

AlgDem : Raisonnement par induction

Haskell

En Haskell, on ne peut pas :

- Modifier la valeur des variables
- Modifier les objets en mémoire
- Faire des boucles, on utilise que la récursivité

On n'utilise que des expressions

≡ Example

Exemples de fonctions en Haskell

```
1 | ⌘ factoriel :: Int → Int
2 | ⌘ factoriel 0 = 1
3 | ⌘ factoriel n = n * factoriel (n-1)
```

» Haskell

```
1 | ⌘ fibAux :: Int → Int → Int → Int
2 | ⌘ fibAux 0 n1 n2 = n2
3 | ⌘ fibAux k n1 n2 = fibAux (k-1) (n1 + n2) n1
4 | ⌘
5 | ⌘ fibonacci :: Int → Int
6 | ⌘ fibonacci n = fibAux n 1 0
```

» Haskell

① Note

On peut aussi utiliser des conditionnelles et des gardes en Haskell

```
1 | ⌘ fibonacci :: Int → Int
2 | ⌘ fibonacci n = if n < 2 then n else fibonacci
                  (n-1)
3 | ⌘                                     + fibonacci
                  (n-2)
```

» Haskell

```
1 | ⌘ fibonacci :: Int → Int
2 | ⌘ fibonacci n | n < 2 = n
3 | ⌘               | otherwise = fibonacci (n-1) +
                  fibonacci (n-2)
```

» Haskell

```
1 | ⌘ (a, b), (a, (True, 3))
```

Spécification d'un programme

Spécifier un programme, c'est donner une explication précise de la façon dont il doit fonctionner (précondition et post condition)

La programmation par contrats est une méthode de programmation basée sur l'explicitation des pré et post conditions pour chaque fonction. Couplée à des outils de démonstration automatique, cette méthode permet de certifier du code automatiquement

⌘ La notion de variant

Précondition : relation entre les x_i :

Montrer d'un programme vérifie sa spécification

Lorsqu'une fonction `f :: a1 -> ... -> a_n -> b` est spécifiée par :

$$\forall x_1 \dots \forall x_n. \text{pre}(x_1, \dots, x_n) \Rightarrow \text{post}(x_1, \dots, x_n)$$

Le principe de récurrence est le suivant :

$$(P(0) \wedge \forall n. P(n) \Rightarrow P(n+1)) \Rightarrow \forall n. P(n)$$

Le principe d'induction lui, est :

$$(\forall n. (\forall k. k < n \Rightarrow P(k)) \Rightarrow P(n)) \Rightarrow \forall n. P(n)$$

La notion de variant

Un variant est une mesure des données en entrée du programme. Il doit :

- être un entier positif
- Diminuer à chaque appel récursif

On raisonne généralement par induction sur le variant