

Funktionale Programmierung WS 2025/2026 LVA 703025

Übungsblatt 2, 10 Punkte

Abgabefrist: Mittwoch, 22. Oktober 2025, 6 Uhr

- Kreuzen Sie gelöste Aufgaben im OLAT Kurs des Proseminars an.
- Lösen Sie Programmieraufgaben in Template 02.hs und laden Sie diese Datei in OLAT hoch.
- Ihre Template-Datei sollte mit ghci ohne Fehlermeldung kompilieren.

## Aufgabe 1 Abstrakte Syntax Bäume

5 P.

Erstellen Sie einen abstrakten Syntax Baum für die folgenden Ausdrücke:

```
1. (21 / 2 + 7) * 25 (1 Punkt)
2. (negate (-6) - 2) * pi * square r (2 Punkte)
3. (y == 10) || z && ((x > 12) || not (y <= 1.8)) (2 Punkte)
```

## Anmerkungen:

- Operatoren assoziieren nach links. Zum Beispiel ist 1-2+3 gleichbedeutend mit (1-2)+3.
- Funktionsandwendungen (z.B. negate 4) binden stärker als Operatorenanwendungen (z.B. 3 \* 8).
- Bei den logischen Operatoren bindet && stärker als ||.

## Aufgabe 2 Datatypen und Moedellierung

5 P.

In dieser Übung sollen Sie die Datentypen für ein einfaches Dateisystem entwerfen. Sie können die auf der Kurswebsite bereitgestellte Haskell-Vorlage für diese Übung verwenden.

1. Betrachten Sie die folgende Auflistung von Ordnern und Dateien.

```
"path; size; permission; mime"
[
"/home;-;ReadWrite;Directory",
"/home/docs;-;ReadWrite;Directory",
"/home/docs/readme.txt;0.1;ReadWrite;Text",
"/home/docs/report.pdf;1.5;ReadOnly;Text",
"/home/media;-;ReadOnly;Directory",
"/home/media/photo.jpg;2.3;ReadOnly;Image",
"/home/media/song.mp3;4.8;WriteOnly;Audio",
"/home/media/archive;-;ReadWrite;Directory",
"/home/media/archive/old.song.mp3;3.2;ReadOnly;Audio",
]
```

Entwerfen Sie einen passenden Datentypen in Haskell um ein hierarchieches Dateisystem (d.h. ein Ordner kann mehrere Unterordner und Dateien beinhalten) mit Metainformationen abzubilden. (3 Punkte)

- 2. Konstruieren sie einen Ausdruck mit dem von Ihnen entworfenen System, der die folgende Auflistung repräsentiert.  $(1 \, \text{Punkt})$ 
  - "/home/;-;ReadWrite;Directory",
  - "/home/report.pdf;1.5;ReadOnly;Text"
  - "/home/docs;-;ReadWrite;Directory",
  - "/home/docs/readme.txt;0.1;ReadWrite;Text"
  - "/home/docs/song.mp3;4.8;ReadWrite;Audio"
- 3. Zeichnen Sie zu 2.2 den passenden Baum.

(1 Punkt)