

## 1 Begrepp

Vad betyder begreppen? Beskriv och ge exempel!

- a) Sidoeffekt
- b) Sekvensering
- c) Strömmar
- d) Imperativ Programmering
- e) Referenser
- f) Arrayer

## 2 Övningar

- a) Vad är skillnaden mellan funktionell programmering och imperativ programmering?

Skriv SML-funktioner enligt följande specifikationer.

- b) `printList(l) : string list -> unit`. Skriver ut alla strängar i `l` på varsin rad i terminalen.
- c) `lineNumbers(f) : string -> unit`. Skapar en ny fil med namnet `f.numbered`, med samma innehåll som filen `f`, men med radnummer först på varje rad.  
(Raden *Samla Mammans Manna* i `f` blir *1. Samla Mammans Manna* i `f.numbered` om det är den första raden).

Fundera på om det går att använda referenser för att hålla reda på vilken rad man är på.