

Гуляев Г.М.

**Современные технологии
программирования**

Лекция 2. Основы языка Scala

Центр компетенции СПО Алтайского края



Получение и установка Scala

❖ С сайта

<http://www.scala-lang.org/downloads>

скачиваем последнюю версию Scala

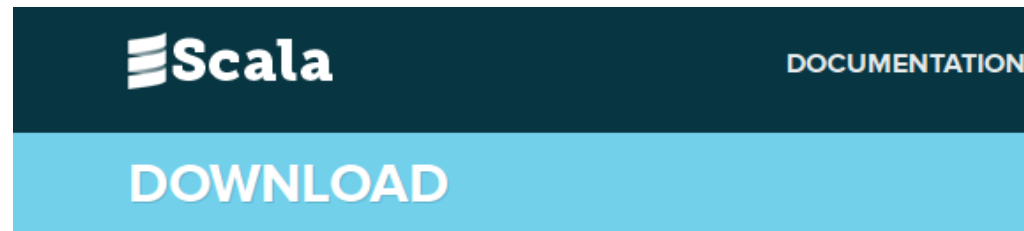
❖ Разворачиваем архив в любой каталог, например, `/srv/server/scala-2.10.2`

❖ После установки к переменной среды PATH добавляем путь на исполняемые файлы Scala:

для linux: `:/srv/server/scala-2.10.2/bin/`

❖ В Ubuntu/Debian для этого редактируем файл `/etc/enviroment`:

```
PATH="... :/srv/server/scala-2.10.2/bin"  
JAVA_HOME="/srv/server/jdk1.7.0_25"  
JDK_HOME="/srv/server/jdk1.7.0_25"  
SCALA_HOME="/srv/server/scala-2.10.2"  
CLASSPATH="."
```



Download Scala 2.10.2 for your system ([All downloads](#)).



Требования к оформлению кода на Scala

- ❖ Отступы для блоков кода (рекомендуется 2 пробела)
- ❖ Имена пакетов только из строчных букв
- ❖ Имена классов начинать с большой буквы (MyClass)
- ❖ Имена полей и методов с маленькой (newWord)
- ❖ В составных именах каждое новое подслово с заглавной
- ❖ Имена констант состоят из больших букв и _ (ARRAY_MIN_VALUE)
- ❖ В именах использовать правильные английские слова
- ❖ Имя должно отражать смысл действия или состояния
- ❖ Краткость и ясность кода - главное требование
- ❖ Не использовать префиксы get и set как в java
- ❖ Дополнительные рекомендации по ссылке:
<http://twitter.github.com/effectivescala/index-ru.html#Форматирование>

Интерактивный интерпретатор (REPL)

- ❖ Выполнив команду **scala** мы попадаем в интерактивный интерпретатор языка **Scala**, в котором можем выполнять команды и проверять работу кода:

```
scala> 8 * 5 + 2
```

```
res0: Int = 42
```

```
scala> 0.5 * res0
```

```
res1: Double = 21.0
```

```
scala> "8 * 5 + 2 = " + res0
```

```
res2: String = 8 * 5 + 2 = 42
```

- ❖ Интерпретатор **Scala** читает выражение, вычисляет его, печатает результат, читает следующее выражение и т. д. Поэтому его называют **REPL** (read-eval-print loop).
- ❖ Точнее говоря, **REPL** - не интерпретатор, ибо код компилируется и исполняется **jvm** (виртуальной машиной **java**)
- ❖ **REPL** отличный помощник во многом заменяющий **IDE**

Объявление переменных

- ❖ В REPL работает автодополнение кода (клавиша tab) и история команд (↑ ↓).
- ❖ Изменяемые переменные в Scala объявляются при помощи декларации var, а неизменяемые (константы) при помощи val

```
scala> val x = 8 * 5 + 2
```

```
x: Int = 42
```

```
scala> 0.5 * x
```

```
res3: Double = 21.0
```

```
scala> x = 0
```

```
<console>:8: error: reassignment to val
```

```
  x = 0
```

```
    ^
```

```
scala> var counter = 0
```

```
counter: Int = 0
```

```
scala> counter = 1
```

```
counter: Int = 1
```

Объявление переменных

- ❖ Как увидим далее, в Scala в большинстве своем используются неизменяемые переменные, поэтому декларация `var` будет использоваться довольно редко.
- ❖ Тип переменной выводится компилятором из контекста, однако, при желании, его можно объявить:

```
val greeting: String = null  
val greeting: Any = "Привет"
```
- ❖ В Scala тип переменной или функции всегда пишется после имени через двоеточие. В большинстве случаев это удобнее.
- ❖ В Scala точки с запятой нужны только если в одной строке находятся несколько определений:

```
val a = 1; var b = 3; val c = 2.4
```
- ❖ Присвоение одного значения нескольким переменным:

```
val xmax, ymax = 100  
var greeting, message: String = null
```

Типы в Scala

- ❖ Scala имеет семь числовых типов: **Byte**, **Char**, **Short**, **Int**, **Long**, **Float**, и **Double** и логический **Boolean**.
- ❖ В отличие от Java все эти типы - классы:
 - `1.toString // String = 1`
 - `1.to(10) // Range(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)`
- ❖ В Scala нет примитивных типов и оберточных классов. Компилятор сам производит приведение оберточных классов к примитивным и наоборот.
- ❖ Для преобразования одного типа к другому имеются соответствующие методы:
 - `99.44.toInt // Int = 99`
 - `99.toChar // Char = 'c'`
 - `"99.44".toDouble // Double = 99.44`
- ❖ Также как и в java метод `toString` позволяет приводить объекты к строке:
 - `99.44.toString // String = 99.44`

Типы в Scala

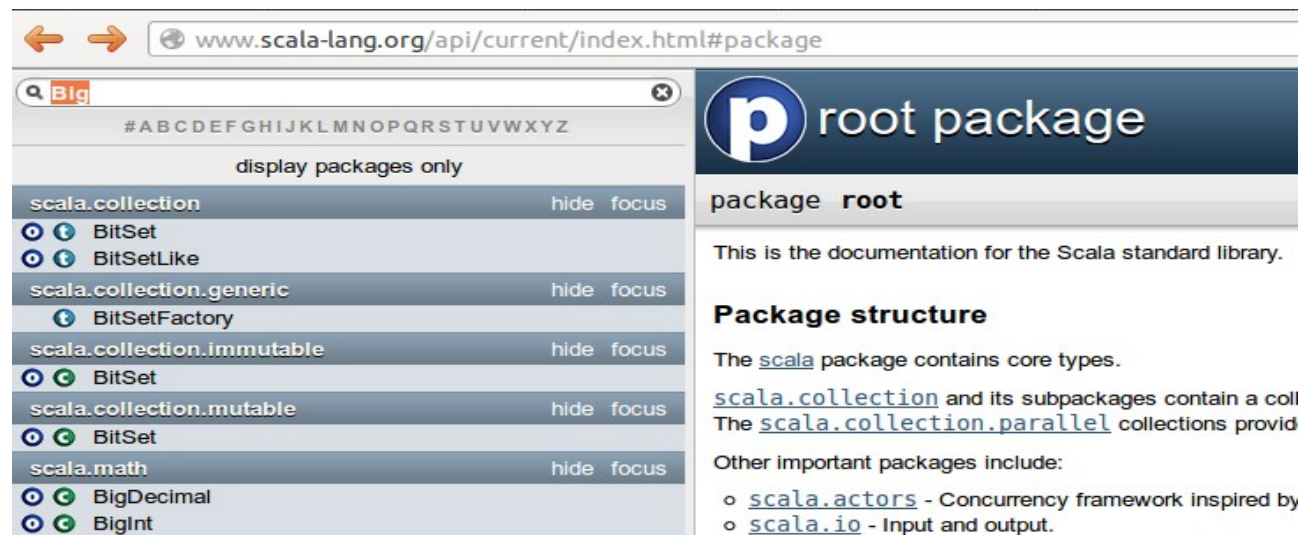
- ❖ Классы **BigInt** и **BigDecimal** предназначены для вычислений с любым количеством цифр.
- ❖ Они опираются на **java.math.BigInteger** и **java.math.BigDecimal** классов, но являются более удобным.
- ❖ Класс **String** в **Scala** имеет в основе **java.lang.String**. Но имеет дополнительно еще много функций:

```
"Привет".intersect("мир") // String = ри
```

В этом примере **java.lang.String** неявно преобразуется к **StringOps**, у которого уже есть метод **intersect**
- ❖ Аналогично для **Int**, **Double**, **Char**, ... имеются классы **RichInt**, **RichDouble**, **RichChar** и так далее. В примере **1.to(10)** метод **to** имеется именно у **RichInt**

Scaladoc

- ❖ В Scala подобно java существует генератор документации, который называется Scaladoc (см. документацию к scala на сайте: www.scala-lang.org/api).
- ❖ Работа со Scaladoc более удобна, чем с Javadoc. Например вывод при поиске класса сортируется по пакетам



The screenshot shows a web browser window with the URL www.scala-lang.org/api/current/index.html#package. The search bar contains the text "Big". Below the search bar, a list of packages is displayed, sorted by package name. The packages listed are:

- scala.collection (hide focus)
- BitSet
- BitSetLike
- scala.collection.generic (hide focus)
- BitSetFactory
- scala.collection.immutable (hide focus)
- BitSet
- scala.collection.mutable (hide focus)
- BitSet
- scala.math (hide focus)
- BigDecimal
- BigInt

The right side of the page shows the "root package" documentation. It includes the following text:

package **root**

This is the documentation for the Scala standard library.

Package structure

The [scala](#) package contains core types.

[scala.collection](#) and its subpackages contain a coll
The [scala.collection.parallel](#) collections provid

Other important packages include:

- o [scala.actors](#) - Concurrency framework inspired by
- o [scala.io](#) - Input and output.

Scaladoc (рекомендации)

- ❖ Ищите `RichInt`, `RichDouble`, и так далее если хотите узнать про числовые типы.
- ❖ Ищите `StringOps`, если хотите узнать про тип `String`.
- ❖ Математические функции находятся в пакете `scala.math`
- ❖ Методы отмеченные как `implicit` задают автоматическое преобразование, по мере необходимости. Например, объект `BigInt` умеет преобразовать `int` и `long` к `BigInt` когда это потребуется
- ❖ Методы могут иметь функции в качестве параметров. Например, метод `count` у `StringOps` :

```
def count(p: (Char) => Boolean) : Int
// число символов для которых функция p вернет true
```
- ❖ Легко запутаться в большом числе методов. Такова `Scala`, здесь для каждого возможного случая существует свой метод. Научитесь находить их и использовать.

Арифметические операторы

- ❖ Операторы `+` `-` `*` `/` `%` работают обычным образом. Как обычно работают и битовые операторы `&` `|` `^` `>>` `<<`
- ❖ Но есть важное отличие: операторы являются методами. Например, `a + b` это просто синоним `a.+(b)`
- ❖ В Scala в названии метода можно использовать любые символы, например у класса `BigInt` есть метод `/%`, который возвращает пару (частное, остаток):
`BigInt(155) /% 10 // (15,5)`
- ❖ Вообще, если мы определили `a.method(b)`, то это равносильно записи `a method b`. Так вместо `1.to(10)` можно писать `1 to 10`
- ❖ В отличие от Java или C++ в Scala нет операторов `++` или `--`. Вместо них следует использовать `+=1` и `-=1`.
`x+=1 // увеличение x на 1`
- ❖ Для `BigInt` и `BigDecimal` в отличие от java можно использовать обычные операторы `+` `-` `*` `/` `%`.

Метод apply

- ❖ В Scala повсюду используется синтаксис, который выглядит как вызов функции. Например, если `s` - строка, то получить ее `i`-й символ можно:

`s[i]` // в C++

`s.charAt(i)` // в Java

`s(i)` // в Scala

`"Привет"(3)` // Char = в

- ❖ Можно считать это перегрузкой оператора `()`, которая реализуется вызовом метода `apply` у `StringOps`. То есть `"Привет"(3)` эквивалентно `"Привет".apply(3)`
- ❖ Точно также, например, `BigInt("1234567890")` вызывает `BigInt.apply("1234567890")`.
- ❖ Благодаря такому сокращению можно обходиться без использования слова `new`:

`BigInt("1234567890") * BigInt("112358111321")`

`Array(1, 4, 9, 16)` // `Array[Int] = Array(1, 4, 9, 16)`

Вызов функций

- ❖ Кроме методов в Scala есть функции.

```
import math._ // импорт всех функций пакета math
sqrt(2) // Double = 1.4142135623730951
pow(2,4) // Double = 16.0
min(3,Pi) // Double = 3.0
```

- ❖ В Scala нет статических переменных и методов класса, но вместе с классом может быть объявлен объект с именем класса, у которого могут быть методы:

```
BigInt.probablePrime(100, scala.util.Random) // простое число 100 бит
```

- ❖ Это похоже на вызов статического метода у класса BigInt, хотя на самом деле здесь BigInt - объект.

- ❖ scala.util.Random - это тоже объект, который не нужно создавать при помощи new

- ❖ Методы без аргументов, которые не меняют объект могут записываться без круглых скобок:

```
"aabbbvvv".distinct // String = абв
```

Условные выражения

- ❖ В Scala синтаксис конструкции `if ... else` такой же как в C++ или Java. За исключением того, что она всегда возвращает значение:

```
val s = if (x > 0) 1 else -1 // присваиваем в s 1 если x>0 иначе -1
```

```
x > 0 ? 1 : -1 // Этой конструкции из Java или C++ в Scala нет
```

- ❖ В Scala, каждое выражение имеет тип. Например, выражение `if (x > 0) 1 else -1` имеет тип `Int`
- ❖ У смешанных выражений типа `if (x>0) "плюс" else -1` возвращаемое значение имеет общий тип `Any`
- ❖ Если одна часть опущена `if (x>0) 1`, то это эквивалентно `if (x>0) 1 else ()` и возвращаемое значение имеет тип `AnyVal`
- ❖ Пустое выражение `()` эквивалентно классу `Unit`, который заменяет декларацию `void` для методов ничего не возвращающих:

```
def main(args: Array[String]): Unit
```

Возвращаемое значение

- ❖ Возвращаемое значение типа `Unit` означает "нет значения". `void` - не возвращаем значение (java), `Unit` - возвращаем "нет значения".
- ❖ В `Scala`, блок кода `{...}` также возвращает значение. Это значение есть результат вычисления последнего выражения в блоке:

```
val distance = { val dx = x - x0; val dy = y - y0; sqrt(dx * dx + dy * dy) }
```

- ❖ Блок, который завершается оператором присваивания возвращает `Unit`:

```
{ r = r * n; n -= 1 }
```

- ❖ Есть ли ошибка следующем ниже в коде?

```
var x,y = 0
```

```
x=y=1
```

Стандартный ввод и вывод

- ❖ Для вывода на `stdout` используются функции `print` и `println`:

```
print("Ответ: ")
```

```
println(42)
```

```
println("Ответ: " + 42)
```

- ❖ Можно также использовать любимую функцию программистов на C:

```
printf("Привет, %s! Кажется Вам %d лет.\n", "Иван", 42)
```

- ❖ Для чтения из `stdin` существует много функций: `readLine`, `readInt`, `readDouble`, `readByte`, `readShort`, `readLong`, `readFloat`, `readBoolean`, `readChar`

- ❖ Пример:

```
val name = readLine("Ваше имя: ")
```

```
print("Ваш возраст: ")
```

```
val age = readInt
```

```
printf("Привет, %s! Через год Вам будет %d.\n", name, age + 1)
```


Циклы

- ❖ В Scala тот же самый `while` и `do ... while` как в Java или C++. Например,

```
while (n > 0) {  
    r = r * n  
    n -= 1  
}
```

- ❖ Базовый цикл `for` в Scala имеет вид `for (i <- expr)`. Переменная `i` принимает все значения выражения `expr`:

```
for (i <- 1 to n) r = r * i // i от 1 до n
```

```
for (i <- 1 until n) r = r * i // i от 1 до n-1
```

```
var sum = 0
```

```
for (ch <- "Hello") sum += ch // 500 - сумма ASCII кодов
```

- ❖ Цикл `for` в Scala перебирает список, поэтому тип переменной цикла определяется списком.
- ❖ При функциональном стиле программирования циклы `for` и `while` будут использоваться достаточно редко.

Расширенный цикл for

- ❖ В цикле допускается множество конструкций `i <- expr` разделяемых точкой с запятой:

```
for (i <- 1 to 3; j <- 1 to 3) print((10 * i + j) + " ") // 11 12 13 21 22 23 31 32 33
```
- ❖ В каждой конструкции можно выставлять условие:

```
for (i <- 1 to 3; j <- 1 to 3 if (i != j)) print((10 * i + j) + " ") // 12 13 21 23 31 32
```
- ❖ Допускается любое число определений внутри `for`:

```
for (i <- 1 to 3; from = 4 - i; j <- from to 3) print((10 * i + j) + " ")  
// 13 22 23 31 32 33
```
- ❖ Когда тело цикла начинается с декларации `yield` тогда цикл генерирует коллекцию значений:

```
for (i <- 1 to 10) yield i % 3 // Vector(1, 2, 0, 1, 2, 0, 1, 2, 0, 1)
```
- ❖ Этот тип цикла называется "включением".

```
for (c <- "Hello"; i <- 0 to 1) yield (c + i).toChar // String = Hleflmlmop  
for (i <- 0 to 1; c <- "Hello") yield (c + i).toChar  
// Vector('H', 'e', 'l', 'l', 'o', 'l', 'f', 'm', 'm', 'p')
```

Функции и процедуры

- ❖ Функции декларируются при помощи `def`:

```
def abs(x: Double) = if (x >= 0) x else -x
```

- ❖ Типы параметров обязательно должны быть заданы. Тип возвращаемого значения задавать обязательно только если функция рекурсивная:

```
def fact(n: Int): Int = if (n <= 0) 1 else n * fact(n - 1)
```

- ❖ Если в теле функции более одного выражения, то используются фигурные скобки:

```
def fact(n : Int) = {  
  var r = 1  
  for (i <- 1 to n) r = r * i  
  r  
}
```

Функции и процедуры

- ❖ **Определение параметров по умолчанию (left и right):**

```
def decorate(str: String, left: String = "[", right: String = "]") = left + str + right
```

- ❖ **Примеры:**

```
decorate("Hello") // [Hello]
```

```
decorate("Hello", "<<", ">>") // <<Hello>>
```

```
decorate("Hello", "<<") // <<Hello]
```

```
decorate(left = "<<<", str = "Hello", right = ">>>") // <<<Hello>>>
```

- ❖ **Неопределенное число параметров:**

```
def sum(args: Int*) = {  
  var res = 0  
  for (arg <- args) res += arg  
  res  
}
```

- ❖ **Пример:**

```
val s = sum(1, 4, 9, 16, 25) // Int = 55
```

Функции и процедуры

- ❖ `Int*` преобразуется к списку `Seq[Int]` и в цикле `for (arg <- args)` перебираются все элементы списка.
- ❖ Попытка выполнить функцию `sum`, передавая ей аргументом `1 to 5` вызывает ошибку: `sum(1 to 5) // Ошибка`
- ❖ Однако, если преобразовать тип аргумента так: `(1 to 5): _*`, то все работает: `sum((1 to 5): _*) // 15`
- ❖ Смысл символов шаблона в Scala: `_` - любой элемент, `*` - повторение любое число раз (включая 0).
- ❖ Пример суммы с рекурсией:

```
def sum(args: Int*): Int = {  
  if (args.length == 0) 0  
  else args.head + sum(args.tail: _*)  
}
```

Функции и процедуры

- ❖ Процедуры Scala - это функции, которые возвращают тип `Unit`.

```
def box(s : String): Unit = {  
  ...  
}
```

- ❖ Для процедур допускается запись без знака `= :`

```
def box(s : String) {  
  ...  
}
```

- ❖ Типичная ошибка начинающего программиста на Scala - это пропуск знака `=` в определении функции. Поэтому, возможно и не стоит использовать упрощенную форму записи для процедур.
- ❖ То есть можно считать (и это правда), что процедур в Scala нет, а есть только функции.

Задания для самостоятельной работы

- ❖ В Scala **REPL**, не создавая новых переменных, вычислить квадратный корень из 3 и полученный результат возвести в квадрат. На сколько окончательный результат отличается от 3?
- ❖ Как заданы переменные `res`: как `val` или как `var`?
- ❖ Что означает `10 max 2`? В каком классе определен метод `max`?
- ❖ Используя `BigInt`, вычислите 2^{1024} .
- ❖ Как получить первый символ строки в Scala? А последний символ?
- ❖ Как работают функции для строк `drop`, `takeRight`, `dropRight`. В чем преимущества и недостатки по отношению к `substring`?
- ❖ Напишите функцию `signum(x)`: -1 если $x < 0$, 1 если $x > 0$, 0 если $x = 0$.
- ❖ Напишите в Scala цикл аналогичный следующему в java:

```
for (int i = 10; i >= 0; i--) System.out.println(i);
```
- ❖ Напишите рекурсивную функцию для вычисления x^n по алгоритму:
 $x^n = (x^{(n/2)})^2$, если n четное и положительное
 $x^n = x * x^{n-1}$, если n нечетное и положительное
 $x^0 = 1$
 $x^n = 1/x^{-n}$, если n отрицательное

Задания для самостоятельной работы

❖ Задача:

Пентагональными называются числа вида $p_n = n \cdot (3n - 1) / 2$. Начало ряда пентагональных чисел: 1, 5, 12, 22, 35, 51, 70, 92, 117, 145, Среди первых 100000 пентагональных чисел найти все пары чисел p и q ($p > q$) таких, что их сумма $(p + q)$ и разность $(p - q)$ также являются пентагональными.

Примечание. Допускается решение в императивном стиле.

Спасибо за внимание!

www.altailand.ru

