

1 Begrepp

Vad betyder begreppen? Beskriv och ge exempel!

- a) Funktion
- b) Argument
- c) Returvärde
- d) Funktionstyp
- e) Predikat
- f) Mönstermatchning

2 Övningar

- a) Vad ska man ha funktioner till?
- b) Hur avgör ML typen hos en funktion?
- c) När är det lämpligt att använda (mönster)matchning? Hitta på ett problem som skulle kunna lösas på detta sätt och låt din kompis lösa det.

Skriv SML-funktioner som:

- d) Givet två argument av typen `real` returnerar det tal vars belopp är minst.
- e) Har typen `string * int -> char * bool`
- f) Givet en `bool` returnerar 1 om argumentet är `true`, 0 annars.
- g) Givet tre `bool` returnerar `true` om *exakt ett* av argumenten är `true`, `false` annars. Lös uppgiften med matchning.

Låt en punkt i planet representeras av en tupel, $(x,y) : \text{real} * \text{real}$. Skriv SML-funktioner med fullständiga specifikationer som returnerar följande värden:

- h) Avståndet mellan två punkter i planet.
- i) Lutningen av en rät linje som skär i två givna punkter.