - **Osservatori:** operazioni che accedono ai componenti di tali valori (solo per Tipi Astratti strutturati);

Tipi Astratti: Principi/2

- **Tipo di Dato Astratto:** Una Collezione di Valori definita dall'insieme delle sole operazioni che possono essere usate per introdurli e operare con essi.
- **Caratteristiche Distintive** sono le operazioni con cui sono completamente definiti e che si dividono in:...
- **Rappresentazione** di tali valori **non è visibile**, e **nemmeno utile** per programmare con tali valori
- **Implementazione** delle operazioni **non è visibile**¹, e **nemmeno utile** per programmare con tali valori
- **Rappresentazione e Implementazione** possono essere cambiate senza che il comportamento del programma cambi
- **Unità di Programmazione per Dati** della Programmazione Strutturata: Introducono nuove collezioni di valori **nascondendo dettagli implementativi che restano però localizzati** nella definizione del tipo astratto.

¹all'esterno della definizione

Tipi Astratti: API & ADT

- **Tipo di Dato Astratto:** Una Collezione di Valori definita dall'insieme delle sole operazioni che possono essere usate per introdurli e operare con essi.
- Un tipo astratto è una definizione di tipo con la seguente struttura generale:
 - **typeName:** che fornisce il nome del nuovo tipo
 - **signature:** che contiene la segnatura di tutte le operazioni visibili e quindi utilizzabili per il nuovo tipo
 - **implementazione:** che contiene l'intera implementazione (rappresentazione e implementazione op.)
- In una sintassi concreta ispirata a Standard ML:

```
abstype typeName{
  private section: Definizioni di tipo
                  per la rappresentazione
  signature
  public section: Nomi e tipi delle operazioni
                 utilizzabili all'esterno
  operations
  private section: Definizioni delle operazioni,
                  incluse le ausiliarie
}
```

- **Applicative Programming Interface** = typeName + signature

Un ADT IntStack: Stacks bounded di int

```
abstype Int_Stack{
  type Int_Stack = struct{
    int p[100];
    int n;
    int top;
  };
signature
  Int_Stack create_stack();
  void push(Int_Stack s, int k);
  int top(Int_Stack s);
  void pop(Int_Stack s);
  bool empty(Int_Stack s);
operations
  Int_Stack create_stack(){
    int_stack s = new Int_Stack();
    s.n = 0;
    s.top = 0;
    return s;
  }
  void push(Int_Stack s, int k){
    if (s.n == 100) error;
    s.n = s.n+1;
    s.p[s.top] = k;
    s.top = s.top+1;
  }
  int top(Int_Stack s){
    return s.p[s.top];
  }
  void pop(Int_Stack s){
    if (s.n == 0) error;
    s.n = s.n-1;
    s.top = s.top-1;
  }
  bool empty(Int_Stack s){
    return (s.n == 0);
  }
}
```

Un rifrasamento in C: Stacks bounded di int

```
//abstype IntStack{
    struct stackStruct{
        int p[100];
        int n;
        int top;
    };
    typedef struct stackStruct stackElem;
    typedef stackElem* IntStack;
/*
    signature
    IntStack createStack();
    void push(IntStack s, int k);
    int top(IntStack s);
    void pop(IntStack s);
    bool empty(IntStack s);

    operations
*/
    IntStack createStack(){
        IntStack s = (IntStack) malloc(sizeof(stackElem));
        s->n = 0;
        s->top = 0;
        return s;
    }
    void push(IntStack s, int k){
        //if (s->n == 100) error;
        s->n = s->n+1;
        s->p[s->top] = k;
        s->top = s->top+1;
    }
    int top(IntStack s){
        return s->p[s->top];
    }
    void pop(IntStack s){
        //if (s->n == 0) error;
        s->n = s->n-1;
        s->top = s->top-1;
    }
    bool empty(IntStack s){
        return (s->n == 0);
    }
}
```

Accesso della sola signature (interfaccia)

Tipo Astratto: Rappresentazione dei valori e implementazione delle operazioni sono accessibili solo all'interno della definizione.

- Si consideri il seguente frammento di programma di un linguaggio a blocchi, scope statico, ADT e struttura C-like di comandi ed espressioni. Il frammento utilizza lo ADT `Int_Stack` e contiene alcuni errori. Quali e Perché?

```
abstype Int_Stack{...};
int k = 0;
Int_Stack stack1, stack2;
stack1 = create_stack();
stack1 = push(stack1, 1);
stack1 = push(stack1, 5);
stack2 = stack1;
if (stack1.n>0) stack1.p[top - 1] = stack1.p[top];
while (!empty(stack2)){
    k = k + top(stack2);
    pop(stack2);
    stack2.top = k;
}
```

Valore Astratto, Presentazione e Stato Concreto

- **Valori Astratti.** Insieme **A** dei valori esprimibili con un ADT.
- **Presentazione.** Le forme sintattiche con cui possono essere mostrati i valori di **A**

Esempio: I valori di A_{intStack} , hanno la seguente presentazione:

A_{intStack} è insieme di sequenze modificabili della forma $[x_1, \dots, x_k]$, quando $k > 0$, [], altrimenti.
L'intero x_k è l'ultimo inserito ed è il primo che può essere acceduto.

- **Stati Concreti.** Insieme **C** degli stati definibili nell'ADT per rappresentare **A**.

Esempio: C_{intStack} è insieme di triple definite da:

```
type Int_Stack = struct{
    int P[100];
    int n;
    int top;
}
```


Relazione tra Valore Astratto e Stato Concreto: AF e I

- **Valori Astratti.** Insieme **A** dei valori esprimibili con un ADT.

A_{IntStack} è insieme di sequenze modificabili della forma $[x_1, \dots, x_k]$, quando $k > 0$, [], altrimenti.
L'intero x_k è l'ultimo inserito ed è il primo che può essere acceduto.

- **Stati Concreti.** Insieme **C** degli stati definibili nell'ADT per rappresentare **A**.

```
type Int_Stack = struct{
    Int P[100];
    Int n;
    Int top;
}
```

Funzione di Astrazione. È una funzione **AF**: **C** \rightarrow **A** che associa ad ogni **stato concreto legale** la presentazione del valore astratto rappresentato

Esempio

$AF(c) = []$ if $c.n == 0$

$AF(c) = [x_1, \dots, x_k]$ con $x_i == c.P[i - 1](\forall i \in [1..k])$, if $c.n == k > 0$

Invariate di Rappresentazione. È un predicato che definisce gli **stati concreti legali** di **C**

Esempio

$I(c) = (c.n >= 0) \& (c.n == c.top) \& (c.n <= 100)$

ADT Polimorfo in OCaml: Stack Immutable

StackADT.ml

4/23/1

```
exception Error ;;

module type STACK =
  sig type 'a stack
    val create_stack: unit -> 'a stack
    val push: 'a stack -> 'a -> 'a stack
    val top: 'a stack -> 'a
    val pop: 'a stack -> 'a stack
  end;;

module Stack =
  (struct
    type 'a sk = E | SK of 'a sk * 'a
    type 'a stack = M of int * ('a sk)
    let create_stack = fun () -> M(0,E)
    let push (M(n,sk)) x =
      if n=100 then raise(Error)
      else M(n+1,SK(sk,x))
    let top (M(n,sk)) = match sk with
      E -> raise Error
      | SK(sk,v) -> v
    let pop (M(n,sk)) = match sk with
      E -> raise Error
      | SK(sk,v) -> M(n-1,sk)
  end:STACK);;
```

ADT Polimorfo in Java: Stack Mutable

StackADT.java

4/23/17 7:20 PM

```
abstract class STACK <A>{ //A Java API for the type Stack
    public abstract void create_Stack();
    public abstract void push (A x);
    public abstract A top (A x);
    public abstract void pop();
}

class Stack <A> extends STACK <A>{
    //MUTABLE ABSTRACT VALUES
    private Vector <A> P;
    private int n;
    private int top;

    public void create_Stack(){
        P = new Vector <A>();
        n = 0;
        top = -1;
    }
    public void push(A x){
        if (n == 100) throw new Error();
        n = n+1;
        top = top + 1;
        P.add(top,x);
    }
    public A top(A x){
        if (n == 0) throw new Error();
        return (P.get(top));
    }
    public void pop(){
        if (n == 0) throw new Error();
        n = n-1;
        top = top - 1;
    }
}
```

- L'ADT per stack in linguaggio C-like implementa correttamente le funzioni AF e I date?
Cosa significa "correttamente"? Quali proprietà devono essere verificate per la correttezza?

Proprietà dell'Invariante Il codice di ogni Costruttore e di ogni Modificatore deve modificare uno stato concreto c in uno c' tale che se $I(c)$ allora $I(c')$.

- Come sono definite le funzioni AF e I per gli ADT dati in Ocaml e in Java, rispettivamente?

- L'ADT per stack in Ocaml è immutable perchè, oltre a costruttori e osservatori, ha solo produttori. L'ADT per stack in Java è mutable perchè, oltre a costruttori e osservatori, ha solo modificatori.
L'ADT per stack nel linguaggio C-like di che tipo è?

- L'operazione push dell'ADT per stack nel linguaggio C-like è un produttore o un modificatore?

- ADT = Unità di Programmazione per Programmazione in Piccolo
 - operano su un tipo di dato per localizzare la definizione e
 - limitare la visibilità in accordo alla regola della "sola segnatura"

- Moduli = Unità di Programmazione per Programmazione in Grande
 - operano su partizioni di sistemi di grandi dimensioni
 - trattandole come parti autonome e
 - compilabili in modo indipendente e
 - con caratteristiche di modificabilità simili agli ADT
 - raggruppano più dichiarazioni (dati e/o funzioni), e
 - definiscono regole di visibilità per tali dichiarazioni
 - Stabilendo ciò che è pubblico e ciò che non lo è
 - importando da moduli ed esportando solo su altri

Modulo: Costrutti Imports, Public, Private

```
module Buffer imports Counter{
  public
    type Buf;
    void insert(reference Buf f, int n);
    int get(Buf b);
    Count c; // how many times buffer has been used
  private imports Queue{
    type Buf = Queue;
    void insert(reference Buf b, int n){
      inqueue(b,n);
      inc(c);
    }
    int get(Buf b){
      return dequeue(b);
      inc(c);
    }
    init_counter(c); // module initialisation part
  }
}
module Counter{
  public
    type Count;
    void init_counter(reference Count c);
    int get(Count c);
    void inc(reference Count c);
  private
    type Count = int;
    void init_counter(reference Count c){
      c=0;
    }
    int get(Count c){
      return c;
    }
    void inc(reference Count c){
      c = c+1;
    }
}
```

- 1 Quali tra le seguenti proprietà di un Tipo Astratto non sono presenti nei Tipi Algebrici? Costruttori, Modificatori, Produttori, Non Visibilità della Rappresentazione, Non Visibilità dell'Implementazione delle Operazioni, Unità di Programmazione per Dati.
- 2 Differenze tra API e ADT in un Tipo Astratto.
- 3 Perché la prima definizione di `Int_Stack`, riportata nelle slide, è errata? Indicare gli errori e le cause.
- 4 Perché il rifrasamento in C, incluso nelle slide, non definisce un Tipo Astratto in C? Quali proprietà sono violate?
- 5 Quali errori sono contenuti nel frammento di codice C-like, incluso nelle slide, che introduce ed usa il tipo `Int_Stack`? Per ognuno si indichi posizione, causa e possibile correzione.
- 6 Si consideri l'ADT polimorfo `stack` per valori `stack Immutable` scritto in OCaml ed incluso nelle slides. Si indichino:
 - (a) valori astratti A,
 - (b) stati concreti C,
 - (c) funzione di astrazione AF,
 - (d) invariante di rappresentazione I.
- 7
 - (a) Si dica perchè lo ADT polimorfo scritto in OCaml è per valori `Immutable`.
 - (b) Si dica perchè lo ADT polimorfo scritto in Java è per valori `Mutable`.