Monada IO.
Laborator 9

Reamintiți că `IO a` este un tip ale cărui valori sunt *acțiuni care, după ce sunt executate, produc o valoare de tip* `a`.

De exemplu, funcția `putStrLn :: String -> IO ()` primește un șir de caractere și întoarce o acțiune, care, după ce este executată, produce o valoare de tip *unit* (tipul *unit* este notat cu `()`).

Exercițiul 0.1. Care este singura valoare de tip `()`?

Pentru a face un program executabil, este suficient să scrieți o functie cu numele `main`, care să nu primească niciun argument, și care să întoarcă o valoare de tip `IO ()`, adică o acțiune.

```
main :: IO ()
main = putStrLn "Hello, World!"
```

Dacă compilați un fișier care conține o funcție `main`, la rularea fișierului executabil, Haskell va evalua funcția main (rezultatul va fi o acțiune) și apoi va *executa acțiunea*.

```
$ ghc fisier.hs -o fisierexecutabil
...
$ ./fisierexecutabil
Hello, World!
```

Puteți folosi operatorul binar `(>>) :: IO a -> IO b -> IO b` pentru a *compune secvențial două acțiuni*.

```
main :: IO ()
main = (putStrLn "Hello, World!") >> (putStrLn "All good.")
```

Exercițiul 0.2. Folosiți `>>` pentru a crea o secvență de trei acțiuni.

Folosiți comanda `:info` pentru a afla dacă parserul pentru `>>` asociază implicit la stânga sau la dreapta.

Acțiunile întoarse de funcția `putStrLn` produc, după execuție, o valoare de tip unit, care nu este foarte interesantă. Alte acțiuni, cum ar fi acțiunea întoarsă de funcția `getLine`, produc valori interesante:

```
> :t getLine
getLine :: IO String
```

Când este executată, acțiunea întoarsă de funcția `getLine` citește de la consolă un șir de caractere. Iată un exemplu de utilizare a funcției `getLine`:

```
main :: IO ()
main = (putStrLn "What is your name?") >>
       (getLine) >>
       (putStrLn "Hello, ...!")
```

Într-o secvență de acțiuni, cum putem să punem mâna pe valoarea produsă de una dintre acțiuni? Nu putem dacă folosim doar operatorul `(>>)`:

```
:t (>>) :: IO a -> IO b -> IO b
(>>) :: IO a -> IO b -> IO b :: IO a -> IO b -> IO b
```

După cum observați, valoare de tip `a` produsă de prima acțiune *se pierde*. Dacă avem nevoie de ea, trebuie să folosim operatorul `>>=`:

```
:t (>>=) :: IO a -> (a -> IO b) -> IO b
(>>=) :: IO a -> (a -> IO b) -> IO b :: IO a -> (a -> IO b) -> IO b
```

Acesta acceptă două argumente:

1. primul argument (de tip `IO a`) este o acțiune care, dacă este executată, produce o valoare de tip `a`;
2. al doilea argument (de tip `a -> IO b`) este o funcție care primește o valoare de tip `a` și întoarce o acțiune care, dacă este executată, produce o valoare de tip `b`.

Operatorul `>>=` întoarce o acțiune care, dacă este executată, execută întâi acțiunea de tip `IO a` și folosește valoarea produsă ca argument al funcției de tip `a -> IO b`, iar apoi execută acțiunea întoarsă de această funcție. Iată un exemplu:

```
main :: IO ()
main = (putStrLn "What is your name?") >>
       (getLine >>=
        (\name -> putStrLn ("Hello, " ++ name ++ "!")))
```

Exercițiul 0.3. Scrieți un program care citește de la tastatură prenumele utilizatorului, apoi numele acestuia, și afișează un mesaj de întâmpinare (indicație: veți folosi de două ori `>>=`).

Putem rescrie programul de mai sus folosind notația `do`:

```
main :: IO ()
main = do
       putStrLn "What is your name?"
       name <- getLine
       putStrLn ("Hello, " ++ name ++ "!")
```

Exercițiul 0.4. Refaceți programul de mai sus cu nume și prenume folosind notația `do`.

Pentru a repeta în buclă o acțiune, putem folosi recursia:

```
main :: IO ()
main = do
       putStrLn "What is your name?"
       name <- getLine
       putStrLn ("Hello, " ++ name ++ "!")
       main
```

Pentru a ieși din programul de mai sus, folosiți Ctrl-C sau Ctrl-Z, în funcție de sistemul de operare.

Exercițiul 0.5. Scrieți programul recursiv de mai sus folosind `>>` și `>>=`, fără notația `do`.

Exercițiul 0.6. Modificați programul de mai sus astfel încât să ceară (la infinit) prenumele și apoi numele.

Funcția `return :: a -> IO a` primește la intrare o valoare și întoarce o acțiune care, când este executată, nu face nimic și produce valoarea dată ca argument.

```
main :: IO ()
main = return ()
```

Atenție! Funcția `return` nu seamănă deloc cu cuvântul cheie `return` din limbajele din familia C(++)/Java. Pentru a înțelege acest lucru, explicați comportamentul următoarelor programe:

```
main :: IO ()
main = do
       putStrLn "What is your name?"
       name <- return "Victor"
       putStrLn ("Hello, " ++ name ++ "!")
```

```
main :: IO ()
main = do
       putStrLn "What is your name?"
       return ()
       name <- getLine
       putStrLn ("Hello, " ++ name ++ "!")
```

Pentru a evita bucla infinită la Exercițiile **??** și **??**, este suficient să introducem o condiție de terminare:

```
main :: IO ()
main = do
       putStrLn "What is your name?"
       name <- getLine
       putStrLn ("Hello, " ++ name ++ "!")
       if name == "" then
         return ()
       else
         main
```

Exercițiul 0.7. Modificați programul cu citirea prenumelor și a numelor astfel încât să se oprească când prenumele **sau** numele sunt șirul vid.

Exercițiul 0.8. Scrieți un program care citește de la tastatură șiruri de caractere și afișează aceste șiruri în UPPERCASE.

Exercițiul 0.9. Căutați următoarele funcții în documentația bibliotecii standard (inclusiv în ce modul se află) și scrieți tipul lor:

1. `openFile :: ...`

2. `hGetContents :: ...`
3. `hGetLine :: ...`
4. `hClose :: ...`
5. `getArgs :: ...`
6. `getProgName :: ...`
7. `hPutStr :: ...`

Exercițiul 0.10. Scrieți un program care afișează conținutul fișierului text "exemplu.txt" pe ecran.

Exercițiul 0.11. Modificați programul astfel încât numele fișierului să fie primul argument din linia de comandă.

Exercițiul 0.12. Modificați programul astfel încât, dacă linia de comandă nu este corectă, să afișeze sintaxa de apel a programului (folosiți funcția `getProgName`).

Exercițiul 0.13. Modificați programul astfel încât să afișeze conținutul fișierului în UPPER-CASE.

Exercițiul 0.14. Creați un program care ghicește un număr între 1 și 100 (folosind căutare binară). Iată un exemplu de interacțiune:

```
$ ghiceste
Numarul de ghicit este >= 50?
Nu
Numarul de ghicit este >= 25?
Nu
Numarul de ghicit este >= 12?
Nu
Numarul de ghicit este >= 6?
Da
Numarul de ghicit este >= 9?
asdf
Nu am înțeles. Numarul de ghicit este >= 9?
Nu
Numarul de ghicit este >= 7?
Da
Numarul de ghicit este >= 8?
Nu
Atunci numărul este 7.
```

Exercițiul 0.15. Explicați de ce este crucială evaluarea leneșă pentru execuția acțiunilor `IO`.

Exercițiul 0.16. Proiectați un experiment prin care să demonstrați că funcția `hGetContents` nu citește tot conținutul unui fișier, decât dacă este strict necesar.

Exercițiul 0.17. Scrieți un program Haskell care citește un număr `n` de la intrarea standard și afișează `n` numere pseudoaleatorii.