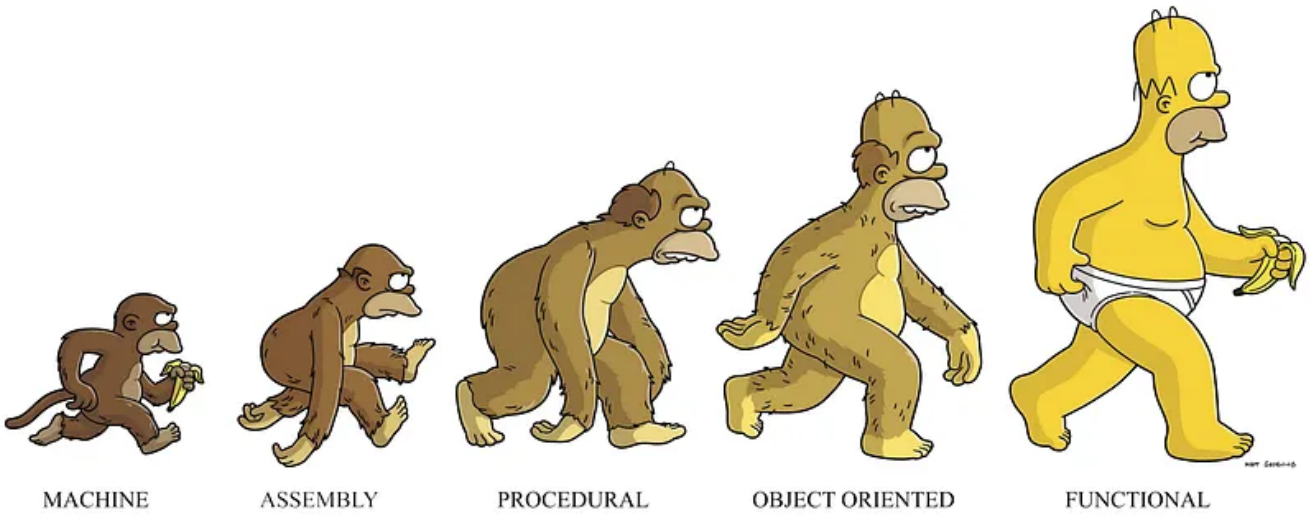
Programmation fonctionnelle



Basée sur l'utilisation des fonctions, à la condition de respecter certains principes.

La prog fonctionnelle n'admet pas le changement d'états et la mutation des données(contrairement à la prog impérative).

Les langages fonctionnels sont ceux vouent un culte à ces principes ou sont basés sur eux :

> Lisp (1958), Scheme (1975), Common Lisp (1984), Haskell (1987), OCaml (1996), Scala (2003), PureScript (2013)...

Les langages de programmation impératifs acceptant le passage de fonctions en paramètres peuvent être utilisés dans le cadre d'une approche fonctionnelle :

> ECMAScript, Java, C#, PHP, Perl, Python, Ruby, Kotlin...

Effets de bord, changement d'états

La programmation fonctionnelle s'affranchit de façon radicale des effets secondaires (ou effets de bord) en interdisant les opérations d'affectation (immutabilité).

Le paradigme fonctionnel n'utilise pas de machine à états pour décrire un programme, mais un emboîtement de fonctions qui agissent comme des “boîtes noires” que l'on peut imbriquer les unes dans les autres.

Chaque boîte possédant plusieurs paramètres en entrée mais une seule sortie, elle ne peut sortir qu'une seule valeur possible pour chaque n-uplet de valeurs présentées en entrée. De cette façon, les fonctions n'introduisent pas d'effets de bord.

Exemples d'effets de bord (side effects) :

- Modifier une variable globale ou la propriété d'un objet
- Ecrire dans la console ou à l'écran
- Ecrire ou lire dans un fichier
- Communiquer avec un réseau
- Communiquer avec un processus externe
- Appeler une fonction qui a des effets de bord

Principes de la pf

Tous les exemples ci-dessous sont traités en javascript (ECMAScript).

Si vous ne connaissez pas Javascript : Learn JS in 5 minutes

1- fonctions pures

Une fonction est dite pure à la double condition :

- Qu'une même série de paramètres d'entrée produise toujours le même résultat
- Qu'elle ne produise pas d'effets de bord (side effects)

a- Utilisation de variables globales

Fonction impure :

```
let pi = 3.14 ;
const calculateArea = (radius) => radius * radius * pi;
calculateArea(10);// returns 314.0, ou autre chose si pi est modifié
```

Suppression de la variable globale **pi** pour la rendre pure :

```
let pi = 3.14;
const calculateArea = (radius, c) => radius * radius * c;
calculateArea(10, pi);// returns 314.0
```

Ou (plus logique), passage de **pi** en constante :

```
const PI = 3.14;
const calculateArea = (radius) => radius * radius * PI;
calculateArea(10);// returns 314.0
```

From:
http://slamwiki2.kobject.net/ - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/cnam/utc503/declarative/fonctionnelle?rev=1699295972

Last update: **2023/11/06 19:39**