

Axe 2 : concepts premiers

3 Programmation

4 Pratique

5 Types

- 3 Programmation
 - Interpréteur Caml
 - Liaisons
 - Types de base
 - Fonctions

La 1^{re} chose à apprendre

« La 1^{re} chose à apprendre lorsque l'on aborde un nouveau langage de programmation est

La 1^{re} chose à apprendre

*« La 1^{re} chose à apprendre lorsque l'on aborde un nouveau langage de programmation est de savoir écrire des **commentaires** ».*

— J.-P. Duval

La 1^{re} chose à apprendre

*« La 1^{re} chose à apprendre lorsque l'on aborde un nouveau langage de programmation est de savoir écrire des **commentaires** ».*

— J.-P. Duval

En Caml, un commentaire est constitué de tout ce qui est délimité par (* et *). Par exemple,

```
(* Ceci est un commentaire. *)
```

La 1^{re} chose à apprendre

« La 1^{re} chose à apprendre lorsque l'on aborde un nouveau langage de programmation est de savoir écrire des *commentaires* ».

— J.-P. Duval

En Caml, un commentaire est constitué de tout ce qui est délimité par (* et *). Par exemple,

```
(* Ceci est un commentaire. *)
```

Les symboles (* et *) **fonctionnent comme des parenthèses** : il est possible d'appareiller chaque (* avec un unique *). Il est ainsi possible d'imbriquer les commentaires.

La 1^{re} chose à apprendre

« La 1^{re} chose à apprendre lorsque l'on aborde un nouveau langage de programmation est de savoir écrire des *commentaires* ».

— J.-P. Duval

En Caml, un commentaire est constitué de tout ce qui est délimité par (* et *). Par exemple,

```
(* Ceci est un commentaire. *)
```

Les symboles (* et *) **fonctionnent comme des parenthèses** : il est possible d'appareiller chaque (* avec un unique *). Il est ainsi possible d'imbriquer les commentaires.

```
(* Ceci est un commentaire  
  (* imbrique. *) *)
```

En Caml, ceci fonctionne.

La 1^{re} chose à apprendre

« La 1^{re} chose à apprendre lorsque l'on aborde un nouveau langage de programmation est de savoir écrire des *commentaires* ».

— J.-P. Duval

En Caml, un commentaire est constitué de tout ce qui est délimité par (* et *). Par exemple,

```
(* Ceci est un commentaire. *)
```

Les symboles (* et *) **fonctionnent comme des parenthèses** : il est possible d'appareiller chaque (* avec un unique *). Il est ainsi possible d'imbriquer les commentaires.

```
(* Ceci est un commentaire      /* Ceci est un commentaire  
   (* imbrique. *) *)           /* imbrique. */ */
```

En Caml, ceci fonctionne.

En C, ceci ne fonctionne pas.

- 3 Programmation
 - Interpréteur Caml
 - Liaisons
 - Types de base
 - Fonctions

Différents modes d'utilisation

Il existe trois modes principaux pour programmer en Caml :

Différents modes d'utilisation

Il existe trois modes principaux pour programmer en Caml :

- 1 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur bytecode** ;

Différents modes d'utilisation

Il existe trois modes principaux pour programmer en Caml :

- 1 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur bytecode** ;
- 2 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur natif** ;

Différents modes d'utilisation

Il existe trois modes principaux pour programmer en Caml :

- 1 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur bytecode** ;
- 2 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur natif** ;
- 3 ouvrir l'**interpréteur** Caml et écrire du code, ou bien en importer.

Différents modes d'utilisation

Il existe trois modes principaux pour programmer en Caml :

- 1 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur bytecode** ;
- 2 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur natif** ;
- 3 ouvrir l'**interpréteur** Caml et écrire du code, ou bien en importer.

Les deux premières méthodes fournissent un exécutable (voir plus loin).

Différents modes d'utilisation

Il existe trois modes principaux pour programmer en Caml :

- 1 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur bytecode** ;
- 2 écrire un programme dans un fichier d'extension `.ml` et le compiler avec le **compilateur natif** ;
- 3 ouvrir l'**interpréteur** Caml et écrire du code, ou bien en importer.

Les deux premières méthodes fournissent un exécutable (voir plus loin).

La 3^e est intéressante car elle permet de faire du **développement incrémental**, c.-à-d. l'écriture et le test pas à pas des fonctions nécessaires à la résolution d'un problème.

Dans ce cas, le programme n'est pas exécuté mais est **interprété**.

Interpréteur

L'interpréteur se lance avec la commande `ocaml` ou mieux, `rlwrap ocaml` pour avoir accès à l'historique.

```
Objective Caml version 4.01.0
```

```
#
```

Interpréteur

L'interpréteur se lance avec la commande `ocaml` ou mieux, `rlwrap ocaml` pour avoir accès à l'historique.

```
Objective Caml version 4.01.0
```

```
#
```

Celle-ci lance une **boucle d'interaction** qui se comporte, de manière répétée, de la façon suivante :

Interpréteur

L'interpréteur se lance avec la commande `ocaml` ou mieux, `rlwrap ocaml` pour avoir accès à l'historique.

```
Objective Caml version 4.01.0
```

```
#
```

Celle-ci lance une **boucle d'interaction** qui se comporte, de manière répétée, de la façon suivante :

1 le programmeur **écrit** une phrase ;

Lecture

Interpréteur

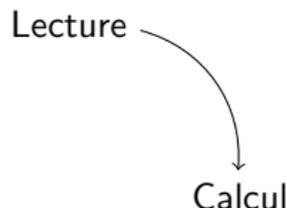
L'interpréteur se lance avec la commande `ocaml` ou mieux, `rlwrap ocaml` pour avoir accès à l'historique.

```
Objective Caml version 4.01.0
```

```
#
```

Celle-ci lance une **boucle d'interaction** qui se comporte, de manière répétée, de la façon suivante :

- 1 le programmeur **écrit** une phrase ;
- 2 le système l'**interprète** ;



Interpréteur

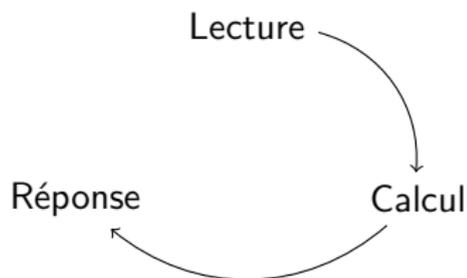
L'interpréteur se lance avec la commande `ocaml` ou mieux, `rlwrap ocaml` pour avoir accès à l'historique.

```
Objective Caml version 4.01.0
```

```
#
```

Celle-ci lance une **boucle d'interaction** qui se comporte, de manière répétée, de la façon suivante :

- 1 le programmeur **écrit** une phrase ;
- 2 le système l'**interprète** ;
- 3 le système affiche le **résultat** de la phrase.



Interpréteur

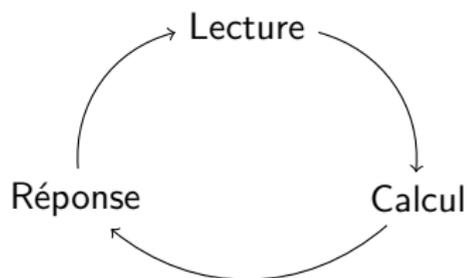
L'interpréteur se lance avec la commande `ocaml` ou mieux, `rlwrap ocaml` pour avoir accès à l'historique.

```
Objective Caml version 4.01.0
```

```
#
```

Celle-ci lance une **boucle d'interaction** qui se comporte, de manière répétée, de la façon suivante :

- 1 le programmeur **écrit** une phrase ;
- 2 le système l'**interprète** ;
- 3 le système affiche le **résultat** de la phrase.



Et ainsi de suite.

Phrases et réponses

Une **phrase** est une **expression** terminée par `;;` (marqueur de fin de phrase).

```
# 1 + 1;;
```

Phrases et réponses

Une **phrase** est une **expression** terminée par **;;** (marqueur de fin de phrase).

```
# 1 + 1;;
```

Elle peut tenir sur plusieurs lignes

```
# 1  
  + 1;;
```

Phrases et réponses

Une **phrase** est une **expression** terminée par `;;` (marqueur de fin de phrase).

```
# 1 + 1;;
```

Elle peut tenir sur plusieurs lignes

```
# 1  
  + 1;;
```

L'utilisateur demande l'**évaluation** d'une phrase en appuyant sur **entrée** et le système fournit ensuite sa réponse.

```
# 1 + 1;;  
- : int = 2
```

Phrases et réponses

Une **phrase** est une **expression** terminée par **;;** (marqueur de fin de phrase).

```
# 1 + 1;;
```

Elle peut tenir sur plusieurs lignes

```
# 1  
  + 1;;
```

L'utilisateur demande l'**évaluation** d'une phrase en appuyant sur **entrée** et le système fournit ensuite sa réponse.

```
# 1 + 1;;  
- : int = 2
```

Explications :

- le signe **-** signifie qu'une **valeur** a été calculée ;

Phrases et réponses

Une **phrase** est une **expression** terminée par **;;** (marqueur de fin de phrase).

```
# 1 + 1;;
```

Elle peut tenir sur plusieurs lignes

```
# 1  
  + 1;;
```

L'utilisateur demande l'**évaluation** d'une phrase en appuyant sur **entrée** et le système fournit ensuite sa réponse.

```
# 1 + 1;;  
- : int = 2
```

Explications :

- le signe **-** signifie qu'une **valeur** a été calculée ;
- **: int** signifie que cette valeur est de **type int** ;

Phrases et réponses

Une **phrase** est une **expression** terminée par **;;** (marqueur de fin de phrase).

```
# 1 + 1;;
```

Elle peut tenir sur plusieurs lignes

```
# 1  
  + 1;;
```

L'utilisateur demande l'**évaluation** d'une phrase en appuyant sur **entrée** et le système fournit ensuite sa réponse.

```
# 1 + 1;;  
- : int = 2
```

Explications :

- le signe **-** signifie qu'une **valeur** a été calculée ;
- **: int** signifie que cette valeur est de **type int** ;
- **= 2** signifie que cette valeur **est 2**.

- 3** Programmation
 - Interpréteur Caml
 - Liaisons**
 - Types de base
 - Fonctions

Nommer une valeur

De la même manière que l'on peut écrire en mathématiques

« Soit n l'entier 5. »,

pour définir ce que représente le symbole « n », il est possible en programmation Caml de donner un nom à une valeur.

Nommer une valeur

De la même manière que l'on peut écrire en mathématiques

« Soit n l'entier 5. »,

pour définir ce que représente le symbole « n », il est possible en programmation Caml de donner un nom à une valeur.

Ceci s'appelle une **définition**, ou encore la **liaison d'un nom à une valeur**.

Nommer une valeur

De la même manière que l'on peut écrire en mathématiques

« Soit n l'entier 5. »,

pour définir ce que représente le symbole « n », il est possible en programmation Caml de donner un nom à une valeur.

Ceci s'appelle une **définition**, ou encore la **liaison d'un nom à une valeur**.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID = EXP
```

où **ID** est un **nom** (identificateur) et **EXP** est une expression.

Nommer une valeur

De la même manière que l'on peut écrire en mathématiques

« *Soit n l'entier 5.* »,

pour définir ce que représente le symbole « n », il est possible en programmation Caml de donner un nom à une valeur.

Ceci s'appelle une **définition**, ou encore la **liaison d'un nom à une valeur**.

On utilise pour cela la construction syntaxique

`let ID = EXP`

où `ID` est un **nom** (identificateur) et `EXP` est une expression.

```
# let n = 5;;  
val n : int = 5
```

```
# n;;  
- : int = 5
```

La 1^{re} phrase lie au nom `n` la valeur `5`. L'interpréteur le signale en commençant sa réponse par `val n`.

Nommer une valeur

De la même manière que l'on peut écrire en mathématiques

« *Soit n l'entier 5.* »,

pour définir ce que représente le symbole « n », il est possible en programmation Caml de donner un nom à une valeur.

Ceci s'appelle une **définition**, ou encore la **liaison d'un nom à une valeur**.

On utilise pour cela la construction syntaxique

`let ID = EXP`

où `ID` est un **nom** (identificateur) et `EXP` est une expression.

```
# let n = 5;;  
val n : int = 5
```

La 1^{re} phrase lie au nom `n` la valeur `5`. L'interpréteur le signale en commençant sa réponse par `val n`.

```
# n;;  
- : int = 5
```

La 2^e phrase donne la valeur à laquelle `n` est liée.

Liaisons locales

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

La **portée lexicale** d'un nom défini localement est étendue à l'expression où figure sa définition.

Liaisons locales

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

La **portée lexicale** d'un nom défini localement est étendue à l'expression où figure sa définition.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID = VAL in EXP
```

où **ID** est un nom, **VAL** est une valeur et **EXP** est une expression.

Liaisons locales

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

La **portée lexicale** d'un nom défini localement est étendue à l'expression où figure sa définition.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID = VAL in EXP
```

où **ID** est un nom, **VAL** est une valeur et **EXP** est une expression.

Cette expression **possède une valeur** : celle de **EXP**.

Liaisons locales

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

La **portée lexicale** d'un nom défini localement est étendue à l'expression où figure sa définition.

On utilise pour cela la construction syntaxique

`let ID = VAL in EXP`

où `ID` est un nom, `VAL` est une valeur et `EXP` est une expression.

Cette expression **possède une valeur** : celle de `EXP`.

```
# let n = 5 in n + 1;;  
- : int = 6
```

La 2^e occurrence de `n` a pour valeur `5`
à cause de la liaison précédente. Ainsi,
`n + 1` a pour valeur `6`.

Liaisons locales

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

La **portée lexicale** d'un nom défini localement est étendue à l'expression où figure sa définition.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID = VAL in EXP
```

où **ID** est un nom, **VAL** est une valeur et **EXP** est une expression.

Cette expression **possède une valeur** : celle de **EXP**.

```
# let n = 5 in n + 1;;  
- : int = 6
```

La 2^e occurrence de **n** a pour valeur **5** à cause de la liaison précédente. Ainsi, **n + 1** a pour valeur **6**.

```
# let n = 3;;  
val n : int = 3  
# let n = 4 in 2 * n;;  
- : int = 8  
# n;;  
- : int = 3
```

La liaison de **n** à **4** dans la 2^e phrase est locale : le nom global **n** défini en 1^{re} phrase reste inchangé.

Liaisons locales

Il est possible de définir des noms **localement** à une expression.

La **portée lexicale** d'un nom défini localement est étendue à l'expression où figure sa définition.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID = VAL in EXP
```

où **ID** est un nom, **VAL** est une valeur et **EXP** est une expression.

Cette expression **possède une valeur** : celle de **EXP**.

```
# let n = 5 in n + 1;;  
- : int = 6
```

La 2^e occurrence de **n** a pour valeur **5** à cause de la liaison précédente. Ainsi, **n + 1** a pour valeur **6**.

```
# let n = 3;;  
val n : int = 3  
# let n = 4 in 2 * n;;  
- : int = 8  
# n;;  
- : int = 3
```

La liaison de **n** à **4** dans la 2^e phrase est locale : le nom global **n** défini en 1^{re} phrase reste inchangé.

Ceci explique la valeur du nom **n** de la 3^e phrase.

Liaisons locales — exemples

La règle pour comprendre une phrase définissant un nom est de **relier** chaque occurrence d'un nom x à sa définition.

Liaisons locales — exemples

La règle pour comprendre une phrase définissant un nom est de **relier** chaque occurrence d'un nom `x` à sa définition.

```
# let s = 2 in
  let s = s * s in
    let s = s * s in
      s + 4;;
```

Liaisons locales — exemples

La règle pour comprendre une phrase définissant un nom est de **relier** chaque occurrence d'un nom x à sa définition.

```
# let s = 2 in
  let s = s * s in
    let s = s * s in
      s + 4;;
- : int = 20
```

Chaque occurrence du nom s fait référence à la valeur du nom s de la liaison précédente. On retrouve ainsi le résultat affiché.

Liaisons locales — exemples

La règle pour comprendre une phrase définissant un nom est de **relier** chaque occurrence d'un nom **x** à sa définition.

```
# let s = 2 in
  let s = s * s in
    let s = s * s in
      s + 4;;
- : int = 20
```

Chaque occurrence du nom **s** fait référence à la valeur du nom **s** de la liaison précédente. On retrouve ainsi le résultat affiché.

```
# let s = let x = 3 in
  x * x;;
```

Liaisons locales — exemples

La règle pour comprendre une phrase définissant un nom est de **relier** chaque occurrence d'un nom x à sa définition.

```
# let s = 2 in
  let s = s * s in
    let s = s * s in
      s + 4;;
- : int = 20
```

Chaque occurrence du nom s fait référence à la valeur du nom s de la liaison précédente. On retrouve ainsi le résultat affiché.

```
# let s = let x = 3 in
  x * x;;
val s : int = 9
```

Le nom s est lié à la valeur 9 . En effet, l'expression `let x = 3 in x * x` a pour valeur 9 .

Liaisons locales — exemples

```
# let x =  
  let y = 2 in  
    let z = 3 in  
      y + let z = 8 in  
          z * z;;
```

Liaisons locales — exemples

```
# let x =  
  let y = 2 in  
    let z = 3 in  
      y + let z = 8 in  
          z * z;;  
Warning 26: unused variable z.  
val x : int = 66
```

La nom `z` défini en l. 3 n'est pas utilisé pour attribuer une valeur au nom `x`.

L'interpréteur le signale par un message d'avertissement.

Liaisons locales — exemples

```
# let x =  
  let y = 2 in  
    let z = 3 in  
      y + let z = 8 in  
          z * z;;  
Warning 26: unused variable z.  
val x : int = 66
```

```
# let x = let y = 2 in  
  x + y;;
```

La nom `z` défini en l. 3 n'est pas utilisé pour attribuer une valeur au nom `x`.

L'interpréteur le signale par un message d'avertissement.

Liaisons locales — exemples

```
# let x =  
  let y = 2 in  
    let z = 3 in  
      y + let z = 8 in  
          z * z;;  
Warning 26: unused variable z.  
val x : int = 66
```

```
# let x = let y = 2 in  
  x + y;;  
Error: Unbound value x
```

La nom `z` défini en l. 3 n'est pas utilisé pour attribuer une valeur au nom `x`.

L'interpréteur le signale par un message d'avertissement.

L'évaluation de cette phrase produit une erreur lors de son interprétation. En effet, le nom `x` de la l. 2 n'est pas défini.

Liaisons simultanées

Il est possible de définir des noms **simultanément** dans une même phrase.

Liaisons simultanées

Il est possible de définir des noms **simultanément** dans une même phrase.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID1 = VAL1 and ID2 = VAL2
```

où **ID1** et **ID2** sont des identificateurs et **VAL1** et **VAL2** sont des valeurs.

Liaisons simultanées

Il est possible de définir des noms **simultanément** dans une même phrase.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID1 = VAL1 and ID2 = VAL2
```

où **ID1** et **ID2** sont des identificateurs et **VAL1** et **VAL2** sont des valeurs.

```
# let x = 1 and y = 2;;  
val x : int = 1  
val y : int = 2
```

Cette phrase lie simultanément au nom **x** la valeur **1** et au nom **y** la valeur **2**.

Liaisons simultanées

Il est possible de définir des noms **simultanément** dans une même phrase.

On utilise pour cela la construction syntaxique

```
let ID1 = VAL1 and ID2 = VAL2
```

où **ID1** et **ID2** sont des identificateurs et **VAL1** et **VAL2** sont des valeurs.

```
# let x = 1 and y = 2;;  
val x : int = 1  
val y : int = 2
```

Cette phrase lie simultanément au nom **x** la valeur **1** et au nom **y** la valeur **2**.

```
# let x = 1 in  
  let y = 3  
  and z = 4 in  
    x + y + z;;  
- : int = 8
```

Il est possible d'imbriquer les définitions locales et simultanées.

On notera l'indentation différente impliquée par les **in** et les **and**.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1 in  
  let x = 2  
  and y = x + 3 in  
    x + y;;
```

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1 in
  let x = 2
  and y = x + 3 in
    x + y;;
- : int = 6
```

Dans la définition du nom `y`,
l'occurrence de `x` qui y apparaît est
celle définie en l. 1.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1 in
  let x = 2
  and y = x + 3 in
    x + y;;
- : int = 6
```

Dans la définition du nom `y`,
l'occurrence de `x` qui y apparaît est
celle définie en l. 1.

```
# let x = 1 in
  let x = 2 in
    let y = x + 3 in
      x + y;;
```

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1 in
  let x = 2
  and y = x + 3 in
    x + y;;
- : int = 6
```

Dans la définition du nom `y`,
l'occurrence de `x` qui y apparaît est
celle définie en l. 1.

```
# let x = 1 in
  let x = 2 in
    let y = x + 3 in
      x + y;;
Warning 26: unused variable x.
- : int = 7
```

Cette phrase est obtenue en
remplaçant le `and` par un `in let`.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1 in
  let x = 2
  and y = x + 3 in
    x + y;;
- : int = 6
```

Dans la définition du nom `y`,
l'occurrence de `x` qui y apparaît est
celle définie en l. 1.

```
# let x = 1 in
  let x = 2 in
    let y = x + 3 in
      x + y;;
Warning 26: unused variable x.
- : int = 7
```

Cette phrase est obtenue en
remplaçant le `and` par un `in let`.
Le résultat est différent du
précédent : dans la définition du
nom `y`, l'occurrence de `x` qui y
apparaît est celle définie en l. 2.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1
  and y = 2
  and z = let x = 16 in
    x * x * x;;
```

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1
  and y = 2
  and z = let x = 16 in
           x * x * x;;
val x : int = 1
val y : int = 2
val z : int = 4096
```

Il y a trois liaisons simultanées.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1
  and y = 2
  and z = let x = 16 in
    x * x * x;;
val x : int = 1
val y : int = 2
val z : int = 4096
```

Il y a trois liaisons simultanées.

L'occurrence du nom `x` en l. 4 est celle définie en l. 3. Cette définition n'influe pas sur la définition de `x` en l. 1.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1
  and y = 2
  and z = let x = 16 in
           x * x * x;;
val x : int = 1
val y : int = 2
val z : int = 4096
```

```
# let x = 1
  and y = x + 1;;
```

Il y a trois liaisons simultanées.

L'occurrence du nom `x` en l. 4 est celle définie en l. 3. Cette définition n'influe pas sur la définition de `x` en l. 1.

Liaisons simultanées — exemples

```
# let x = 1
  and y = 2
  and z = let x = 16 in
            x * x * x;;
val x : int = 1
val y : int = 2
val z : int = 4096
```

```
# let x = 1
  and y = x + 1;;
Error: Unbound value x
```

Il y a trois liaisons simultanées.

L'occurrence du nom `x` en l. 4 est celle définie en l. 3. Cette définition n'influe pas sur la définition de `x` en l. 1.

L'évaluation de cette phrase produit une erreur lors de son interprétation. En effet, le nom `x` de la l. 2 n'est pas défini.

- 3** Programmation
 - Interpréteur Caml
 - Liaisons
 - Types de base
 - Fonctions

Les six types de base

Nom du type	Utilisation
<code>int</code>	Représentation des entiers signés
<code>float</code>	Représentation des nombres à virgule signés
<code>char</code>	Représentation des caractères
<code>string</code>	Représentation des chaînes de caractères
<code>bool</code>	Représentation des booléens
<code>unit</code>	Type contenant une unique valeur

Le type bool

Le type `bool` contient exactement deux valeurs : `true` et `false`.

Le type bool

Le type `bool` contient exactement deux valeurs : `true` et `false`.

Opérateur	Arité	Rôle
<code>not</code>	1	Non logique
<code>&&</code>	2	Et logique
<code> </code>	2	Ou logique

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `bool`.

Le type bool

Le type `bool` contient exactement deux valeurs : `true` et `false`.

Opérateur	Arité	Rôle
<code>not</code>	1	Non logique
<code>&&</code>	2	Et logique
<code> </code>	2	Ou logique

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `bool`.

Par exemple :

```
# (false || (not false)) && (not (true || false));  
- : bool = false  
  
# not true && false;;  
- : bool = false
```

Le type bool

Le type `bool` contient exactement deux valeurs : `true` et `false`.

Opérateur	Arité	Rôle
<code>not</code>	1	Non logique
<code>&&</code>	2	Et logique
<code> </code>	2	Ou logique

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `bool`.

Par exemple :

```
# (false || (not false)) && (not (true || false));
```

```
- : bool = false
```

```
# not true && false;;
```

```
- : bool = false
```

Règle : ne jamais hésiter à introduire des parenthèses (sans exagérer) pour gagner en lisibilité.

Le type `int`

Une valeur de type `int` peut s'écrire en

- décimal, sans préfixe (p.ex. `0`, `1024`, `-82`);

Le type `int`

Une valeur de type `int` peut s'écrire en

- décimal, sans préfixe (p.ex. `0`, `1024`, `-82`);
- hexadécimal, avec le préfixe `0x` (p.ex. `0x0`, `0x400`, `-0xAE00F23`);

Le type `int`

Une valeur de type `int` peut s'écrire en

- décimal, sans préfixe (p.ex. `0`, `1024`, `-82`);
- hexadécimal, avec le préfixe `0x` (p.ex. `0x0`, `0x400`, `-0xAE00F23`);
- binaire, avec le préfixe `0b` (p.ex. `0b1011011`, `-0b101`).

Le type int

Une valeur de type `int` peut s'écrire en

- décimal, sans préfixe (p.ex. `0`, `1024`, `-82`);
- hexadécimal, avec le préfixe `0x` (p.ex. `0x0`, `0x400`, `-0xAE00F23`);
- binaire, avec le préfixe `0b` (p.ex. `0b1011011`, `-0b101`).

La plage des `int` s'étend de `min_int` à `max_int`.

Sur un système 64 bits, ceci va de

$$-2^{62} = -4611686018427387904$$

à

$$2^{62} - 1 = 4611686018427387903.$$

Le type int

Une valeur de type `int` peut s'écrire en

- décimal, sans préfixe (p.ex. `0`, `1024`, `-82`);
- hexadécimal, avec le préfixe `0x` (p.ex. `0x0`, `0x400`, `-0xAE00F23`);
- binaire, avec le préfixe `0b` (p.ex. `0b1011011`, `-0b101`).

La plage des `int` s'étend de `min_int` à `max_int`.

Sur un système 64 bits, ceci va de

$$-2^{62} = -4611686018427387904$$

à

$$2^{62} - 1 = 4611686018427387903.$$

La plage ne s'étend pas de -2^{n-1} à $2^{n-1} - 1$: utilisation d'un bit pour la gestion automatique de la mémoire.

Opérations arithmétiques sur les `int`

Opérateur	Arité	Rôle
<code>-</code> , <code>+</code>	1	Moins, Plus (signe)
<code>-</code> , <code>+</code>	2	Soustraction, Addition
<code>/</code> , <code>*</code>	2	Division, Multiplication
<code>succ</code>	1	Successeur
<code>pred</code>	1	Prédécesseur
<code>abs</code>	1	Valeur absolue
<code>mod</code>	2	Modulo

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `int`.

Opérations arithmétiques sur les `int`

Opérateur	Arité	Rôle
<code>-</code> , <code>+</code>	1	Moins, Plus (signe)
<code>-</code> , <code>+</code>	2	Soustraction, Addition
<code>/</code> , <code>*</code>	2	Division, Multiplication
<code>succ</code>	1	Successeur
<code>pred</code>	1	Prédécesseur
<code>abs</code>	1	Valeur absolue
<code>mod</code>	2	Modulo

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `int`.

`succ`, `pred` et `abs` sont des fonctions.

Opérations arithmétiques sur les `int`

Opérateur	Arité	Rôle
<code>-</code> , <code>+</code>	1	Moins, Plus (signe)
<code>-</code> , <code>+</code>	2	Soustraction, Addition
<code>/</code> , <code>*</code>	2	Division, Multiplication
<code>succ</code>	1	Successesseur
<code>pred</code>	1	Prédécesseur
<code>abs</code>	1	Valeur absolue
<code>mod</code>	2	Modulo

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `int`.

`succ`, `pred` et `abs` sont des fonctions.

`mod` n'est pas une fonction, c'est un opérateur.

Opérations relationnelles sur les `int`

Opérateur	Arité	Rôle
<code>=, <></code>	2	Égalité, Différence
<code><, ></code>	2	Comparaison stricte
<code><=, >=</code>	2	Comparaison large

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `bool`.

Opérations relationnelles sur les `int`

Opérateur	Arité	Rôle
<code>=, <></code>	2	Égalité, Différence
<code><, ></code>	2	Comparaison stricte
<code><=, >=</code>	2	Comparaison large

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `bool`.

Par exemple :

```
# (2 = 1) || (32 <= 64);;  
- : bool = true
```

Opérations bit à bit sur les `int`

Opérateur	Arité	Rôle
<code>lnot</code>	1	Non bit à bit
<code>land</code>	2	Et bit à bit
<code>lor</code>	2	Ou bit à bit
<code>lxor</code>	2	Ou exclusif bit à bit
<code>lsl, lsr</code>	2	Décalage à gauche, droite bit à bit
<code>asr</code>	2	Décalage à droite avec respect du signe bit à bit

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `int`.

Opérations bit à bit sur les int

Opérateur	Arité	Rôle
<code>lnot</code>	1	Non bit à bit
<code>land</code>	2	Et bit à bit
<code>lor</code>	2	Ou bit à bit
<code>lxor</code>	2	Ou exclusif bit à bit
<code>lsl, lsr</code>	2	Décalage à gauche, droite bit à bit
<code>asr</code>	2	Décalage à droite avec respect du signe bit à bit

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `int`.

Par exemple :

```
# 1 lsl 10;;  
- : int = 1024
```

```
# (lnot 0) lsr 1;;  
- : int = 4611686018427387903
```

Le type float

Le type `float` permet de représenter des nombres à virgule.

Le type float

Le type `float` permet de représenter des nombres à virgule.

Une valeur de type `float` s'écrit obligatoirement avec une virgule « `.` ».

P.ex., `4.52` est l'écriture du nombre 4.52.

Le type float

Le type `float` permet de représenter des nombres à virgule.

Une valeur de type `float` s'écrit obligatoirement avec une virgule « `.` ».

P.ex., `4.52` est l'écriture du nombre 4.52.

Le zéro à virgule s'écrit `0.`

```
# 0;;  
- : int = 0
```

```
# 0.;;  
- : float = 0.
```

Le type float

Le type `float` permet de représenter des nombres à virgule.

Une valeur de type `float` s'écrit obligatoirement avec une virgule « `.` ».
P.ex., `4.52` est l'écriture du nombre 4.52.

Le zéro à virgule s'écrit `0.`.

```
# 0;;
```

```
- : int = 0
```

```
# 0.;;
```

```
- : float = 0.
```

La plage des `float` s'étend de `-max_float` à `max_float`.

Sur un système 64 bits, ceci va de

$$-\text{max_float} = -1.79769313486231571 \times 10^{308}$$

à

$$\text{max_float} = 1.79769313486231571 \times 10^{308}.$$

Opérations sur les float

Règle : les opérations arithmétiques sur les `int` ont leur analogue sur les `float` en ajoutant un « . » à l'opérateur : `-.`, `+.` , `/.`, `*.`

```
# 1. +. 1.;;  
- : float = 2.
```

Opérations sur les float

Règle : les opérations arithmétiques sur les `int` ont leur analogue sur les `float` en ajoutant un « . » à l'opérateur : `-. , +. , /. , *..`

```
# 1. +. 1.;;  
- : float = 2.
```

Attention : on ne peut pas mélanger les `int` et les `float` de manière non explicite :

```
# 2 +. 3.5;;  
Error: This expression has type int but an expression was  
       expected of type float
```

Opérations sur les float

Règle : les opérations arithmétiques sur les `int` ont leur analogue sur les `float` en ajoutant un « . » à l'opérateur : `-. , +. , /. , *..`

```
# 1. +. 1.;;  
- : float = 2.
```

Attention : on ne peut pas mélanger les `int` et les `float` de manière non explicite :

```
# 2 +. 3.5;;  
Error: This expression has type int but an expression was  
       expected of type float
```

On peut convertir un `int` en `float` par la fonction `float_of_int` :

```
# (float_of_int 32);;  
- : float = 32.
```

Opérations sur les float

Règle : les opérations arithmétiques sur les `int` ont leur analogue sur les `float` en ajoutant un « . » à l'opérateur : `-. , +. , /. , *..`

```
# 1. +. 1.;;  
- : float = 2.
```

Attention : on ne peut pas mélanger les `int` et les `float` de manière non explicite :

```
# 2 +. 3.5;;  
Error: This expression has type int but an expression was  
       expected of type float
```

On peut convertir un `int` en `float` par la fonction `float_of_int` :

```
# (float_of_int 32);;  
- : float = 32.
```

et un `float` en `int` par la fonction `int_of_float` (troncature) :

```
# (int_of_float 21.9);;  
- : int = 21
```

Opérations sur les float

Les opérateurs relationnels sur les `float` sont les mêmes que ceux sur les `int`.

```
# 32. <= 89.99;;  
- : bool = true
```

Opérations sur les float

Les opérateurs relationnels sur les `float` sont les mêmes que ceux sur les `int`.

```
# 32. <= 89.99;;  
- : bool = true
```

Ici aussi, on ne peut pas mélanger les `int` et les `float` de manière non explicite :

```
# 67.67 = 8;;  
Error: This expression has type int but an expression was  
       expected of type float
```

Opérations sur les float

Les opérateurs relationnels sur les `float` sont les mêmes que ceux sur les `int`.

```
# 32. <= 89.99;;  
- : bool = true
```

Ici aussi, on ne peut pas mélanger les `int` et les `float` de manière non explicite :

```
# 67.67 = 8;;  
Error: This expression has type int but an expression was  
       expected of type float
```

Il faut en revanche écrire

```
# 67.67 = (float_of_int 8);;  
- : bool = false
```

Opérations sur les float

Les opérateurs relationnels sur les `float` sont les mêmes que ceux sur les `int`.

```
# 32. <= 89.99;;  
- : bool = true
```

Ici aussi, on ne peut pas mélanger les `int` et les `float` de manière non explicite :

```
# 67.67 = 8;;  
Error: This expression has type int but an expression was  
       expected of type float
```

Il faut en revanche écrire

```
# 67.67 = (float_of_int 8);;  
- : bool = false
```

pour demander explicitement la conversion d'un `int` en un `float`.

Opérations sur les float

Il existe des opérateurs spécifiques aux `float`. Entre autres :

Opérateur	Arité	Rôle
<code>abs_float</code>	1	Valeur absolue
<code>floor</code> , <code>ceil</code>	1	Partie entière inf., sup.
<code>sqrt</code>	1	Racine carrée
<code>log</code> , <code>exp</code>	1	Logarithme népérien, exponentielle
<code>cos</code> , <code>sin</code> , <code>tan</code>	1	Fonctions trigonométriques
<code>**</code>	2	Exponentiation

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `float`.

Opérations sur les float

Il existe des opérateurs spécifiques aux `float`. Entre autres :

Opérateur	Arité	Rôle
<code>abs_float</code>	1	Valeur absolue
<code>floor</code> , <code>ceil</code>	1	Partie entière inf., sup.
<code>sqrt</code>	1	Racine carrée
<code>log</code> , <code>exp</code>	1	Logarithme népérien, exponentielle
<code>cos</code> , <code>sin</code> , <code>tan</code>	1	Fonctions trigonométriques
<code>**</code>	2	Exponentiation

Ces opérateurs produisent des valeurs de type `float`.

Hormis `**` qui est bien un opérateur du langage, les autres sont en réalité des fonctions prédéfinies.

Le type char

Le type `char` permet de représenter les caractères ASCII.

Une valeur de type `char` peut s'écrire

- par un caractère entre apostrophes (p.ex., `'a'`, `'8'`, `'?'`);
- par son code ASCII, sur trois chiffres précédés de `\`, le tout entre apostrophes (p. ex `'\101'`, `'\000'`, `'\035'`).

Le type char

Le type `char` permet de représenter les caractères ASCII.

Une valeur de type `char` peut s'écrire

- par un caractère entre apostrophes (p.ex., `'a'`, `'8'`, `'?'`);
- par son code ASCII, sur trois chiffres précédés de `\`, le tout entre apostrophes (p. ex `'\101'`, `'\000'`, `'\035'`).

La fonction `int_of_char` calcule le code ASCII d'un caractère.

```
# (int_of_char 'G');;  
- : int = 71
```

Le type char

Le type `char` permet de représenter les caractères ASCII.

Une valeur de type `char` peut s'écrire

- par un caractère entre apostrophes (p.ex., `'a'`, `'8'`, `'?'`);
- par son code ASCII, sur trois chiffres précédés de `\`, le tout entre apostrophes (p. ex `'\101'`, `'\000'`, `'\035'`).

La fonction `int_of_char` calcule le code ASCII d'un caractère.

```
# (int_of_char 'G');  
- : int = 71
```

La fonction `char_of_int` calcule le caractère de code ASCII spécifié.

```
# (char_of_int 40);  
- : char = '('  
  
# (char_of_int 2);  
- : char = '\002'
```

Le type string

Le type `string` permet de représenter des chaînes de caractères.

Le type string

Le type `string` permet de représenter des chaînes de caractères.

Une chaîne de caractères s'écrit par une suite de caractères entre guillemets. P.ex., `"abc123"`, `"\100\101f"`.

Le type string

Le type `string` permet de représenter des chaînes de caractères.

Une chaîne de caractères s'écrit par une suite de caractères entre guillemets. P.ex., `"abc123"`, `"\100\101f"`.

L'opérateur `^` permet de concaténer deux chaînes de caractères. P.ex.,

```
# "abc" ^ "def";;  
- : string = "abcdef"
```

Le type string

Le type `string` permet de représenter des chaînes de caractères.

Une chaîne de caractères s'écrit par une suite de caractères entre guillemets. P.ex., `"abc123"`, `"\100\101f"`.

L'opérateur `^` permet de concaténer deux chaînes de caractères. P.ex.,

```
# "abc" ^ "def";;  
- : string = "abcdef"
```

```
# let u = "ab"  
    and v = "ba" in  
    u ^ v ^ u ^ v;;  
- : string = "abbaabba"
```

Le type string

Le type `string` permet de représenter des chaînes de caractères.

Une chaîne de caractères s'écrit par une suite de caractères entre guillemets. P.ex., `"abc123"`, `"\100\101f"`.

L'opérateur `^` permet de concaténer deux chaînes de caractères. P.ex.,

```
# "abc" ^ "def";;  
- : string = "abcdef"
```

Plus précisément, si `u` et `v` sont des noms liés à des chaînes de caractères, `u ^ v` est une expression dont la valeur est la concaténation de `u` et de `v`.

```
# let u = "ab"  
    and v = "ba" in  
    u ^ v ^ u ^ v;;  
- : string = "abbaabba"
```

Le type string

Le type `string` permet de représenter des chaînes de caractères.

Une chaîne de caractères s'écrit par une suite de caractères entre guillemets. P.ex., `"abc123"`, `"\100\101f"`.

L'opérateur `^` permet de concaténer deux chaînes de caractères. P.ex.,

```
# "abc" ^ "def";  
- : string = "abcdef"
```

```
# let u = "ab"  
    and v = "ba" in  
    u ^ v ^ u ^ v;;  
- : string = "abbaabba"
```

Plus précisément, si `u` et `v` sont des noms liés à des chaînes de caractères, `u ^ v` est une expression dont la valeur est la concaténation de `u` et de `v`.

Il n'y a pas d'effet de bord : les chaînes `u` et `v` ne sont pas modifiées lors de leur concaténation.

Le type string

Il existe des fonctions de conversion autour du type `string`. Parmi celles-ci, il y a

- `string_of_bool` et `bool_of_string`;
- `string_of_int` et `int_of_string`;
- `string_of_float` et `float_of_string`.

Le type string

Il existe des fonctions de conversion autour du type `string`. Parmi celles-ci, il y a

- `string_of_bool` et `bool_of_string`;
- `string_of_int` et `int_of_string`;
- `string_of_float` et `float_of_string`.

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur les `string`. On peut ainsi totalement comparer des chaînes de caractères.

Les opérateurs de comparaison considèrent l'ordre lexicographique.

Le type string

Il existe des fonctions de conversion autour du type `string`. Parmi celles-ci, il y a

- `string_of_bool` et `bool_of_string`;
- `string_of_int` et `int_of_string`;
- `string_of_float` et `float_of_string`.

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur les `string`. On peut ainsi totalement comparer des chaînes de caractères.

```
# "abc" = "abde";;  
- : bool = false
```

Les opérateurs de comparaison considèrent l'ordre lexicographique.

Le type string

Il existe des fonctions de conversion autour du type `string`. Parmi celles-ci, il y a

- `string_of_bool` et `bool_of_string`;
- `string_of_int` et `int_of_string`;
- `string_of_float` et `float_of_string`.

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur les `string`. On peut ainsi totalement comparer des chaînes de caractères.

```
# "abc" = "abde";;  
- : bool = false
```

```
# let u = "ab" and v = "ab" in  
    u = v;;  
- : bool = true
```

Les opérateurs de comparaison considèrent l'ordre lexicographique.

Le type string

Il existe des fonctions de conversion autour du type `string`. Parmi celles-ci, il y a

- `string_of_bool` et `bool_of_string`;
- `string_of_int` et `int_of_string`;
- `string_of_float` et `float_of_string`.

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur les `string`. On peut ainsi totalement comparer des chaînes de caractères.

```
# "abc" = "abde";;  
- : bool = false
```

```
# let u = "ab" and v = "ab" in  
    u = v;;  
- : bool = true
```

```
# "abc" <= "aaaa";;  
- : bool = false
```

Les opérateurs de comparaison considèrent l'ordre lexicographique.

Le type string

Il existe des fonctions de conversion autour du type `string`. Parmi celles-ci, il y a

- `string_of_bool` et `bool_of_string`;
- `string_of_int` et `int_of_string`;
- `string_of_float` et `float_of_string`.

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur les `string`. On peut ainsi totalement comparer des chaînes de caractères.

```
# "abc" = "abde";;  
- : bool = false
```

```
# let u = "ab" and v = "ab" in  
    u = v;;  
- : bool = true
```

```
# "abc" <= "aaaa";;  
- : bool = false
```

```
# "abc" < "ad";;  
- : bool = true
```

Les opérateurs de comparaison considèrent l'ordre lexicographique.

Le type `unit`

Le type `unit` est un type particulier qui contient une unique valeur, appelée « vide » et écrite

`()`

Le type unit

Le type `unit` est un type particulier qui contient une unique valeur, appelée « vide » et écrite

`()`

```
# ();;  
- : unit = ()
```

Le type unit

Le type `unit` est un type particulier qui contient une unique valeur, appelée « vide » et écrite

`()`

```
# ();;  
- : unit = ()
```

```
# let a = () in let b = a in  
    b;;  
- : unit = ()
```

Le type unit

Le type `unit` est un type particulier qui contient une unique valeur, appelée « vide » et écrite

`()`

```
# ();;  
- : unit = ()
```

```
# let a = () in let b = a in  
    b;;  
- : unit = ()
```

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur `unit`.

Le type `unit`

Le type `unit` est un type particulier qui contient une unique valeur, appelée « vide » et écrite

`()`

```
# ();;  
- : unit = ()
```

```
# let a = () in let b = a in  
      b;;  
- : unit = ()
```

Les opérateurs relationnels sont bien définis sur `unit`.

Dans la suite, nous verrons que ce type sert à rendre les fonctions homogènes au sens où toute fonction doit renvoyer une valeur.

En effet, une fonction qui n'est pas sensée renvoyer de valeur va renvoyer `()`.

- 3** Programmation
 - Interpréteur Caml
 - Liaisons
 - Types de base
 - Fonctions**

La notion de fonction

On rappelle qu'en programmation fonctionnelle,

- 1 l'objet de base est la **fonction** ;

La notion de fonction

On rappelle qu'en programmation fonctionnelle,

- 1 l'objet de base est la **fonction** ;
- 2 un programme est une collection de définitions de fonctions ;

La notion de fonction

On rappelle qu'en programmation fonctionnelle,

- 1 l'objet de base est la **fonction** ;
- 2 un programme est une collection de définitions de fonctions ;
- 3 l'exécution d'un programme est l'application d'une fonction principale à des arguments.

La notion de fonction

On rappelle qu'en programmation fonctionnelle,

- 1 l'objet de base est la **fonction** ;
- 2 un programme est une collection de définitions de fonctions ;
- 3 l'exécution d'un programme est l'application d'une fonction principale à des arguments.

La raison d'être d'un programme, en programmation fonctionnelle, est de **calculer une valeur**.

La notion de fonction

On rappelle qu'en programmation fonctionnelle,

- 1 l'objet de base est la **fonction** ;
- 2 un programme est une collection de définitions de fonctions ;
- 3 l'exécution d'un programme est l'application d'une fonction principale à des arguments.

La raison d'être d'un programme, en programmation fonctionnelle, est de **calculer une valeur**.

Cette valeur calculée est précisément la **valeur de retour** de la fonction principale du programme.

La notion de fonction

D'un point de vue formel, une **fonction**

$$f : E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \rightarrow S$$

est une partie du produit cartésien $E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \times S$

La notion de fonction

D'un point de vue formel, une **fonction**

$$f : E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \rightarrow S$$

est une partie du produit cartésien $E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \times S$ telle que

$$(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f \text{ et } (e_1, e_2, \dots, e_n, s') \in f \quad \text{implique} \quad s = s'.$$

La notion de fonction

D'un point de vue formel, une **fonction**

$$f : E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \rightarrow S$$

est une partie du produit cartésien $E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \times S$ telle que

$$(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f \text{ et } (e_1, e_2, \dots, e_n, s') \in f \text{ implique } s = s'.$$

D'usage, la propriété $(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f$ est ainsi notée

$$f(e_1, e_2, \dots, e_n) = s.$$

La notion de fonction

D'un point de vue formel, une **fonction**

$$f : E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \rightarrow S$$

est une partie du produit cartésien $E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \times S$ telle que

$$(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f \text{ et } (e_1, e_2, \dots, e_n, s') \in f \text{ implique } s = s'.$$

D'usage, la propriété $(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f$ est ainsi notée

$$f(e_1, e_2, \dots, e_n) = s.$$

On appelle **n** l'arité de f (qui est son nombre d'entrées).

La notion de fonction

D'un point de vue formel, une **fonction**

$$f : E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \rightarrow S$$

est une partie du produit cartésien $E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \times S$ telle que

$$(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f \text{ et } (e_1, e_2, \dots, e_n, s') \in f \text{ implique } s = s'.$$

D'usage, la propriété $(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f$ est ainsi notée

$$f(e_1, e_2, \dots, e_n) = s.$$

On appelle n l'arité de f (qui est son nombre d'entrées).

Distinction à faire entre

- **application** : fonction définie en tout point ;

La notion de fonction

D'un point de vue formel, une **fonction**

$$f : E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \rightarrow S$$

est une partie du produit cartésien $E_1 \times E_2 \times \cdots \times E_n \times S$ telle que

$$(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f \text{ et } (e_1, e_2, \dots, e_n, s') \in f \text{ implique } s = s'.$$

D'usage, la propriété $(e_1, e_2, \dots, e_n, s) \in f$ est ainsi notée

$$f(e_1, e_2, \dots, e_n) = s.$$

On appelle n l'arité de f (qui est son nombre d'entrées).

Distinction à faire entre

- **application** : fonction définie en tout point ;
- **fonction** : application partielle (pas de résultat pour certaines entrées).

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

On distingue la notion de paramètre et d'argument :

- 1 un **paramètre** est un **identificateur** non lié à une valeur et intervenant dans la définition d'une fonction ;

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

On distingue la notion de paramètre et d'argument :

- 1 un **paramètre** est un **identificateur** non lié à une valeur et intervenant dans la définition d'une fonction ;
- 2 un **argument** est une **valeur** qui vient se substituer à un paramètre lors de l'appel à une fonction.

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

On distingue la notion de paramètre et d'argument :

- 1 un **paramètre** est un **identificateur** non lié à une valeur et intervenant dans la définition d'une fonction ;
- 2 un **argument** est une **valeur** qui vient se substituer à un paramètre lors de l'appel à une fonction.

P.ex., soit $f : \mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ la fonction définie par $f(x, y) := x + y$.

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

On distingue la notion de paramètre et d'argument :

- 1 un **paramètre** est un **identificateur** non lié à une valeur et intervenant dans la définition d'une fonction ;
- 2 un **argument** est une **valeur** qui vient se substituer à un paramètre lors de l'appel à une fonction.

P.ex., soit $f : \mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ la fonction définie par $f(x, y) := x + y$.

Les noms x et y sont les paramètres de f .

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

On distingue la notion de paramètre et d'argument :

- 1 un **paramètre** est un **identificateur** non lié à une valeur et intervenant dans la définition d'une fonction ;
- 2 un **argument** est une **valeur** qui vient se substituer à un paramètre lors de l'appel à une fonction.

P.ex., soit $f : \mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ la fonction définie par $f(x, y) := x + y$.

Les noms x et y sont les paramètres de f . Lors de l'appel $f(2, 6)$, f est appelée avec les arguments 2 et 6.

La notion de fonction

En informatique, les ensembles d'entrée et de sortie des fonctions sont des **types**.

On distingue la notion de paramètre et d'argument :

- 1 un **paramètre** est un **identificateur** non lié à une valeur et intervenant dans la définition d'une fonction ;
- 2 un **argument** est une **valeur** qui vient se substituer à un paramètre lors de l'appel à une fonction.

P.ex., soit $f : \mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ la fonction définie par $f(x, y) := x + y$.

Les noms x et y sont les paramètres de f . Lors de l'appel $f(2, 6)$, f est appelée avec les arguments 2 et 6.

Lors d'un appel à une fonction f avec les arguments e_1, \dots, e_n , on dit que l'on **applique** f à e_1, \dots, e_n .

Définition de fonctions

Pour **définir une fonction**, on utilise la construction syntaxique

$$\text{let ID } P_1 \dots P_n = \text{EXP}$$

où **ID** est le nom de la fonction, **P₁**, ..., **P_n** sont ses paramètres et **EXP** est une expression.

Définition de fonctions

Pour **définir une fonction**, on utilise la construction syntaxique

$$\text{let ID P1 ... Pn = EXP}$$

où **ID** est le nom de la fonction, **P1**, ..., **Pn** sont ses paramètres et **EXP** est une expression.

La fonction **ID** renvoie ainsi la valeur de **EXP**.

Définition de fonctions

Pour **définir une fonction**, on utilise la construction syntaxique

```
let ID P1 ... Pn = EXP
```

où **ID** est le nom de la fonction, **P1**, ..., **Pn** sont ses paramètres et **EXP** est une expression.

La fonction **ID** renvoie ainsi la valeur de **EXP**.

P.ex.,

```
let oppose x = -x;;
```

produit l'évaluation

```
val oppose : int -> int = <fun>
```

Définition de fonctions

Pour **définir une fonction**, on utilise la construction syntaxique

```
let ID P1 ... Pn = EXP
```

où **ID** est le nom de la fonction, **P1**, ..., **Pn** sont ses paramètres et **EXP** est une expression.

La fonction **ID** renvoie ainsi la valeur de **EXP**.

P.ex.,

```
let oppose x = -x;;
```

produit l'évaluation

```
val oppose : int -> int = <fun>
```

Explications :

- **val oppose** informe qu'on a lié au nom **oppose** une valeur ;

Définition de fonctions

Pour **définir une fonction**, on utilise la construction syntaxique

```
let ID P1 ... Pn = EXP
```

où **ID** est le nom de la fonction, **P1**, ..., **Pn** sont ses paramètres et **EXP** est une expression.

La fonction **ID** renvoie ainsi la valeur de **EXP**.

P.ex.,

```
let oppose x = -x;;
```

produit l'évaluation

```
val oppose : int -> int = <fun>
```

Explications :

- **val oppose** informe qu'on a lié au nom **oppose** une valeur ;
- **: int -> int** informe que cette valeur est de type **int -> int** ;

Définition de fonctions

Pour **définir une fonction**, on utilise la construction syntaxique

```
let ID P1 ... Pn = EXP
```

où **ID** est le nom de la fonction, **P1**, ..., **Pn** sont ses paramètres et **EXP** est une expression.

La fonction **ID** renvoie ainsi la valeur de **EXP**.

P.ex.,

```
let oppose x = -x;;
```

produit l'évaluation

```
val oppose : int -> int = <fun>
```

Explications :

- **val oppose** informe qu'on a lié au nom **oppose** une valeur ;
- **: int -> int** informe que cette valeur est de type **int -> int** ;
- **= <fun>** est un affichage générique la fonction.