

F# 4.0

dla zaawansowanych

Wydanie IV

Don Syme
Adam Granicz
Antonio Cisternino

Tytuł oryginału: Expert F# 4.0, 4th Edition

Tłumaczenie: Tomasz Walczak

ISBN: 978-83-283-2943-0

Original edition copyright © 2015 by Don Syme, Adam Granicz and Antonio Cisternino.
All rights reserved

Polish edition copyright © 2017 by HELION SA.
All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/f4zaa4.zip>

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/f4zaa4>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

O autorach	9
O recenzentach technicznych	11
Podziękowania	13
Rozdział 1. Wprowadzenie	15
Geneza języka F#	16
O książce	17
Dla kogo przeznaczona jest ta książka?	20
Rozdział 2. Pierwszy program w F# — wprowadzenie do języka	21
Tworzenie pierwszego programu w F#	21
Używanie bibliotek obiektowych w F#	33
Pobieranie i używanie pakietów	35
Dostęp do zewnętrznych danych za pomocą pakietów języka F#	37
Uruchamianie serwera WWW i udostępnianie danych za pomocą pakietów języka F#	38
Podsumowanie	39
Rozdział 3. Wprowadzenie do programowania funkcyjnego	41
Liczby i łańcuchy znaków	41
Stosowanie instrukcji warunkowych oraz operatorów && i 	44
Definiowanie funkcji rekurencyjnych	44
Listy	46
Opcje	49
Wprowadzenie do dopasowywania do wzorca	50
Wprowadzenie do wartości w postaci funkcji	54
Podsumowanie	63
Rozdział 4. Wprowadzenie do programowania imperatywnego	65
Programowanie funkcyjne a programowanie imperatywne	65
Pętle i iteracje w programowaniu imperatywnym	66
Używanie modyfikowalnych rekordów	68

Używanie modyfikowalnych wiązań let	70
Praca z tablicami	71
Wprowadzenie do imperatywnych kolekcji platformy .NET	74
Wyjątki i ich kontrolowanie	78
Wywoływanie efektów ubocznych — podstawowe operacje wejścia – wyjścia	81
Łączenie programowania funkcyjnego z wydajnymi wstępnymi obliczeniami i pamięcią podręczną z programowania imperatywnego	84
Łączenie podejścia funkcyjnego z imperatywnym — programowanie funkcyjne z efektami ubocznymi	91
Podsumowanie	95
Rozdział 5. Typy w programowaniu funkcyjnym	97
Przegląd wybranych prostych definicji typów	97
Wprowadzenie do typów generycznych	102
Pisanie kodu w wersji generycznej	110
Więcej o typach różnego rodzaju	115
Wprowadzenie do tworzenia typów pochodnych	116
Rozwiązywanie problemów z inferencją typów	120
Podsumowanie	125
Rozdział 6. Programowanie z wykorzystaniem obiektów	127
Wprowadzenie do obiektów i składowych	127
Używanie klas	130
Dodawanie innych aspektów notacji obiektowej do typów	133
Definiowanie typów obiektowych o modyfikowalnym stanie	138
Wprowadzenie do interfejsowych typów obiektowych	141
Inne techniki implementowania obiektów	146
Łączenie podejścia funkcyjnego i obiektów — zwalnianie zasobów	151
Rozszerzanie istniejących typów i modułów	157
Używanie obiektów języka F# i typów platformy .NET	160
Podsumowanie	163
Rozdział 7. Hermetyzacja i porządkowanie kodu	165
Ukrywanie elementów	165
Porządkowanie kodu za pomocą przestrzeni nazw i modułów	170
Projekty, podzespoły i kolejność kompilacji	174
Posługiwanie się plikami z sygnaturami	179
Ponowne wykorzystanie kodu	181
Tworzenie i udostępnianie pakietów	181
Podsumowanie	182
Rozdział 8. Praca z danymi tekstowymi	183
Budowanie łańcuchów znaków i formatowanie danych	183
Parsowanie łańcuchów znaków i danych tekstowych	188
Stosowanie wyrażeń regularnych	190
Używanie XML-a do reprezentowania formatów konkretnych	195
Użycie JSON-a do reprezentowania formatów konkretnych	201
Rekurencyjne parsowanie zstępujące	204
Parsowanie i formatowanie binarne	207
Podsumowanie	211

Rozdział 9. Praca z sekwencjami i danymi o strukturze drzewiastej	213
Wprowadzenie do sekwencji	213
Więcej o pracy z sekwencjami	219
Struktura poza sekwencjami — modelowanie dziedzin	227
Wzorce aktywne — widoki danych strukturalnych	234
Sprawdzanie równości, haszowanie i porównywanie	239
Wywołania ogonowe i programowanie rekurencyjne	244
Podsumowanie	251
Rozdział 10. Programowanie z użyciem liczb i wykresy	253
Wprowadzenie do FsLab	253
Tworzenie podstawowych wykresów za pomocą biblioteki FSharp.Charting	254
Podstawowe literały i typy liczbowe	255
Sekwencje, statystyka i kody liczbowe	259
Statystyki, algebra liniowa i rozkłady w bibliotece Math.NET	266
Szeregi czasowe, ramki danych i biblioteka Deedle	271
Jednostki miary	273
Podsumowanie	279
Rozdział 11. Programowanie reaktywne, asynchroniczne i równoległe	281
Wprowadzenie do terminologii	282
Zdarzenia	283
Operacje asynchroniczne	286
Agenty	296
Przykład: asynchroniczny agent do obsługi robota internetowego	301
Współbieżność oparta na współużytkowanej pamięci	305
Podsumowanie	310
Rozdział 12. Programowanie symboliczne z użyciem danych strukturalnych	311
Sprawdzanie układów za pomocą rachunku zdań	311
Upraszczenie wyrażeń i różniczkowanie	325
Podsumowanie	336
Rozdział 13. Integrowanie zewnętrznych danych i usług	337
Podstawowe żądania REST	338
Wprowadzenie do kwerend	341
Inne możliwości związane z SQL-em	346
Podsumowanie	353
Rozdział 14. Budowanie inteligentnych aplikacji sieciowych	355
Bezpośrednie udostępnianie treści w sieci	355
Rozwijanie aplikacji sieciowych z rozbudowanym klientem za pomocą platformy WebSharper	360
Podsumowanie	406
Rozdział 15. Wizualizacje i graficzny interfejs użytkownika	407
Wprowadzenie do biblioteki Eto	407
Jak błyskawicznie zbudować aplikację „Witaj, świecie!”?	408
Budowa aplikacji graficznej	409

Łączenie kontrolek i menu	410
Łączenie elementów w interfejs użytkownika	413
Rysowanie aplikacji	416
Tworzenie przeglądarki fraktali ze zbioru Mandelbrota	420
Pisanie własnych kontrolek	431
Świat, wygląd i układy współrzędnych	435
Lekkie kontrolki	444
Podsumowanie	450
Rozdział 16. Programowanie zorientowane na język	451
Wyrażenia reprezentujące obliczenia	452
Używanie mechanizmu refleksji w F#	466
Cytowania w języku F#	470
Tworzenie dostawców typów w F#	474
Podsumowanie	476
Rozdział 17. Biblioteki i współdziałanie	477
Typy, pamięć i współdziałanie	477
Biblioteki — ogólny przegląd	478
Używanie typów systemowych	481
Inne struktury danych z języka F# i platformy .NET	482
Nadzorowanie i izolowanie wykonywania kodu	484
Dodatkowe biblioteki związane z refleksją	484
Na zapleczu — współdziałanie z C# i innymi językami platformy .NET	487
Współdziałanie z językami C i C++ za pomocą technologii PInvoke	490
Podsumowanie	500
Rozdział 18. Pisanie i testowanie kodu w F#	501
Pisanie kodu	501
Efektywne używanie F# Interactive	507
Używanie diagnostyki z użyciem śledzenia kodu	510
Debugowanie kodu z użyciem środowiska IDE	513
Testowanie kodu	516
Podsumowanie	521
Rozdział 19. Projektowanie bibliotek języka F#	523
Projektowanie standardowych bibliotek platformy .NET	524
Metodyka projektowania funkcyjnego	528
Dobry projekt bibliotek w F#	530
Wybrane zalecane idiomy	537
Podsumowanie	539
Dodatek Krótki przewodnik po języku F#	541
Komentarze i atrybuty	541
Typy podstawowe i literały	541
Typy	542
Wzorce i dopasowywanie	542
Funkcje, kompozycja i potoki	543
Wiązanie i sterowanie przepływem	543

Wyjątki	544
Krotki, tablice, listy i kolekcje	544
Operatory	545
Definicje typów i obiekty	546
Przestrzenie nazw i moduły	547
Przepływy pracy i wyrażenia reprezentujące sekwencje	548
Kwerendy i cytowania	549
Skorowidz	551

ROZDZIAŁ 2



Pierwszy program w F# — wprowadzenie do języka

W tym rozdziale opisaliśmy proste interaktywne programowanie z użyciem F#. Najpierw pobierz F# z witryny <http://fsharp.org> i zainstaluj go (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś). W dalszych podrozdziałach używane jest narzędzie F# Interactive (*fsi.exe* lub *fsharp*). Pozwala ono interaktywnie wykonywać fragmenty kodu w F#. Jest to wygodne w trakcie eksplorowania języka. W niniejszym rozdziale zobaczysz przykłady najważniejszych konstruktów języka F# i poznasz najistotniejsze biblioteki.

Tworzenie pierwszego programu w F#

Na listingu 2.1 pokazaliśmy pierwszy kompletny program w F#. Możliwe, że początkowo go nie zrozumiesz. Jednak pod listingiem kod jest objaśniony krok po kroku.

Listing 2.1. *Analizowanie łańcucha znaków pod kątem powtarzających się słów*

```
/// Podział łańcucha znaków na słowa w miejscach występowania spacji
let splitAtSpaces (text: string) =
    text.Split ' '
    |> Array.toList

/// Analizowanie łańcucha znaków pod kątem powtarzających się słów
let wordCount text =
    let words = splitAtSpaces text
    let numWords = words.Length
    let distinctWords = List.distinct words
    let numDups = numWords - distinctWords.Length
    (numWords, numDups)

/// Analizowanie łańcucha znaków pod kątem powtarzających się słów i wyświetlanie wyników
let showWordCount text =
    let numWords, numDups = wordCount text
    printfn "--> Liczba słów w tekście: %d" numWords
    printfn "--> Liczba powtórzeń: %d" numDups
```

Wklej ten program do narzędzia F# Interactive. Możesz je uruchomić w następujący sposób:

- Jeśli używasz wiersza poleceń lub terminalu w systemie Linux albo Mac OS X, wywołaj w danym narzędziu polecenie `fsharp` i wklej kod.

- Jeżeli pracujesz w systemie Windows, wywołaj polecenie `fsi.exe` w wierszu poleceń dla programistów i wklej kod.
- Jeśli posługujesz się Emacsem, zainstaluj pakiet `fsharp-mode` z repozytorium MELPA, zastosuj kombinacje klawiszy `Ctrl+c` i `Ctrl+s`, aby uruchomić narzędzie F# Interactive, a następnie prześlij kod z bufora do tego narzędzia za pomocą kombinacji klawiszy `Ctrl+c` i `Ctrl+r`.
- Jeżeli korzystasz ze środowiska Visual Studio, otwórz skrypt w języku F# i wybierz opcję *F# Interactive* w menu *View*. Aby przenieść kod do narzędzia F# Interactive, zaznacz ten kod i wciśnij kombinację klawiszy `Alt+Enter`.
- Jeśli piszesz kod w środowisku Xamarin Studio, utwórz skrypt w języku F# i wybierz opcję *F# Interactive* w menu *Pads*. Aby przenieść kod do narzędzia F# Interactive, zaznacz ten kod i wciśnij kombinację klawiszy `Ctrl+Enter`.

Narzędzia do edycji kodu w F# są też dostępne w innych edytorach, takich jak Atom i Sublime Text 3. Jeśli pracujesz w wierszu poleceń, pamiętaj, aby wpisać `;;` w celu zakończenia trybu interaktywnego wprowadzania instrukcji. W Visual Studio i Xamarin Studio oraz innych środowiskach interaktywnych nie jest to konieczne — można w nich przysyłać tekst za pomocą podanych wcześniej kombinacji klawiszy.

■ **Wskazówka** Gdy korzystasz ze środowiska IDE (ang. *Integrated Development Environment*), zwykle możesz uruchomić narzędzie F# Interactive za pomocą skrótu. Na przykład w środowisku Visual Studio możesz wybrać opcję *F# Interactive* w menu *View* lub wcisnąć kombinację klawiszy `Ctrl+Alt+F`, gdy otwarty jest plik lub skrypt w języku F#. Pojawi się wtedy okno narzędzia F# Interactive i będziesz mógł rozpocząć przysyłanie tekstu do niego; wymaga to zaznaczenia tekstu i wciśnięcia kombinacji `Alt+Enter`.

```
> <Uruchom narzędzie F# Interactive w opisany wcześniej sposób>
F# Interactive version xx.x.xxxxx.x
(Tu wyświetlane są zależne od wersji informacje o narzędziu)
For help type #help;;
```

```
> <zastosuj polecenie wysyłania kodu do narzędzia lub
wklej pokazany wcześniej program> ;;
```

```
val splitAtSpaces : text:string -> string list
val wordCount : text:string -> int * int
val showWordCount : text:string -> unit
```

Tu F# Interactive informuje o typach funkcji `splitAtSpaces`, `wordCount` i `showWordCount` (więcej o typach dowiesz się już wkrótce). Słowo kluczowe `val` to skrót od *value* (czyli „wartość”). W programowaniu w F# funkcje są traktowane jak wartości, co opisaliśmy w rozdziale 3. Ponadto narzędzie F# Interactive czasem wyświetla więcej informacji, niż pokazaliśmy w tej książce (na przykład wewnętrzne szczegóły dotyczące wygenerowanych wartości). Jeśli chcesz wypróbować przedstawione fragmenty kodu, możesz pominąć dodatkowe informacje. Na razie zobacz, jak zastosować interaktywnie funkcję `wordCount`:

```
> let (numWords,numDups) = wordCount "All the king's horses and all the king's men";;

val numWords : int = 9
val numDups : int = 2
```

W tym kodzie pokazaliśmy efekt wykonania funkcji `wordCount` i powiązania dwóch zwracanych przez nią wyników z nazwami `numWords` i `numDups`. Analiza wyników pozwala zobaczyć, że dany tekst

zawiera dziewięć słów. Dwa z nich się powtarzają, a siedem występuje tylko raz. Funkcja `showWordCount` wyświetla wyniki jako efekt uboczny działania zamiast zwracać je jako wartość:

```
> showWordCount "Couldn't put Humpty together again";;
--> Liczba słów w tekście: 5
--> Liczba powtórzeń: 0
```

Na podstawie danych wyjściowych można w przybliżeniu stwierdzić, jak kod działa. Teraz przyjrzymy się programowi dokładnie.

Dokumentowanie kodu

Zacznijmy od definicji funkcji `wordCount` z listingu 2.1. Pierwszy wiersz definicji nie jest kodem, lecz komentarzem:

```
/// Analizowanie łańcucha znaków pod kątem powtarzających się słów
```

Komentarze to wiersze rozpoczynające się od znaków `//` lub bloki umieszczone między sekwencjami `(* i *)`. Wiersze rozpoczynające się od trzech ukośników `(///)` to komentarze XMLDoc, w których w razie potrzeby można umieszczać dodatkowe znaczniki XML-owe. Komentarze z programu można zapisać w jednym pliku `.xml` i przetwarzać za pomocą dodatkowych narzędzi.

Używanie instrukcji `let`

Przyjrzyj się teraz dwóm pierwszym wierszom funkcji `wordCount` z listingu 2.1. Te wiersze definiują funkcję `wordCount` i lokalną wartość `words`. W obu przypadkach używane jest słowo kluczowe `let`:

```
let wordCount text=
    let words = ...
```

Słowo kluczowe `let` to najważniejsza instrukcja, jaką będziesz stosować, programując w F#. Służy ona do definiowania danych, obliczanych wartości i funkcji. Po lewej stronie instrukcji `let` często znajduje się prosty identyfikator, można tam jednak umieszczać także wzorce (przykłady znajdziesz w punkcie „Używanie krotek” w dalszej części rozdziału) lub nazwę funkcji z listą nazw argumentów — tak jak w przypadku funkcji `wordCount` przyjmującej jeden argument, `text`. Po prawej stronie instrukcji `let`, czyli po znaku `=`, znajduje się wyrażenie.

Wartości i niemodyfikowalność

W innych językach **wartość** (ang. *value*) lokalna jest nazywana **zmienną** (ang. *variable*) lokalną. W F# nie można jednak modyfikować wartości lokalnych po ich zainicjowaniu, chyba że dana wartość lokalna jest jawnie opatrzona modyfikatorem `mutable` (do tego tematu wrócimy w rozdziale 4.). Dlatego programiści języka F# i autorzy jego specyfikacji wolą zwykle posługiwać pojęciem „wartość” zamiast „zmienna”.

W rozdziale 4. zobaczysz, że dane pośrednio wskazywane przez wartości lokalne mogą być modyfikowalne, nawet jeśli dana wartość lokalna taka nie jest. Na przykład wartość lokalna będąca uchwytem do tabeli z haszowaniem nie może zostać zmodyfikowana tak, by wskazywała inną tabelę. Natomiast zawartość samej tabeli można modyfikować, wywołując operacje, które dodają i usuwają elementy tej tabeli. Liczne wartości i struktury danych w F# są jednak całkowicie **niemodyfikowalne** (ang. *immutable*). Oznacza to,

że ani określona wartość lokalna, ani dane, które ona wskazuje, nie mogą zostać zmienione za pomocą zewnętrznych modyfikacji. Takie dane nazywane są zwykle **wartościami niemodyfikowalnymi**. Na przykład wszystkie podstawowe typy z platformy .NET (m.in. liczby całkowite, łańcuchy znaków i wartości typu `System.DateTime`) są niemodyfikowalne. Ponadto w bibliotece języka F# zdefiniowane są różne niemodyfikowalne struktury danych, na przykład `Set` i `Map`, oparte na drzewach binarnych. Pakiet `System.Collections.Immutable` z repozytorium NuGet obejmuje definicje znacznie większej liczby niemodyfikowalnych typów.

Wartości niemodyfikowalne mają wiele zalet. Początkowo definiowanie wartości, których nie da się zmienić, może wydawać się dziwne. Jednak wiedza o tym, że wartość jest niemodyfikowalna, sprawia, iż rzadko trzeba zastanawiać się nad **tożsamością obiektu** (ang. *object identity*). Niemodyfikowalne wartości można przekazywać do funkcji i mieć przy tym pewność, że nie zostaną zmienione. Ponadto można przekazywać je między różnymi wątkami bez obaw o niebezpieczny współbieżny dostęp do nich (to zagadnienie opisaliśmy w rozdziale 11.).

Omówienie typów

F# to język z kontrolą typów. Dlatego uzasadnione jest pytanie o **typ** funkcji `wordCount`. Narzędzie F# Interactive już go wyświetliło:

```
val wordCount : text:string -> int * int
```

Wynika z tego, że funkcja `wordCount` przyjmuje jeden argument typu `string` i zwraca wartości typu `int * int`, co w F# oznacza parę liczb całkowitych. Symbol `->` informuje, że `wordCount` to **funkcja**. W programie nie podano jawnie typu argumentu `text`, ponieważ typ funkcji `wordCount` jest określany na podstawie definicji w wyniku **inferencji**. Inferencję typów opisaliśmy w ramce „Co to jest inferencja typów?”, a także szczegółowo w dalszych rozdziałach.

Typy w F# są istotne z różnych powodów — od wydajności, przez produktywność pisania kodu, po współdziałanie z innymi technologiami. Typy pomagają strukturyzować biblioteki, radzić sobie ze złożonością interfejsów API i dodawać ograniczenia w kodzie, które zagwarantują, że będzie on prawidłowy i będzie działał wydajnie. System typów w F# (inaczej niż w wielu innych językach z kontrolą typów) jest jednocześnie prosty i daje duże możliwości. Pod wieloma względami jest też piękny. Jest tak, ponieważ stosowane są w nim jednolite i umożliwiający łączenie konstrukty, na przykład krotki i funkcje, pozwalające tworzyć zwięzłe i opisowe typy. Ponadto inferencja typów sprawia, że prawie nigdy nie trzeba zapisywać typów w programie, choć czasem ich podawanie jest przydatne.

W tabeli 2.1 wymieniliśmy niektóre spośród najważniejszych sposobów tworzenia typów. Są to dostępne w F# techniki definiowania nowych typów. W rozdziałach 3. i 4. szczegółowo opisaliśmy wszystkie te techniki.

Niektóre konstruktory typów, na przykład `list` i `option`, są **generyczne**. Oznacza to, że można ich używać do budowania grup typów, tworząc zmienne generyczne (na przykład typów `int list`, `string list`, `int list list` itd.). Do tworzenia typów generycznych można stosować zarówno notację przedrostkową (`int list`), jak i notację przyrostkową (`list<int>`). Zwyczajowo notację przedrostkową (`int list`) stosuje się tylko dla typów z rodzin `list` i `option`. Zmienne określające typ, na przykład `'a` i `'T`, to miejsca, które można zastąpić dowolnym typem. Typy generyczne i zmienne określające typ opisaliśmy szczegółowo w rozdziałach 3. i 5.

Tabela 2.1. Wybrane ważne typy i konstruktory oraz odpowiadające im wartości (int to typ reprezentujący liczby całkowite)

Rodzina typów	Przykłady	Opis
<i>typ option</i>	int option, option<int>	Wartość danego typu lub wartość specjalna None. Np.: Some 3, Some "3", None.
<i>typ list</i>	int list, list<int>	Niemodyfikowalna lista powiązana wartości danego typu. Wszystkie elementy listy muszą być tego samego typu. Np.: [], [3;2;1].
<i>typ1 -> typ2</i>	int -> string	Typ funkcji reprezentujący wartość w postaci funkcji, która przyjmuje wartości pierwszego typu i oblicza wyniki drugiego typu. Np.: (fun x -> x+1).
<i>typ1 * ... * typN</i>	int * string	Typ krotki — pary, trójki lub większej liczby typów. Np.: (1, "3"), (3,2,1).
typ[]	int[]	Typ tablicowy do tworzenia „płaskich” i modyfikowalnych kolekcji o stałej wielkości.
unit	unit	Typ obejmujący jedną wartość (), podobny do wartości void z wielu języków imperatywnych.
'T	'T, 'a, 'Klucz, 'Wartość	Zmienna określająca typ stosowana w kodzie generycznym.

Co to jest inferencja typów?

Inferencja typów polega na analizowaniu kodu w celu ustalenia ograniczeń na podstawie sposobu używania różnych nazw. Ograniczenia są ustalane dla każdego pliku (w uruchamianym w wierszu poleceń kompilatorze języka F#) i dla każdej wprowadzonej porcji kodu (w narzędziu F# Interactive). Te ograniczenia muszą być spójne. Gwarantuje to, że w programie typy są odpowiednio stosowane. Jeśli tak nie jest, zgłaszany jest błąd typów. Ograniczenia są ustalane od góry do dołu, od lewej do prawej i od zewnątrz do wewnątrz. Jest to istotne, ponieważ w niektórych sytuacjach kolejność inferencji wpływa na jej wynik.

Inferencja typów skutkuje **automatycznym uogólnieniem** kodu, dzięki czemu można go ponownie wykorzystać i jest w oczywisty sposób generyczny. Stosowane są odpowiednie typy generyczne, a programista nie musi ich jawnie zapisywać. Automatyczne uogólnienie to ważny czynnik pozwalający pisać zwięzły i jednocześnie możliwy do ponownego wykorzystania kod z kontrolą typów. Więcej o automatycznym uogólnianiu dowiesz się z rozdziału 5.

Wywoływanie funkcji

Funkcje są istotą większości kodu pisanego w F#. Nie jest zaskoczeniem, że pierwszą rzeczą, jaką robi funkcja `wordCount`, jest wywołanie innej funkcji. Tu jest nią `splitAtSpaces`, czyli pierwsza funkcja zdefiniowana w programie:

```
let wordCount text=
    let words = splitAtSpaces text
```

Przyjrzyjmy się najpierw funkcji `splitAtSpaces` w narzędziu F# Interactive:

```
> splitAtSpaces "witaj, świecie";
val it : string list = ["witaj,","świecie"]
```

Widać tu, że funkcja `splitAtSpaces` dzieli podany tekst na słowa w miejscach występowania spacji. W przykładowym kodzie występują też:

- literały znakowe, na przykład `' '` i `'a'`;
- literały łańcuchowe, na przykład `"witaj, świecie"`;
- listy literałów łańcuchowych, na przykład zwrócona wartość `["witaj,","świecie"]`.

Literały i listy omówiliśmy szczegółowo w rozdziale 3. Listy to ważna struktura danych w F#. W tej książce znajdziesz wiele przykładów ich zastosowań.

Prosta składnia

Kompilator języka F# i narzędzie F# Interactive uwzględniają wcięcia w kodzie w F#, aby określić, gdzie konstrukty zaczynają się i kończą. Reguły stosowania wcięć są bardzo intuicyjne. Opisałyśmy je w dodatku, który stanowi przewodnik po składni języka F#. Na listingu 2.2 pokazaliśmy wersję funkcji `wordCount`, w której za pomocą słowa kluczowego `in` jawnie określany jest zasięg wszystkich nazw.

Listing 2.2. Wersja funkcji `wordCount`, w której jawnie używane są słowa kluczowe „`in`”

```
/// Analizowanie łańcucha znaków pod kątem powtarzających się słów
let wordCount text =
    let words = splitAtSpaces text in
    let distinctWords = List.distinct words in
    let numWords = words.Length in
    let numDups = numWords - distinctWords.Length in
    (numWords, numDups)
```

Dwa średniki (`;;`) są konieczne do zakończenia kodu wprowadzanego w F# Interactive. Jeśli używasz środowiska IDE, na przykład Visual Studio, zwykle średniki są dodawane automatycznie po zaznaczeniu i uruchomieniu kodu. W tej książce podwójne średniki są pokazywane w interaktywnie wykonywanych fragmentach kodu, ale już nie w większych przykładach.

Czasem wygodne jest zapisywanie definicji `let` w jednym wierszu. W tym celu należy oddzielić wyrażenie od samej definicji słowem kluczowym `in`. Oto przykład:

```
let powerOfFour n =
    let nSquared = n * n in nSquared * nSquared
```

A to przykład zastosowania tej funkcji:

```
> powerOfFour 3;;
val it : int = 81
```

Zapis `let wzo = wyr1 in wyr2` to podstawowy konstrukt języka. Człon `wzo` oznacza wzorzec, a `wyr1` i `wyr2` to wyrażenia. Kompilator języka F# dodaje słowo kluczowe `in`, jeśli `wyr2` jest wyrównane w pionie względem słowa kluczowego `let` z następnego wiersza.

- **Wskazówka** Zalecamy stosowanie w kodzie pisanym w języku F# wcięć w postaci czterech spacji. Używanie tabulacji jest niedozwolone. Narzędzia obsługujące język F# zgłaszają błąd po napotkaniu tabulacji. Większość edytorów języka F# automatycznie przekształca wystąpienia znaku tabulacji na spacje.

Zasięg

Wartości lokalne, na przykład `words` i `distinctWords`, są niedostępne poza ich **zasięgiem** (ang. *scope*). Gdy wartości są definiowane za pomocą słowa kluczowego `let`, ich zasięg to całe wyrażenie podane po definicji, ale z wyłączeniem samej definicji. Poniżej znajdziesz dwie przykładowe błędne definicje, które próbują uzyskać dostęp do wartości poza ich zasięgiem. Widać tu, że definicje `let` są przetwarzane sekwencyjnie od góry w dół. Pomaga to zagwarantować, że programy są poprawnie zbudowane i pozbawione wielu błędów związanych z niezainicjowanymi wartościami.

```
let badDefinition1 =
    let words = splitAtSpaces text
    let text = "We three kings"
    words.Length
```

Oto efekt uruchomienia kodu:

```
error FS0039: The value or constructor 'text' is not defined
```

A to następny przykład:

```
let badDefinition2 = badDefinition2 + 1
```

I efekt jego wykonania:

```
error FS0039: The value or constructor 'badDefinition2' is not defined
```

W definicjach funkcji można usunąć wartość z zasięgu, deklarując inną wartość o tej samej nazwie. Na przykład poniższa funkcja oblicza wartość $(n*n*n*n)+2$:

```
let powerOfFourPlusTwo n =
    let n = n * n
    let n = n * n
    let n = n + 2
    n
```

Ten kod to odpowiednik następującego zapisu:

```
let powerOfFourPlusTwo n =
    let n1 = n * n
    let n2 = n1 * n1
    let n3 = n2 + 2
    n3
```

Usunięcie wartości z zasięgu nie zmienia pierwotnej wartości. Sprawia jedynie, że nazwa danej wartości nie jest dostępna w bieżącym zasięgu. Nie należy nadużywać tej techniki.

Ponieważ wiązania tworzone za pomocą instrukcji `let` to odmiana wyrażenia, takie polecenia można zagnieźdzać. Oto przykład:

```
let powerOfFourPlusTwoTimesSix n =
    let n3 =
```

```

    let n1 = n * n
    let n2 = n1 * n1
    n2 + 2
let n4 = n3 * 6
n4

```

Tu `n1` i `n2` to wartości zdefiniowane lokalnie za pomocą instrukcji `let` w wyrażeniu definiującym wartość `n3`. Tych wartości lokalnych nie można stosować poza ich zasięgiem. Na przykład poniższy kod spowoduje zgłoszenie błędu:

```

let invalidFunction n =
    let n3 =
        let n1Inner = n + n
        let n2Inner = n1Inner * n1Inner
        n1Inner * n2Inner
    let n4 = n1Inner + n2Inner + n3 // Błąd! Wartość n3 znajduje się w zasięgu, ale
                                    // pozostałe wartości są poza zasięgiem!
n4

```

Zasięg lokalny jest wykorzystywany w F# do wielu celów — zwłaszcza do ukrywania szczegółów implementacji, których nie chcesz ujawniać poza funkcjami lub obiektami. Zagadnienie to opisałismy szczegółowo w rozdziale 7.

Używanie struktur danych

Oto następujący fragment kodu:

```

let wordCount text =
    let words = splitAtSpaces text
    let distinctWords = List.distinct words
    ...

```

Ten fragment pokazuje, jak struktury danych są używane w kodzie napisanym w języku F#. Ostatni wiersz ilustruje istotę obliczeń wykonywanych przez funkcję `wordCount`. Wykorzystano tu funkcję `List.distinct` z biblioteki języka F#, aby przekształcić podane słowa na listę z niepowtarzającymi się wyrazami. Wyniki działania tej funkcji można zobaczyć za pomocą narzędzia F# Interactive:

```

> List.distinct ["b"; "a"; "b"; "b"; "c" ];;

val it : string list = [ "b"; "a"; "c" ]

> List.distinct (List.distinct ["abc"; "ABC"]);;

val it : string list = [ "abc"; "ABC" ]

```

Warto zwrócić tu uwagę na kilka rzeczy:

- Narzędzie F# Interactive wyświetla zawartość ustrukturyzowanych wartości (na przykład list).
- Powtarzające się elementy są w wyniku konwersji usuwane.
- Elementy z listy zachowują kolejność, ponieważ funkcja `List.distinct` nie zmienia kolejności niepowtarzających się wartości.
- W trakcie wyznaczania kolejności i sprawdzania równości w łańcuchach znaków domyślnie uwzględniana jest wielkość liter.

Nazwa `List` oznacza moduł języka F# `FSharp.Collections.List` z podstawowej biblioteki tego języka. Moduł ten obejmuje operacje powiązane z wartościami typu `list`. Dla typów często tworzone są odrębne moduły zawierające operacje powiązane z danym typem. Wszystkie moduły z należących do przestrzeni nazw `FSharp` przestrzeni nazw `Core`, `Collections`, `Text` i `Control` można podawać w postaci jednowyrazowych przedrostków (na przykład `List.distinct`). Inne moduły z wymienionych przestrzeni nazw to `m.in. Set`, `Option`, `Map` i `Array`. Funkcję `List.distinct` dodano w wersji F# 4.0. We wcześniejszych wersjach należy stosować inne rozwiązania, na przykład `Set.ofList`.

Używanie właściwości i notacji z kropką

Dwa następujące wiersze funkcji `wordCount` wyznaczają szukany wynik — liczbę powtarzających się słów. Używana jest do tego właściwość `Length` przetwarzanej wartości:

```
let numWords = words.Length
let numDups = numWords - distinctWords.Length
```

F# analizuje nazwy właściwości na etapie kompilacji (lub interaktywnie, jeśli używasz narzędzia F# Interactive; wtedy rozróżnienie na czas kompilacji i czas wykonywania programu nie obowiązuje). W tym celu wykorzystuje znane w czasie kompilacji informacje o typie wyrażenia podanym po lewej stronie kropki. Tu są to wyrażenia `words` i `distinctWords`. Niekiedy w kodzie trzeba podać typ, aby dookreślić potencjalnie wieloznaczne nazwy właściwości. Na przykład w poniższym kodzie podano typ, aby określić, że nazwa `inp` oznacza listę. Dzięki temu system typów języka F# może wywnioskować, że nazwa `Length` oznacza właściwość powiązaną z wartościami typu `list`:

```
let length (inp:'T list) = inp.Length
```

Tu `'T` oznacza, że funkcja `length` jest generyczna. Sprawia to, że można ją stosować do list dowolnego typu. Generyczny kod opisaliśmy szczegółowo w rozdziałach 3. i 5.

Zastosowanie notacji z kropką wskazuje na to, że F# jest językiem jednocześnie funkcyjnym i obiektowym. Właściwości są rodzajem **składowych** (jest to ogólna nazwa określająca dowolne cechy powiązane z typem lub wartością). Składowe wskazywane za pomocą przedrostka w postaci nazwy typu to **składowe statyczne**. Składowe powiązane z konkretną wartością danego typu to **składowe instancje**. Dostęp do składowych instancji można uzyskać, podając obiekt po lewej stronie kropki. Rozróżnienie na wartości, właściwości i metody znajdziesz dalej w tym rozdziale, a szczegółowe omówienie składowych zawiera rozdział 6.

■ **Uwaga** Adnotacje określające typ mogą okazać się przydatną dokumentacją. Zwykle należy je dodawać w miejscu deklaracji zmiennej.

Czasem jawnie nazwane funkcje działają jak składowe. Wcześniej przedstawiony kod można zapisać też tak:

```
let numWords = List.length words
let numDups = numWords - List.length wordSet
```

W kodzie napisanym w języku F# zetkniesz się z oboma stylami. W niektórych bibliotekach języka F# składowe są używane rzadko lub w ogóle się ich nie stosuje. Jednak rozsądne korzystanie ze składowych i właściwości pozwala znacznie ograniczyć konieczność tworzenia trywialnych funkcji `get` i `set` w bibliotekach, istotnie poprawić czytelność kodu klienckiego, a także umożliwić programistom, którzy stosują środowiska takie jak Visual Studio, łatwe i intuicyjne przeglądanie podstawowych funkcji rozwijanych bibliotek.

Jeśli kod nie zawiera adnotacji określających typ, które pozwalają zinterpretować notację z kropką, wystąpi błąd taki jak pokazany poniżej:

```
> let length inp = inp.Length;;
```

```
error FS0072: Lookup on object of indeterminate type based on information prior to this program point. A type annotation may be needed prior to this program point to constrain the type of the object. This may allow the lookup to be resolved. You can resolve this by adding a type annotation as shown earlier.
```

Używanie krotek

Ostatni fragment funkcji wordCount zwraca **krotkę** składającą się z liczby słów i liczby powtarzających się słów:

```
...
(numWords, numDups)
```

Krotki to najprostsza i jednocześnie bodaj najbardziej przydatna ze wszystkich struktur danych języka F#. Wyrażenie tworzące krotkę to zestaw połączonych wyrażeń dających nowe wyrażenie:

```
let site1 = ("www.cnn.com", 10)
let site2 = ("news.bbc.com", 5)
let site3 = ("www.msnbc.com", 4)
let sites = (site1, site2, site3)
```

Oto typy określone w wyniku inferencji i obliczone wartości:

```
val site1 : string * int = ("www.cnn.com", 10)
val site2 : string * int = ("news.bbc.com", 5)
val site3 : string * int = ("www.msnbc.com", 4)
val sites : (string * int) * (string * int) * (string * int) =
  (("www.cnn.com", 10), ("news.bbc.com", 5), ("www.msnbc.com", 4))
```

Krotki można rozbić na tworzące je komponenty na dwa sposoby. W przypadku par (czyli krotek dwuelementowych) można jawnie wywołać funkcje fst (od ang. *first*, czyli „pierwszy”) i snd (od ang. *second*, czyli „drugi”). Jak wskazują nazwy, funkcje te pobierają pierwszy i drugi element pary:

```
> fst site1;;
val it : string = "www.cnn.com"

> let relevance = snd site1;;
val relevance : int = 10
```

Funkcje fst i snd są zdefiniowane w bibliotece języka F# i zawsze można z nich korzystać w programach w tym języku. Oto proste definicje tych funkcji:

```
let fst (a, _) = a
let snd (_, b) = b
```

Częściej jednak krotki są rozbijane za pomocą **wzorców**, tak jak w poniższym kodzie:

```
let url, relevance = site1
let siteA, siteB, siteC = sites
```

Tu nazwy podane po lewej stronie definicji są związane z odpowiednimi elementami podanej po prawej stronie wartości w postaci krotki. Tak więc `url` przyjmuje wartość `"www.cnn.com"`, a `relevance` — wartość `10`.

Wartości w postaci krotek mają określony typ. Istnieje dowolna liczba rodzin typów krotek — jedna dla par (przechowujących dwie wartości), jedna dla trójek (przechowujących trzy wartości) itd. Oznacza to, że jeśli spróbujesz zastosować trójkę w miejscu, gdzie oczekiwana jest para, przed uruchomieniem kodu zgłoszony zostanie błąd związany z typami:

```
> let a, b = (1, 2, 3);;
error FS0001: Type mismatch. Expecting a
    'a * 'b
but given a
    'a * 'b * 'c
The tuples have differing lengths of 2 and 3
```

Krotki często są używane do zwracania wielu wartości przez funkcje (tak jak wcześniej w przykładowej funkcji `wordCount`). Nieraz służą też do przekazywania wielu argumentów do funkcji. Często krotka zwracana przez jedną funkcję staje się krotką przekazywaną do innej funkcji. W poniższym przykładowym kodzie została pokazana inna wersja zdefiniowanej i stosowanej wcześniej funkcji `showWordCount`:

```
let showResults (numWords, numDups) =
    printfn "--> Liczba słów w tekście: %d" numWords
    printfn "--> Liczba powtórzeń: %d" numDups

let showWordCount text = showResults (wordCount text)
```

Funkcja `showResults` przyjmuje parę wartości rozbijaną na elementy `numWords` i `numDups`. Para danych wyjściowych z funkcji `wordCount` staje się parą danych wejściowych funkcji `showResults`.

Wartości i obiekty

W F# wszystko jest **wartością**. W niektórych innych językach wszystko jest **obiektem**. W praktyce słowa te możesz często stosować wymiennie, choć programiści języka F# zwykle rezerwują określenie „obiekt” dla wartości specjalnego rodzaju:

- wartości, których obserwowalne właściwości zmieniają się w trakcie wykonywania programu (zwykle w wyniku jawnej modyfikacji przechowywanych w pamięci danych lub za pomocą zewnętrznych zmian stanu);
- wartości, które wskazują dane lub stany określające tożsamość (takie jak unikatowe identyfikatory całkowitoliczbowe) albo wyznaczają ogólną tożsamość obiektu, służącą do odróżniania obiektów od innych wartości identycznych w pozostałych aspektach;
- wartości, które można sprawdzić, by ustalić dodatkowe mechanizmy za pomocą rzutowania, konwersji i interfejsów.

F# obsługuje obiekty, ale nie wszystkie wartości są uznawane za obiekty. Programowanie w F# nie jest zorientowane obiektowo. Język ten umożliwia jednak programowanie obiektowe i pozwala korzystać z obiektów tam, gdzie są najbardziej przydatne. W rozdziale 4. omówiliśmy szczegółowo tożsamość i modyfikowanie wartości.

Używanie kodu imperatywnego

Zdefiniowane w poprzednim punkcie funkcje `showWordCount` i `showResults` wyświetlają wyniki za pomocą funkcji bibliotecznej `printfn`:

```
printfn "--> Liczba słów w tekście: %d" numWords
printfn "--> Liczba powtórzeń: %d" numDups
```

Jeśli znasz język OCaml, C lub C++, funkcja `printfn` będzie wyglądała znajomo (jak odmiana funkcji `printf`). Funkcja `printfn` dodaje też znak nowego wiersza na końcu wyświetlanego tekstu. Tu wzorzec `%d` to miejsce przeznaczone na liczbę całkowitą, a pozostała część tekstu jest wyświetlana w dosłownej postaci w konsoli.

F# obsługuje też powiązane funkcje, na przykład `printf`, `sprintf` i `fprintf` (ich omówienie znajdziesz w rozdziale 4.). Rodzina funkcji `printf` (inaczej niż w C i C++) formatuje tekst z zachowaniem bezpieczeństwa ze względu na typ. Kompilator języka F# sprawdza, czy kolejne argumenty są zgodne z wymogami poszczególnych miejsc na dane.

Przyrostek `n` w nazwie `printfn` oznacza, że po danych wyjściowych rozpoczyna się nowy wiersz. W F# tekst można formatować także w inny sposób. Możesz na przykład bezpośrednio wykorzystać biblioteki platformy .NET:

```
System.Console.WriteLine("--> Liczba słów w tekście: {0}", numWords)
System.Console.WriteLine("--> Liczba powtórzeń: {0}", numDups)
```

Sekwencja `{0}` wyznacza miejsce na dane, przy czym kompilator nie sprawdza tu, czy argumenty pasują do tego miejsca. Za pomocą funkcji `printfn` można też pokazać, jak stosować sekwencyjnie uruchamiane wyrażenia do wywoływania efektów w świecie zewnętrznym.

Podobnie jak w wyrażeniach `let...in...` czasem wygodnie jest zapisywać sekwencyjnie wykonywany kod w jednym wierszu. W tym celu dwa wyrażenia należy rozdzielić średnikiem (;). Pierwsze podwyrażenie jest przetwarzane (zwykle w celu wywołania efektów ubocznych), jego wynik zostaje pominięty, a wartością całego wyrażenia zostaje wynik drugiego podwyrażenia. Oto prostszy przykład zastosowania tego konstruktów:

```
let two = (printfn "Witaj, świecie"; 1 + 1)
let four = two + two
```

Ten kod po uruchomieniu wyświetli napis `Witaj, świecie` tylko jeden raz — gdy uruchomiona zostanie definicja wartości `two`. W F# nie występują typowe instrukcje. Fragment `(printfn "Witaj, świecie"; 1 + 1)` jest wyrażeniem, jednak w trakcie jego przetwarzania pierwsza część powoduje efekt uboczny, po czym wynik tej części jest pomijany. Często wygodnie jest stosować nawiasy do wyodrębniania sekwencyjnie wykonywanego kodu. Kod ze skryptu można (w teorii) umieścić w nawiasie i dodać średnik. Dzięki temu proste konstrukty stosowane w kodzie są lepiej widoczne:

```
(printfn "--> Liczba słów w tekście: %d" numWords;
 printfn "--> Liczba powtórzeń: %d" numDups)
```

-
- **Uwaga** Symbol `;` służy do zapisywania sekwencyjnie wykonywanego kodu w wyrażeniach. Znaki `;` są używane do kończenia interakcji w sesji w narzędziu F# Interactive. Średniki są opcjonalne, gdy poszczególne fragmenty sekwencyjnie wykonywanego kodu są umieszczane w odrębnych wierszach rozpoczynających się z tym samym wcięciem.
-

Używanie bibliotek obiektowych w F#

Wartość F# wynika nie tylko z tego, co możesz zrobić w samym języku, ale też z komponentów spoza języka, z których można korzystać. Na przykład sam F# nie obejmuje biblioteki do tworzenia graficznego interfejsu użytkownika. Zamiast tego jest powiązany z platformą .NET, a poprzez nią może korzystać z większości znaczących technologii programistycznych dostępnych w popularnych platformach informatycznych. Zetknąłeś się już z jednym przypadkiem zastosowania bibliotek platformy .NET — w pierwszej ze zdefiniowanych wcześniej funkcji:

```
/// Podział łańcucha znaków na słowa w miejscach występowania spacji
let splitAtSpaces (text: string) =
    text.Split ' '
    |> Array.toList
```

Tu `text.Split` to wywołanie metody instancji `Split` z biblioteki platformy .NET. Metoda ta jest zdefiniowana dla wszystkich obiektów reprezentujących łańcuchy znaków.

Aby lepiej przedstawić tę technikę, w drugim przykładzie wykorzystamy dwie rozbudowane biblioteki dostępne w platformie .NET — `System.IO` i `System.Net`. Kompletny przykład pokazany na listingu 2.3 to skrypt, który można uruchomić w narzędziu F# Interactive.

Listing 2.3. Używanie w F# bibliotek platformy .NET związanych z sieciami

```
open System.IO
open System.Net

/// Pobieranie zawartości adresu URL za pomocą żądania sieciowego
let http (url: string) =
    let req = WebRequest.Create(url)
    let resp = req.GetResponse()
    let stream = resp.GetResponseStream()
    let reader = new StreamReader(stream)
    let html = reader.ReadToEnd()
    resp.Close()
    html

http "http://news.bbc.co.uk"
```

W tym przykładzie zostało wykorzystanych kilka ważnych bibliotek platformy .NET. Pomaga to zapoznać się z ciekawymi konstruktami języka F#. W następnych punktach opisałiśmy pokazany listing.

Dostęp do przestrzeni nazw i modułów za pomocą wywołania `open`

Pierwszy fragment widoczny w tym kodzie to zastosowanie wywołania `open` do uzyskania dostępu do funkcji z przestrzeni nazw `System.IO` i `System.Net`:

```
open System.IO
open System.Net
```

Przestrzenie nazw omówiliśmy szczegółowo w rozdziale 7. Pokazane tu deklaracje sprawiają, że można korzystać z dowolnych komponentów dostępnych w wymienionych przestrzeniach nazw bez podawania kompletnych ścieżek. Jeśli nie zastosujesz wywołania `open`, będziesz musiał posługiwać się podanym poniżej zapisem, którego rozwlekłość jest oczywista:

```
let req = System.Net.WebRequest.Create(url)
```

Za pomocą wywołania `open` można też korzystać z zawartości modułów języka F# bez podawania kompletnych ścieżek. Dokładne omówienie modułów znajdziesz w rozdziale 7.

Więcej o wywołaniu `open`

Wywołanie `open` to łatwy sposób na dostęp do zawartości przestrzeni nazw i modułów. Należy jednak zwrócić uwagę na pewne szczegóły. Otóż wywołanie to nie wczytuje ani nie wskazuje biblioteki. Zamiast tego ujawnia funkcje z już wczytanych bibliotek. Aby wczytać bibliotekę, należy wskazać konkretny plik DLL za pomocą składni `#r` (w skrypcie) lub opcji `-r` (w wierszu poleceń).

Biblioteki i przestrzenie nazw są niezależne od siebie. Wiele bibliotek może udostępniać funkcje z tej samej przestrzeni nazw, a każda biblioteka może zawierać funkcje z wielu przestrzeni nazw. Często jedna biblioteka obejmuje większość funkcji z danej przestrzeni nazw. Na przykład większość funkcji z przestrzeni nazw `System.Net` znajduje się w bibliotece `System.Net.dll`, ale niektóre funkcje z tej przestrzeni nazw pochodzą z innych bibliotek systemowych. Aby umieścić kod w przestrzeni nazw, dodaj deklarację `namespace` w górnej części pliku (opisaliśmy to w rozdziale 7.).

Jeśli dwie przestrzenie nazw obejmują typy, podrzędne przestrzenie nazw i (lub) moduły o identycznych nazwach, to po użyciu wywołania `open` dla tych przestrzeni nazw dostęp do ich zawartości można uzyskać za pomocą tych samych skróconych ścieżek. Na przykład przestrzeń nazw `System` obejmuje typ `String`, a przestrzeń `FSharp.Core` zawiera moduł `String`. Wtedy w trakcie wyszukiwania identyfikatora takiego jak `String.map` sprawdzane są wartości i składowe obu komponentów o nazwie `String`. Jeśli pojawia się wieloznaczność, wybierany jest element z przestrzeni nazw, dla której `open` wywołano później.

Jeżeli zdarzy się kolizja nazw, możesz zdefiniować własne skrócone nazwy modułów i typów. Oto przykłady: `module MyString = My.Modules.String` i `type SysString = System.String`. Nie można jednak tworzyć aliasów dla przestrzeni nazw.

Pobieranie stron internetowych

W drugiej połowie listingu 2.3 używana jest biblioteka `System.Net`, by zdefiniować funkcję `http` wczytującą strony internetowe w HTML-u. Aby zbadać działanie tej funkcji, wpisz w narzędziu F# Interactive następujące wiersze:

```
> open System.IO;;
> open System.Net;;
> let req = WebRequest.Create("http://news.bbc.co.uk");;
val req : WebRequest
> let resp = req.GetResponse();;
val resp : WebResponse
> let stream = resp.GetResponseStream();;
val stream : Stream
> let reader = new StreamReader(stream);;
val reader : StreamReader
> let html = reader.ReadToEnd();;
val html : string =
  "<html><head><title>BBC News and Sport</title><meta http-equiv=[959 chars]"
```

Pierwszy wiersz tego kodu tworzy obiekt typu `WebRequest`. Używana jest do tego statyczna metoda `Create`, będąca składową typu `System.Net.WebRequest`. Wynik tej operacji to obiekt, który działa jak uchwyt przetwarzanego żądania pobrania strony internetowej. Za pomocą tego uchwytu możesz na przykład anulować żądanie lub sprawdzić, czy zostało już przetworzone. Drugi wiersz wywołuje metodę instancji `GetResponse`. Pozostałe wiersze z przykładu pobierają strumień danych z odpowiedzi na żądanie (służy do tego wywołanie resp. `GetResponseStream()`), tworzą obiekt służący do odczytu tego strumienia (za pomocą wywołania `new StreamReader(stream)`) i wczytują kompletny tekst ze strumienia. Operacje wejścia – wyjścia z platformy .NET omówiliśmy szczegółowo w rozdziale 4. Na razie możesz za pomocą eksperymentów w narzędziu F# Interactive przekonać się, że opisane informacje rzeczywiście pobierają kod HTML strony internetowej.

Wartości, metody i właściwości

Oto różnice między wartościami, metodami i właściwościami:

- **Wartości** to parametry i elementy z najwyższego poziomu zdefiniowane za pomocą wywołania `let` lub dopasowywania do wzorca. Na przykład: `form`, `text`, `wordCount`.
- **Metody** to nazwane operacje powiązane z typami lub wartościami. Mogą być dostępne zarówno dla prostych wartości, jak i dla obiektów. Metody można przeciążać (zobacz rozdział 6.), co sprawia, że to, która metoda zostanie użyta, zależy od typów i liczby argumentów. Na przykład: `System.Net.WebRequest.Create(url)` i `resp.GetResponseStream()`.
- **Właściwości** to powiązane z typami albo wartościami nazwane operacje pobierające lub ustawiające dane. Właściwość to skrót pozwalający wywoływać metody składowe, które służą do pobierania lub ustawiania danych. Na przykład: `System.DateTime.Now` i `form.TopMost`.
- **Właściwości indeksujące** to właściwości, które przyjmują argumenty w postaci indeksu. Właściwości indeksujące o nazwie `Item` są dostępne za pomocą składni `[_]` (kropka jest wymagana). Na przykład: `vector.[3]` i `matrix.[3,4]`.

Oto ustalony w wyniku inferencji typ funkcji `http` kończącej opisaną sekwencję:

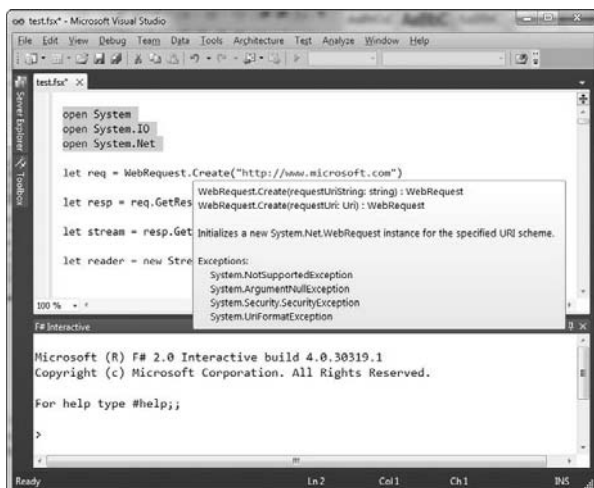
```
val http : url:string -> string
```

Pobieranie i używanie pakietów

W poprzednim podrozdziale pokazaliśmy, jak używać jednej z bibliotek bogatego ich zbioru dostępnego nawet w najprostszej instalacji F#. Język ten umożliwia jednak korzystanie także z wielu innych bibliotek. Na przykład w witrynie <http://nuget.org> dostępne jest duże repozytorium **pakietów**. W następnym przykładzie zastosujesz pakiety `Suave` i `FSharp.Data` języka F#.

Pomoc w formacie XML w środowisku IDE

W rozbudowanych interaktywnych edytorach, takich jak Visual Studio i Xamarin Studio, można łatwo dowiedzieć się więcej o funkcjach dostępnych w bibliotekach. W tym celu należy umieścić kursor na odpowiednich identyfikatorach w kodzie źródłowym. Na przykład jeśli przeniesiesz kursor na słowo `Create` w wywołaniu `WebRequest.Create`, zobaczysz pokazaną poniżej pomoc w formacie XML.



Dwa najczęściej stosowane sposoby pobierania pakietów dla języka F# to używanie programów `nuget.exe` i `paket.exe`. Możesz wykorzystać dowolny z nich.

- Jeśli chcesz używać programu `nuget.exe`, najpierw pobierz go ze strony <http://nuget.org> i zainstaluj. Następnie uruchom poniższe instrukcje w wierszu poleceń:


```
> nuget install Suave --ExcludeVersion -OutputDirectory packages
> nuget install FSharp.Data --ExcludeVersion -OutputDirectory packages
```
- Jeżeli wolisz zastosować program `paket.exe`, najpierw pobierz go ze strony <http://fsprojects.github.io/paket> i zainstaluj. Następnie umieść pokazany poniżej tekst w pliku `paket.dependencies` zapisanym w pustym katalogu (do tworzenia i edycji pliku wykorzystaj dowolny edytor tekstu):

```
source https://nuget.org/api/v2
nuget Suave
nuget FSharp.Data
```

Potem uruchom poniższą instrukcję w katalogu zawierającym plik `paket.dependencies`:

```
> paket.exe install
```

Niezależnie od tego, którą techniką się posłużysz, uzyskasz katalog `packages` zawierający podkatalogi `FSharp.Data` i `Suave`. Są to zainstalowane pakiety, których będziesz używać w dalszych podrozdziałach.

Dostęp do zewnętrznych danych za pomocą pakietów języka F#

Po pobraniu pakietu `FSharp.Data` możesz zastosować `go`, by uzyskać dostęp do różnorodnych zewnętrznych źródeł danych. W tym przykładzie użyjesz tabeli bezpośrednio z Wikipedii — popularnej encyklopedii internetowej. Możesz wybrać dowolną tabelę z danymi z tej lub innej witryny. Tu używana jest tabela *Table of the Top 100 Most Endangered Species*, która w czasie powstawania tej książki była dostępna pod następującym adresem URL:

```
http://en.wikipedia.org/wiki/The_world's_100_most_threatened_species
```

W razie potrzeby popraw ten adres URL lub zastosuj inny, prowadzący do innej tabeli z danymi, i odpowiednio dostosuj pokazany poniżej kod:

```
#r "packages/FSharp.Data/lib/net40/FSharp.Data.dll"

open FSharp.Data

type Species =
    HtmlProvider<"http://en.wikipedia.org/wiki/The_world's_100_most_threatened_species">

let species =
    [ for x in Species.GetSample().Tables.``Species list``.Rows ->
      x.Type, x.``Common name`` ]
```

Są to prawdopodobnie trzy najbardziej magiczne wiersze z tego rozdziału. Ich uruchomienie daje następujący efekt:

```
val species : (string * string) list =
  [("Plant (tree)", "Baishan Fir");
   ("Reptile", "Leaf scaled sea-snake");
   ...
   ("Mammal", "Attenborough's echidna")]
```

Za pomocą zaledwie trzech wierszy zastosowaliśmy technikę **screen scraping** (polegającą na wczytywaniu informacji z ekranu) i pobraliśmy spory zbiór danych. Teraz możesz przetworzyć te dane za pomocą technik programowania funkcyjnego. Więcej na ich temat dowiesz się z rozdziałów 3. i 8.

```
let speciesSorted =
    species
    |> List.countBy fst
    |> List.sortByDescending snd
```

Oto wynik uruchomienia tego kodu:

```
val speciesSorted : (string * int) list =
  [("Plant", 13); ("Bird", 11); ("Fish", 10); ("Plant (tree)", 8);
   ("Amphibian (frog)", 7); ("Mammal (primate)", 6); ("Mammal", 5);
   ...
   ("Fish (shark)", 1)]
```

Ta lista wyświetla 100 podzielonych na kategorie gatunków zwierząt najbardziej zagrożonych wyginięciem.

Uruchamianie serwera WWW i udostępnianie danych za pomocą pakietów języka F#

Jeden z pakietów pobranych w poprzednim podrozdziale to Suave. Jest to prosta platforma służąca do tworzenia serwerów WWW w języku F#. Więcej na jej temat dowiesz się ze strony <http://suave.io>. Serwery WWW Suave są bardzo wydajne i skalowalne, co pozwala na równoległą obsługę wielu żądań sieciowych. Serwery te działają w modelu nieblokującym i wykorzystują mechanizmy języka F#, które poznasz w rozdziale 11.

W pokazanym poniżej kodzie uruchamiany jest lokalny serwer WWW, który udostępnia tekst w formacie HTML wygenerowany na podstawie danych pobranych w poprzednim przykładzie. Więcej o programowaniu sieciowym i pisaniu stron internetowych dowiesz się z rozdziału 14. Przyjrzyj się poniższemu kodowi:

```
#r "packages/Suave/lib/net40/Suave.dll"

open Suave
open Suave.Web

let html =
    [ yield "<html><body><ul>"
      for (category,count) in speciesSorted do
        yield sprintf "<li>Kategoria <b>%s</b>: <b>%d</b></li>" category count
        yield "</ul></body></html>" ]
    |> String.concat "\n"

startWebServer defaultConfig (Successful.OK html)
```

Ten serwer WWW działa lokalnie i jest dostępny tylko na maszynie lokalnej. Z rozdziału 14. dowiesz się, jak umożliwić dostęp do serwera z poziomu innych maszyn. Po uruchomieniu tego kodu zobaczysz informacje podobne do poniższych:

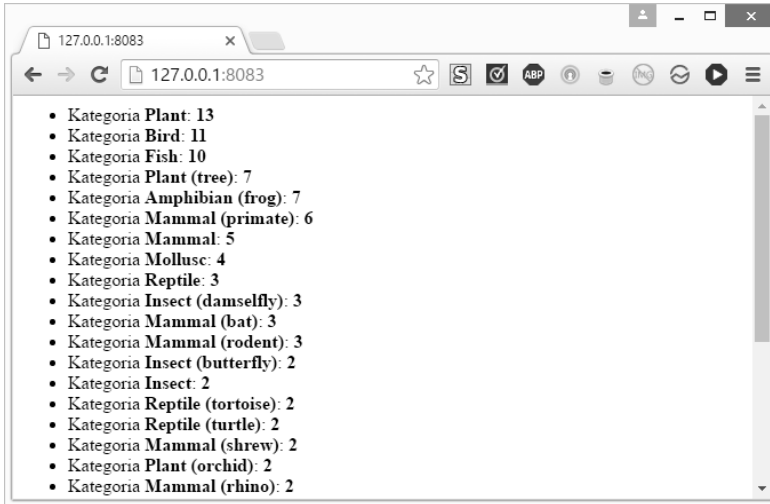
```
[I] 2015-02-12T20:15:40.6980929Z: listener started in 14.001 ms with binding
localhost:8083
```

Jeśli na tym samym komputerze uruchomisz przeglądarkę internetową, możesz wpisać w jej pasku adresu adres URL <http://localhost:8083>. Jeżeli serwer WWW działa poprawnie, zobaczysz wyświetlone informacje z rysunku 2.1.

Więcej o programowaniu rozwiązań dla sieci dowiesz się z rozdziału 14. Zobaczysz przede wszystkim, jak używać opartej na F# platformy WebSharper do pisania za pomocą F# kodu w HTML-u i JavaScriptcie oraz kodu uruchamianego po stronie serwera. Niewielkim dodatkowym nakładem pracy możesz uatrakcyjnić wyświetlane treści za pomocą popularnej platformy Angular, służącej do tworzenia rozwiązań działających w sieci. Jeśli masz praktyczną wiedzę z zakresu HTML-a, rozpoznasz wiele użytych tu elementów związanych z wyświetlaniem stron:

```
let angularHeader = ""<head>
<link rel="stylesheet"
href="http://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.2.0/css/bootstrap.min.css">
<script src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/angularjs/1.2.26/angular.min.js"> </script>
</head>""

let fancyText =
    [ yield ""<html>""
```



Rysunek 2.1. Używanie przeglądarki do wyświetlania witryny utworzonej za pomocą Suave

```
yield angularHeader
yield """ <body>"""
yield """ <table class="table table-striped">"""
yield """ <thead><tr><th>Kategoria</th><th>Liczba</th></tr></thead>"""
yield """ <tbody>"""
for (category,count) in speciesSorted do
    yield sprintf "<tr><td>%s</td><td>%d</td></tr>" category count
yield """ </tbody>"""
yield """ </table>"""
yield """ </body>"""
yield """</html>""" ]
|> String.concat "\n"
```

```
startWebServer defaultConfig (Successful.OK fancyText)
```

Możliwe, że na tym etapie będziesz musiał ponownie uruchomić narzędzie F# Interactive. Nowa zawartość strony jest widoczna na rysunku 2.2.

Język F# możesz stosować także do wykonywania wielu innych zadań oprócz udostępniania stron internetowych. Przekonasz się o tym w trakcie lektury tej książki.

Podsumowanie

W tym rozdziale przedstawiliśmy proste programowanie interaktywne z użyciem języka F# i platformy .NET. Zobaczyłeś tu wiele konstruktorów stosowanych w codziennej pracy z tym językiem. Nauczyłeś się pobierać pakiety używane w F# i wstępnie zapoznałeś się z tym, jak używać rozbudowanej biblioteki języka F# — FSharp.Data. Utworzyłeś też i uruchomiłeś serwer WWW, który udostępni informacje pobrane z Wikipedii. Językiem używanym do wyświetlania danych był HTML.

W następnym rozdziale bliżej przyjrzymy się opisanym tutaj i nowym konstruktorom służącym do opartego na kompozycji komponentów i związłego programowania funkcyjnego w F#.



Kategoria	Liczba
Plant	13
Bird	11
Fish	10
Plant (tree)	7
Amphibian (frog)	7
Mammal (primate)	6
Mammal	5
Mollusc	4

Rysunek 2.2. Witryna z lepszym formatowaniem utworzona za pomocą biblioteki Suave

-
- **Uwaga** W rozdziale 3. używane są niektóre funkcje zdefiniowane w niniejszym rozdziale. Jeśli korzystasz z narzędzia F# Interactive, wygodne będzie pozostawienie otwartej sesji w trakcie lektury.
-

Skorowidz

A

abstrakcje, 83
abstrakcyjne ujmowanie sterowania, 60
adnotacje
 dotyczące dostępności, 168, 169
 określające typ, 120
ADO.NET, 349
 nawiązywanie połączeń, 349
 tworzenie baz danych, 350
 tworzenie tabel, 350
 używanie procedur składowanych, 352
agenty, 296
agregacje, 343
akcje, 62
aksjomat, 313
akumulowanie, 63, 229
algebra liniowa, 266
algorytm centroidów, 264
algorytmy generyczne, 112
aliasy, 69
analizowanie łańcucha znaków, 21
anulowanie operacji, 295
aplikacja wizualizująca fraktale, 424
aplikacje
 graficzne, 409
 ograniczone obliczeniami, 290
 ograniczone operacjami wejścia – wyjścia, 290

 sieciowe, 355
 typu klient – serwer, 378, 382
 współbieżne, 516
argumenty
 opcjonalne, 135
 z nazwami, 135
ASCII, 184, 185
asercje, 511
asynchroniczne operacje, 293
 platformy .NET, 294
 przetwarzanie, 290
 zadanie, 358
asynchroniczny agent, 301
atrybut ReflectedDefinition, 473
atrybuty, 541
 do sterowania, 512
automatyczne
 rzutowanie w górę, 118
 śledzenie zasobów, 403
 uogólnienie kodu, 25, 61
 właściwości, 141
automatycznie otwierane moduły, 174

B

bazy danych, 347
BDD, Binary Decision Diagrams, 311
bezpieczeństwo danych, 346
biblioteka
 Deedle, 271
 Eto, 407
 Eto Forms, 416

 Extreme Optimization, 267
 FCore, 267
 FSharp.Charting, 254
 FSharp.Core, 480, 481
 FSharp.Data, 480
 Math.NET, 266–270
 Math.NET Numerics, 267
 NMath, 267
 System.Net, 34
 WebSharper.Warp, 378
biblioteki, 477, 478
 .NET, 108
 JavaScriptu, 404
 obiektove, 33
 platformy .NET, 481
 związane z refleksją, 484
binarne diagramy decyzyjne, 320
bit, 312
blokada, 307
 typu ReaderWriterLock, 308
blokowanie
 haszowania, 242
 porównywania dla typu, 242
 sprawdzania równości, 242
bramka, 312
budowa
 aplikacji graficznej, 409
 kontrolki, 434
budowanie
 bibliotek, 504
 łańcuchów znaków, 183

C

cechy układów, 319
 chronienie wewnętrznego stanu, 169
 CLR, Common Language Runtime, 477
 cytowania, 470, 471, 549
 czas życia zasobu, 152, 154
 częściowe
 implementacje obiektów, 147
 zaimplementowane typy, 148

D

dane
 binarne, 211
 liczbowe, 253
 zewnętrzne, 337
 debugowanie, 513
 aplikacji współbieżnych, 516
 kodu w języku C, 515
 kodu w języku F#, 514
 definicje lokalne, 166
 definiowanie
 generatora wyrażeń, 457
 interfejsowych typów
 obiektywnych, 142
 palety kolorów, 423
 typów, 97, 546
 typów obiektowych, 138
 typów rekordowych, 98
 typów wyjątków, 80
 unii z dyskryminatorami, 100
 wielu typów, 102
 deklarowanie właściwości
 automatycznych, 141
 dekodowanie
 danych binarnych, 211
 łańcuchów znaków Unicode, 210
 delegaty, 161
 delegowanie, 148, 149
 diagnostyka, 510
 diagram BDD, 323
 DLL, Dynamic Link Library, 175
 dodawanie
 jednostek do algorytmów
 liczbowych, 274

jednostek do definicji typów,
 277

operatorów przeciążonych,
 134
 reaktywności, 370
 dokumentacja, 23, 504
 domknięcie, closure, 60
 domyślne odwzorowania typów,
 496
 dopasowywanie, 542
 do wzorca, 50, 117
 ustrukturyzowanych wartości,
 51
 wartości typów, 236
 dostawca typów, 337, 340, 474,
 486
 dla wyrażeń regularnych, 194
 dostęp
 do baz danych, 348
 do modułów, 33
 do przestrzeni nazw, 33
 do zewnętrznych danych, 37
 dostosowywanie generycznych
 typów kolekcji, 243
 dowiadywanie statyczne, 505
 drzewa
 niezrównoważone, 247
 składniowe, 197, 250
 zrównoważone, 48, 248
 dwubitowy sumator, 316
 dynamiczne
 operatory refleksji, 470
 rzutowanie w dół, 117
 szablony HTML-a, 373
 dyrektywa `__declspec`, 492
 dyrektywy narzędzia F#
 Interactive, 509
 dyskryminator, 100
 dziedziczenie
 implementacji, 149, 534
 interfejsów, 146

E

edycja kodu, 22, 502
 efekty uboczne, 91, 93
 elastyczne ograniczenia typu, 119
 elementy aplikacji, 426
 ETL, Extract, Transform, Load, 15

F

F#, 16
 F# Interactive, 507
 dyrektywy, 509
 finalizacja, 153
 flowlet, 361, 398
 format
 JSON, 195, 201, 339
 XML, 195, 197
 formatowanie
 binarne, 207
 danych, 183
 łańcuchów znaków, 186, 187
 strukturalne, 186
 formaty konkretne, 195, 201
 formlety, 361, 392
 reaktywne, 399
 zależne, 398
 formularze funkcyjne, 392
 fraktale, 420, 424
 FsLab, 253
 funkcja, 24
 lambda, 55
 makeLayout, 411
 makeMenu, 412
 printf, 185
 Seq.choose, 222
 writeValue, 108
 funkcje, 25, 130, 543
 anonimowe, 55
 formatujące, 185
 generyczne, 104, 123, 473
 kolekcji, 55, 56
 lokalne, 59, 60
 matematyczne, 258
 modułu Array, 72
 modułu
 WebSharper.Formlets.Enhance, 394
 określające typ, 124
 przekształcanie sekwencji, 215
 rekurencyjne, 44
 rekurencyjne ogonowo, 46
 statystyczne, 62, 267, 268
 używane jako wartości, 217
 wewnątrzwerszowe, 113
 wzajemnie rekurencyjne, 46
 z modułu List, 47

z modułu Seq, 215
zliczające, 62
zwracające klucz, 62
funkcyjne formularze sieciowe,
392

G

generator, 63
generator wyrażen
 reprezentujących obliczenia,
 457
generowanie
 dokumentacji, 504
 list, 219
 nakładek, 499
 tablic, 73, 219
 zadań, 296
generyczna
 funkcja, 87
 serializacja binarna, 108
 usługa memoizacji, 88
generyczne
 algorytmy, 110, 111
 formatowanie strukturalne,
 186
 formatowanie wartości, 107
 haszowanie, 105
 operatory, 124
 pakowanie i wypakowywanie,
 107
 porównania, 107
 typy kolekcji, 243
generyczność kodu dotyczącego
 liczb, 263
generyczny kod, 110
graficzne narzędzia projektowe,
 416
graficzny interfejs użytkownika,
 GUI, 149, 407
grupowanie, 345
 w sekwencjach, 223
GUI, Graphical User Interface,
 149, 407

H

hash-consing, 232
haszowanie, 105, 107, 239, 240
 strukturalne, 77

hermetryzacja, 140, 165
hierarchie, 113
 interfejsowych typów
 obiektowych, 146
 typów interfejsowych, 112
histogram, 268
hosting siteletów, 378
HSV, Hue, Saturation, Value, 422

I

IDE, Integrated Development
 Environment, 22, 513
idiomy, 537
IL, Intermediate Language, 170
imperatywne kolekcje, 74
implementowanie
 interfejsowych typów
 obiektowych, 143
 interfejsu IDisposable, 154
 licznika, 297
 lokalnych uproszczeń, 327
 metody Async.Parallel, 305
 modelowania
 probabilistycznego, 461
indeksowanie w sekwencjach,
 223
inferencja, 24
 typów, 25, 57, 120, 217
instrukcja let, 23, 26
instrukcje warunkowe, 44
integralność danych, 347
inteligentne aplikacje sieciowe,
 355
interfejs
 API, 335
 IDisposable, 151, 153
 PInvoke, 499
interfejsowe typy obiektowe, 141,
 142
iteracje, 66
iterowanie
 po sekwencji, 214
 z wykorzystaniem funkcji, 60
izolowanie wykonywania kodu,
 484

J

jawne
 określanie argumentów, 123
 tworzenie wątków, 306
 tworzenie zadań, 306
jawny typ sygnaturowy, 179
jednostki miary, 273
język
 C, 490
 C++, 490
 F#, 16
 pośredni, IL, 170
 SQL, 341
 T-SQL, 348
 wyrażen algebraicznych, 327
JSON, JavaScript Object
 Notation, 195

K

kanał odpowiedzi, 299
kanoniczna krzywa sklejana, 419
kategorie
 narzędzi, 501
 wyjątków, 78
klasa, 130
 Container, 410
 System.Console, 84
klient rozbudowany, 360
klonowanie rekordów, 99
klucz, 261
kod imperatywny, 32
kodowanie
 danych binarnych, 211
 Unicode, 210
kody
 do formatowania łańcuchów
 znaków, 186
 liczbowe, 259
kolejka komunikatów, 409
kolejność kompilacji, 174, 177,
 178
kolekcje, 74, 544
 z platformy .NET, 483
kombinator
 deszeregujący, 207
 szeregujący, 207

kombinatory
 HTML-a, 367
 siteletów, 383
 komentarze, 541
 komórka cons, cons cell, 47
 komórki referencji, 90
 kompilacja, 177, 509
 kompilowanie schematu, 466
 komponenty
 jednoplukowe, 181
 wielokrotnego użytku, 181
 kompozycja, 543
 funkcji, 57
 konstruktor try...finally, 79
 konstruktory, 25
 domyślne, 132
 generyczne, 24
 główne, 132
 jawne, 133
 konstrukty, 218, 289, 453
 bibliotek, 529
 pochodne, 313
 konteksty udostępniania, 386
 kontrola
 przepelnienia, 256
 typów, 24, 471
 kontrolka
 menedżera skryptu, 369
 OwnerDrawButton, 434
 kontrolki
 graficzne, 410
 lekkie, 444
 niestandardowe, 432
 kontynuacja, 249
 konwencje
 nazewnictwa, 531
 wielkości znaków, 531
 wywołań, 490
 konwersja, 257
 RGB na HSV, 423
 konwersje, 43
 krotka, 30, 544
 krzywa Béziera, 419
 kwantyfikowane formuły
 logiczne, 313
 kwerendy, 220, 261, 341, 549
 wewnętrzne, 344

L

leniwe
 przetwarzanie, 94, 217
 wartości, 89
 liczby, 41
 LINQ, Language Integrated
 Queries, 217
 listy, 46, 544
 literal tekstowy, 184
 literały, 41, 255, 541
 logiczne uporządkowanie danych,
 346

Ł

łańcuch znaków, 41, 43, 183
 łączenie
 elementów, 413
 kontrolki i menu, 410
 narzędzi z debugowaniem, 520
 operacji w potok, 56
 operacji w potok, 57
 podejścia funkcyjnego i
 obiektów, 151
 siteletów, 383
 skryptów, 502
 wzorców, 53

M

macierz, 270, 440
 odwrotna, 270
 maszyny stanowe, 298
 mechanizm
 odzyskiwania pamięci, 152,
 489
 podziału na tokeny, 204
 refleksji, 466
 memoizacja, 89, 232
 obliczeń, 86
 unikatowa, 320
 menu, 410
 metoda, 35
 Async.Parallel, 305
 GetEnumerator, 67
 GetResponse, 78

Object.Finalize, 156
 Object.ToString(), 186
 Regex.Matches, 67
 System.IO.Path.GetExtension,
 61
 TryGetValue, 76
 metody
 instancji, 61
 jako funkcje, 61
 przeciążone, 137
 składowe, 129
 statyczne, 61
 metodyka projektowania
 funkcyjnego, 528, 529
 model
 pamięci w platformie .NET,
 307
 REST, 387
 modele
 dziedzin, 227, 231
 obliczenia na żądanie, 230
 przekształcanie, 229
 tworzenie węzłów, 232
 zapisywanie w pamięci
 podręcznej, 231
 list, 370
 modelowanie
 probabilistyczne, 461, 463
 relacyjne, 316
 moduł, 33
 Array, 72
 List, 47
 Seq, 215, 220
 funkcje, 215
 WebSharper.Formlets.Enhanc
 e, 394
 moduły, 170, 547
 o nazwie typu, 172
 otwierane automatycznie, 174
 modyfikowalne
 dane, 70
 komórki referencji, 71, 90
 rekordy, 68
 struktury danych, 69, 77
 wiązania let, 70
 modyfikowanie liści, 229

N

nadzorowanie wykonywania kodu, 484
 naiwne przetwarzanie rachunku zdań, 314
 narzędzia, 501
 do edycji kodu, 22
 narzędzie
 F# Interactive, 21, 508
 FsCheck, 521
 NuGet, 181
 NUnit, 519
 Paket, 182
 WebSharper, 355
 XUnit, 519
 nawiązywanie połączeń, 349
 nazwy pól rekordów, 99
 niekontrolowane efekty uboczne, 459
 niemodyfikowalne kolekcje, 49
 listy powiązane, 48
 odwzorowania, 49
 struktury danych, 69
 zbiory, 48
 niemodyfikowalność, 23
 niestandardowe atrybuty, 468
 operatory kwerend, 460
 notacja
 Pascalowa, 531
 płynna, 56
 pobierania wycinków, 73
 z kropką, 29
 Wielbłądzia, 531

O

obiekt, 31, 85, 127, 140, 546
 typu Application, 413
 typu WebRequest, 35
 obiekty
 do obsługi współbieżności, 152
 graficzne, 152
 modyfikowalne, 138
 obiekty obserwowane, 285
 obliczana funkcja rekurencyjna, 87

obliczanie zbioru Mandelbrota, 421
 obliczenia
 na żądanie, 230
 probabilistyczne, 461
 z efektami ubocznymi, 92
 obsługa
 memoizacji, 87
 robota internetowego, 301
 SQL-a, 341
 wielu stron, 339
 współbieżności, 152
 odbiorniki, 511
 odchylenie standardowe, 262
 odpowiedzi HTML-owe, 380
 odrębność modyfikowalnych struktur danych, 92
 odwzorowania struktur danych, 493
 typów, 496
 odzyskiwanie pamięci z kopiowaniem, 489
 ograniczenia
 dotyczące wartości, 121, 122
 interfejsu PInvoke, 499
 jednostek miary, 278
 parametrów określających typ, 239
 ograniczenie
 comparison, 240
 equality, 240
 określanie kolorów, 422
 opcje, 49
 opcjonalne ustawienia właściwości, 140
 operacja
 choose, 217
 concat, 217
 filter, 217
 map, 217
 Seq.tryFind, 223
 Seq.tryPick, 223
 sort, 220
 truncate, 220
 operacje
 arytmetyczne z kontrolą przepełnienia, 256
 asynchroniczne, 286, 288, 293

bitowe, 258
 synchroniczne, 288
 wejścia – wyjścia, 81, 82, 83, 294
 operator, 545
 |>, 57
 ->, 217
 >>, 57
 and, 44
 or, 44
 operatory
 arytmetyczne, 42, 256
 binarne, 63
 generyczne, 124
 przeciążone, 134
 refleksji, 470
 opóźnione obliczenia, 62
 optymalizacja, 503
 osadzanie pageletów, 368

P

pagelet, 361, 365
 pakiet, 35
 FSharp.Data, 35, 37, 199, 338
 UI.Next, 367, 370
 Suave, 35, 38
 WebSharper.Html, 367, 373
 pakowanie, 115
 paleta kolorów, 423
 pamięć
 alokowana na stercie, 151
 nieusuwalna, 153
 podręczna, 84, 89
 parametry
 akumulujące, 246
 generyczne, 54
 określające typ, 54
 w postaci funkcji, 112
 wyjściowe, 76
 parsowanie, 207, 339
 danych, 201
 łańcuchów znaków, 188
 prostych wartości, 188
 wyrażeń algebraicznych, 329
 zstępujące, 204, 205
 pełnoprawne wartości, 285
 pędzle, 417

- pętla
 - for, 66
 - while, 66, 67
- pętle
 - iterujące po sekwencjach, 67
 - sekwencyjne, 66
 - zdarzeń, 409
- pierwsza aplikacja, 408
- pierwszy program, 21
- piglet, 361, 392, 400
- piglety reaktywne, 401
- PIInvoke, 490, 491, 499
- pióra, 417
- pisanie kodu, 501
- platforma
 - .NET, 74
 - WebSharper, 360, 362
- plik CInteropDLL.h, 491
- pliki
 - DLL, 175, 479
 - jako moduły, 173
 - projektu, 177
 - wykonywalne, 487
 - z sygnaturami, 179, 534
- płynna notacja, 56
- płynne ograniczenia, 125
- pobieranie
 - danych, 339
 - danych z bazy, 363
 - elementów z sekwencji, 221
 - pakietów, 35
 - stron internetowych, 34
- początkowe ustawienia
 - właściwości, 140
- podwójne buforowanie, 435
- podzespół, 174
- polimorfizm, 144
 - implementacji, 144
- połączenia sieciowe, 152
- połączenie z bazą, 349
- pomoc, 36
- ponowne wykorzystanie kodu, 181
- porównania, 239
 - generyczne, 104
 - liczb, 43, 257
 - z użyciem atrybutów, 240
- porządkowanie, 62
 - kodu, 159, 165, 170
- postać normalna negacji, 238
- pośrednik platformy .NET, 405
- potok, 56, 217, 543
- półsumator, 316
- predykaty, 62
- probabilistyka, 461
- problem
 - z inferencją typów, 120
 - z ograniczeniami dotyczącymi wartości, 122
- procedury składowane, 352
- procesor, 304
- procesy, 282
- program
 - fsi.exe, 415
 - nuget.exe, 36
 - pakiet.exe, 36
- programowanie
 - asynchroniczne, 281
 - funkcyjne, 41, 65, 84, 91, 97, 528
 - imperatywne, 65, 66, 84, 94
 - obiektowe, 127, 247, 528
 - proceduralne, 528
 - reaktywne, 281, 370
 - rekurencyjne, 244
 - równoległe, 281
 - symboliczne, 311
 - z użyciem liczb, 253
 - zorientowane na język, 451
- programy
 - asynchroniczne, 282
 - reaktywne, 282
 - równoległe, 282
 - współbieżne, 282
- projektowanie
 - bibliotek, 523
 - bibliotek platformy .NET, 524
 - funkcyjne, 528, 529
 - sprzętu, 312
 - z użyciem sygnatur, 180
- projekty warstwowe, 178
- propagacja ograniczeń typów, 120
- przechwytywanie wyjątków, 79
- przeciążanie
 - metod, 137
 - operatorów, 135
- przeciążone
 - funkcje matematyczne, 258
 - operatory generyczne, 124
- przeglądarka
 - fraktali, 420
 - internetowa, 414
- przekazywanie
 - kontynuacji, 247
 - wskaźników, 498
- przekształcanie
 - danych na wiele widoków, 234
 - modeli dziedzin, 229
 - sekwencji, 215
 - współrzędnych, 439
- przepelnienie stosu, 249
- przepływ pracy, 465, 548
- przestrzenie kolorów, 422
- przestrzeń nazw, 33, 170, 547
 - Eto.Forms, 413
 - FSharp.Core, 481
 - FSharp.Reflection, 485
 - System.Data.SqlClient, 153
 - System, 482
 - System.Collections.Generic, 483
 - System.IO, 153
 - System.Net, 153
 - System.Net.Sockets, 153
 - System.Text.RegularExpressions, 190
 - System.Threading, 153
 - System.Xml, 195
 - składowe, 196
 - typy, 196
 - WebSharper.UI.Next.Client, 368
 - z platformy .NET, 479
- przetwarzanie
 - asynchroniczne, 288, 294
 - danych wejściowych, 188
 - drzew niezrównoważonych, 247
 - drzewa składniowego, 250
 - komunikatów, 298
 - liczb, 262
 - list, 245
 - skrzynki pocztowej, 297
- przypisywanie do kategorii, 261
- publikowanie zdarzeń, 284
- punkt końcowy, 381

R

rachunek zdań, 311
 ramki danych, 271
 reaktywna aplikacja, 374
 redundancja, 347
 refleksja dotycząca typów, 466
 reguły dopasowania, 53
 rejestr, 312
 rekordy, 99, 102
 rekurencja, 91

- ogonowa, 245, 247
- prawidłowa, 46

 rekurencyjne

- parsowanie zstępujące, 204, 205
- wyrażenia, 465

 reprezentacje, 115

- abstrakcyjne, 451
- konkretne, 451
- obliczeniowe, 451

 reprezentowanie

- formuł rachunku zdań, 320
- reprezentowanie rachunku zdań, 312

 REST, 387
 RGB, Red, Green, Blue, 422
 rodzaje oprogramowania, 505
 rodziny typów, 25
 rozbudowywanie formletów, 395
 rozkład macierzy, 270
 rozkłady, 266, 268
 rozrastanie się aplikacji, 415
 rozszerzanie istniejących

- modułów, 157
- typów, 157

 rozszerzenia natywne, 404
 rozwijanie aplikacji sieciowych, 360
 równoległe

- pobieranie, 286
- przetwarzanie plików, 290
- wykorzystanie procesorów, 304

 różniczkowanie, 325

- wyrażeń algebraicznych, 333

 rysowanie

- analogowego zegara, 435
- aplikacji, 416

rzutowanie

w dół, 117
 w górę, 116, 118

S

screen scraping, 37
 sekwencje, 213, 219, 259, 548

- grupowanie, 223
- indeksowanie, 223
- iterowanie, 214
- leniwe, 216
- operatory, 220
- pobieranie elementów, 221
- przekształcanie, 215
- składanie, 224
- typy, 216
- ucieczki, 185
- wyszukiwanie elementów, 222
- zwalnianie zasobów, 225

 serwer WWW, 38, 356
 setter, 170
 sieciowy interfejs API, 335

- samowystarczalny, 377

 sitelety, 361, 375

- offline, 378
- online, 378
- samowystarczalne, 378
- z jednym punktem końcowym, 379
- z uwierzytelnianiem, 384
- z wieloma punktami końcowymi, 381

 składanie sekwencji, 224
 składnia abstrakcyjna, 197, 323
 składowe, 29, 127, 130

- generatora wyrażeń, 458
- instancji, 29
- obiektów typu Doc, 368
- obiektu fsi, 508
- rozszerzające, 157, 158
- statyczne, 29
- z typu MailboxProcessor, 300
- z typu WebSharper.Sitelets.Context, 386

 skrypt, 502
 skrzynka pocztowa, 297, 300

słowniki, 75

z kluczami złożonymi, 77

słowo kluczowe

in, 26
 let, 26
 null, 162

sortowanie, 343

specyfikatory formatowania, 187

sprawdzanie

prostych cech układów, 319
 równości, 239, 240
 typów, 117
 układów, 311, 323

SQL, 341, 346

stabilność kodu, 194

statyczne rzutowanie w górę, 116

statystyka, 259

sterowanie

przepływem, 543
 za pomocą funkcji, 60

sterownik, 334

sterta, 244

stos, 151, 244

stosowanie

jednostek, 278
 operacji asynchronicznych, 304
 właściwości indeksowych, 134
 wyrażeń regularnych, 190
 struktury danych, 28, 161, 482
 modyfikowalne, 48
 niemodyfikowalne, 48

strumienie w .NET, 82

sumator

pełny, 316
 z przeniesieniem warunkowym, 323

sygnatury, 180

symboliczne

dane, 319
 różniczkowanie wyrażeń algebraicznych, 333

sytuacja wyścigu, 307

szablony HTML-a, 371

szeregi czasowe, 271

szeregowanie

łańcuchów znaków, 496
 parametrów, 494

Ś

śledzenie kodu, 510
 środowisko uruchomieniowe
 CLR, 477
 świat, 440

T

tabela wyszukiwania, 86
 tablice, 71, 544
 dwuwymiarowe, 73
 o zmiennej długości, 74
 tautologia, 313
 technika screen scraping, 37
 techniki implementowania
 obiektów, 146
 technologia PInvoke, 490
 testowanie, 516
 testy
 jednostkowe, 518, 520
 oparte na właściwościach, 521
 tokeny, 204
 tożsamość, 71
 obiektu, 24
 transakcje, 347
 transformacje, 63
 T-SQL, 348
 twierdzenia podstawowe, 313
 tworzenie
 baz danych, 350
 dostawców typów, 474
 funkcji generycznej, 123
 interfejsu użytkownika, 408
 modeli probabilistycznych,
 465
 niegenerycznych wartości, 122
 niestandardowych kontroltek,
 432
 pageletów, 366
 pakietów, 181
 pierwszego programu, 21
 podzespołów, 175
 projektu warstwowego, 178
 przeglądarki fraktali, 420
 reaktywnych formletów, 399
 reaktywnych pigletów, 401
 samowystarczalnych siteletów,
 377

siteletu, 376, 383
 standardowych elementów
 aplikacji, 426
 tabel, 350
 typów pochodnych, 116
 wątków, 306
 węzłów modelu dziedziny,
 232
 wykresów, 254
 wzorców, 53
 zadań, 306
 zdarzeń, 284
 typ, 25, 97, 542, 546
 FSharp.Data.JsonProvider,
 202
 funkcji, 24
 LightWeightContainerControl,
 446
 LightWeightControl, 444
 obiektowy ze stanem, 138
 option, 49
 SqlCommandProvider, 348
 sygnaturowy, 179
 System.Collections.Generic.
 ↳Dictionary, 75
 TableLayout, 414
 TimeSpan, 61
 XmlProvider, 199
 typy
 atrybutów, 116
 bezpośrednie, 115, 534
 częściowo konkretne, 148
 delegatów, 115, 486
 elastyczne, 119
 generyczne, 102
 interfejsowe, 112
 liczbowe, 255
 obiektowe, 138
 ogólne, 484
 platformy .NET, 160
 pochodne, 116
 podstawowe, 482, 541
 proste, 41
 referencyjne, 115
 rekordowe, 98
 sygnaturowe, 180
 używane z siteletach, 380
 wyjątków, 78, 80, 116
 wylizeniowe, 116, 162

z implementacją interfejsu
 IDisposable, 153
 z platformy .NET, 485

U

uchwyty plików, 151
 udostępnianie
 danych, 38
 mechanizmów jawne, 113
 mechanizmów niejawne, 113
 pakietów, 181
 treści w sieci, 355
 ujednolicanie współrzędnych, 437
 ujścia, 63
 układ współrzędnych, 437
 układy sprzętowe, 317
 ukrywanie
 elementów, 165
 kodu, 166, 168
 modyfikowalnych danych, 70
 umieszczanie
 kodu w module, 171
 modułów w przestrzeniach
 nazw, 171
 typów w przestrzeniach nazw,
 171
 unia z dyskryminatorem, 100, 102
 Unicode, 185, 210
 unikanie aliasów, 69
 upraszczanie wyrażeń
 algebraicznych, 325, 331
 uruchamianie
 asynchronicznych operacji,
 293
 serwera WWW, 38
 siteletów, 376
 usługi, 337, 482
 ustawienia
 konfiguracyjne, 507
 optymalizacji, 503
 właściwości obiektów, 140
 usuwanie jednostek, 278
 używanie
 bibliotek obiektowych, 33
 cytowań, 471
 częściowo
 zaimplementowanych
 typów, 149

danych, 506
 diagnostyki, 510
 formatu JSON, 201
 funkcji kolekcji, 55
 funkcji lokalnych, 59
 funkcji printf, 185
 histogramów, 268
 instrukcji let, 23
 interfejsowych typów
 obiektowych, 145
 klas, 130
 klasy System.Console, 84
 kodu imperatywnego, 32
 konstrukt try...finally, 79
 kontynuacji, 249
 krotek, 30
 leniwych sekwencji, 216
 metody TryGetValue, 76
 modyfikowalnych rekordów,
 68
 modyfikowalnych wiązań let,
 70
 notacji z kropką, 29
 obiektów, 160
 ogólnych typów, 484
 używanie
 pakietów, 35
 plików jako modułów, 173
 procedur składowanych, 352
 przestrzeni nazw
 System.Text.Regular
 ↳ Expressions, 190
 przestrzeni nazw System.Xml,
 195
 słowników, 75
 słowników z kluczami
 złożonymi, 77
 struktur danych, 28
 sygnatur, 180
 typu XmlProvider, 199
 typów systemowych, 481
 typu
 FSharp.Data.JsonProvider,
 202
 unii z dyskryminatorami, 102
 wartości null, 162
 wartości w postaci funkcji, 55
 wewnętrznej struktury
 danych, 90
 właściwości, 29

wyrażen reprezentujących
 sekwencje, 217
 wzorców, 50
 XML-a, 195

W

wariancja, 262
 wartości, 23, 31, 35
 niemodyfikowalne, 24
 typu Async<"T">, 293
 ustrukturyzowane, 51
 w postaci funkcji, 48, 54, 55
 wartość, value
 null, 162, 344
 własna macierzy, 270
 wątki, 152, 282, 306
 wykonania, 409
 wcięcia w kodzie, 26
 wektory, 270
 wiązanie, 543
 let, 70
 widoki danych strukturalnych,
 234
 widziet, 410
 witryna, 39
 własne kontrolki, 431
 właściwości, 29, 35
 automatyczne, 141
 indeksowe, 134
 indeksujące, 35
 wskaźnik, 498
 współbieżność, 305, 309
 współdziałanie, 477
 z platformą .NET, 217
 współrzędne
 ujednolicone, 439
 widoków, 440, 441
 współużytkowana pamięć, 307
 współużytkowanie danych, 346
 wstępne wykonywanie obliczeń,
 84, 85
 wycinki tablic, 73
 wydajność, 431
 wyjątki, 78, 295, 533, 544
 wykonywanie kodu, 484
 wykres, 254
 liniowy, 255
 punktowy, 254

wyrażenia
 algebraiczne, 329, 331
 regularne, 190
 znaczenie znaków, 192
 reprezentujące obiekt, 143
 reprezentujące obliczenia, 452,
 453, 459, 460
 reprezentujące przedział, 214
 reprezentujące sekwencje, 217,
 219, 226, 548
 ustalające powodzenie, 454
 wyszukiwanie elementów w
 sekwencjach, 222
 wyścig, 307
 wyświetlanie witryny, 39
 wywołania
 częściowe, 58, 84
 ogonowe, 244
 zwrotne, 62, 146
 wywołanie open, 33, 34
 wywoływanie
 efektów ubocznych, 81
 funkcji, 25
 po stronie klienta, 382
 wzorce, 30, 50, 53, 542
 aktywne, 234, 358
 częściowe, 237
 parametryzowane, 237
 ukrywanie reprezentacji, 237
 do sprawdzania typów, 117
 wzorzec projektowy
 model – widok – kontroler, 434

X

XML, Extensible Markup
 Language, 195

Z

zabezpieczanie reguł, 53
 zadania, tasks, 296, 306
 platformy .NET, 296
 zalecane idiomy, 537
 zależności, 506
 zapisywanie
 operacji, 226
 w pamięci podręcznej, 231

- zapobieganie otwieraniu modułu, 172
- zarządzane operacje
 - asynchroniczne, 289
- zarządzanie
 - pamięcią, 488
 - zależnościami, 506
 - zasobami, 154, 403
- zasięg, scope, 27
- zasoby, 151
- zbiór Mandelbrota, 420
- zdarzenia, 283, 409
 - jako pełnoprawne wartości, 285
- zegar analogowy, 435
- złączenia, 345
- zmienna, variable, 23
 - określająca typ, 61
- zmiennosc, 140
- znak
 - lewego ukośnika, 184
 - średnika, 26
- znaki
 - ASCII, 184
 - Unicode, 210
 - w wyrażeniach regularnych, 192
- zwalnianie
 - niezarządzanych obiektów, 155
 - wewnętrznych obiektów, 154
 - zasobów, 151, 153, 225
- zwiększanie stabilności kodu, 194
- zwracanie wartości, 534

Ż

źródła programowania
funkcyjnego, 528

Ż

żądania REST, 338

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

F# jest nowoczesnym, lecz dojrzałym językiem programowania, który zyskuje coraz większą popularność. Ułatwia korzystanie z kilku paradygmatów programowania: programowania funkcyjnego, obiektowego i imperatywnego. Został zaprojektowany do pisania prostego, solidnego i wydajnego kodu, lecz przydaje się do rozwiązywania złożonych problemów. Kod w F# jest zwięzły i efektywny. Sam F# jest projektem *open source*, jednak stanowi część platformy .NET. To wszystko czyni z niego język przyszłości!

Trzymasz w ręku kompletny przewodnik po języku F#, w którym wyczerpująco przedstawiono informacje niezbędne do rozpoczęcia pracy w tej technologii. Zwięźle opisano tu paradygmaty obsługiwane przez F#, a następnie pokazano, jak można wykorzystać ten język do rozwiązywania problemów z siecią, danymi, programowaniem równoległym i analizami. W ten sposób nauczysz się stosować wspomniane paradygmaty i używać kwerend, co pozwoli Ci osiągnąć wysoką produktywność w pisaniu programów dla wielu systemów i technologii.

W tej książce znajdziesz:

- wyjaśnienie paradygmatów programowania funkcyjnego, obiektowego i imperatywnego
- kompletne informacje na temat najnowszej wersji języka F#
- instrukcje projektowania bibliotek języka F#
- wskazówki dotyczące pisania hermetycznego i uporządkowanego kodu
- zagadnienia programowania reaktywnego, asynchronicznego i równoległego
- techniki rozwiązywania problemów programistycznych za pomocą F#

Don Syme — jest architektem języka F#. Brał udział w rozwijaniu typów generycznych w C# i technologii .NET Common Language Runtime. W 2015 roku został odznaczony Srebrnym Medalem Królewskiej Akademii Inżynierii.

Adam Granicz — ma 10-letnie doświadczenie w pracy z językiem F#. Pracuje nad narzędziem WebSharper — podstawowym środowiskiem języka F#. Regularnie pisze artykuły i zabiera głos na konferencjach.

Antonio Cisternino — jest profesorem Uniwersytetu w Pizie we Włoszech. Zajmuje się głównie metaprogramowaniem i budową architektury systemów. Od kilku lat korzysta z F# i bierze udział w rozwijaniu tego języka.

Helion

księgarnia internetowa



<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
● <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
● <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
● <http://helion.pl/nawosci>



ISBN 978-83-283-2943-0



9 788328 329430

cena: 99,00 zł