

Conseils et aide mémoire pour les TP de LIF3

Conseils et recommandations

Sauvegarde

- Sauvegardez votre fichier sur votre compte dès le début du TP.
- Faites un fichier par TP.
- Bannissez les espaces, accents et autres caractères spéciaux dans les noms de fichiers, de fonctions, de variables, etc.
- Sauvegardez régulièrement au cours du TP (personne n'est à l'abri d'une panne de courant ou d'un plantage système).

Code

- Indentez votre code suivant les suggestions de l'éditeur.
- Commentez votre code : au minimum ce que fait la fonction (en français), ce que retourne la fonction et les variables manipulées (type).
- Pensez aussi à préciser s'il y a des conditions d'utilisation particulières pour cette fonction (fonction qui ne manipule que des listes de nombres par exemple).

Trucs et astuces

La fenêtre d'interactions (celle du bas) se "vide" à chaque fois que l'on clique sur "exécuter". Si vous devez retaper plusieurs fois la même commande pour tester une de vos fonctions, cela peut vite devenir pénible.

Trois solutions :

- faire du copier-coller, mais on oublie souvent de copier !
- rappeler la dernière commande avec *Echap+P*
- écrire les appels dans la fenêtre de définitions (celle du haut) et les commenter lorsque l'on n'en a plus besoin.

Exemple :

```
; retourne une liste dont les deux premiers éléments ont été intervertis
(define echange ;-> une liste
  (lambda (l)      ;l est une liste
    (cons (cadr l) (cons (car l) (caddr l)))))

(echange '(a b c d))
```

Il suffit ensuite d'exécuter pour obtenir le résultat dans la fenêtre d'interactions.

Remarque :

Quand vous utilisez souvent une liste pour des tests, vous pouvez lui donner un nom pour l'utiliser en lieu et place de la liste.

Exemple :

```
(define l '(1 2 3 4))  
(car l) équivaut alors à (car '(1 2 3 4))
```

Raccourcis clavier

Ctrl+T : exécute (fait la même chose que l'appui sur le bouton exécuter en haut à droite)

Ctrl+S : sauvegarde le fichier (le bouton sauvegarder doit disparaître)

Liens utiles

Le site de l'UE LIF3 : <http://liris.cnrs.fr/marie.lefevre/ens/LIF3/>

Le site de Racket : <http://racket-lang.org/>

Aide mémoire

Type d'opération	Syntaxe	Exemple d'application
Définition d'une fonction	<pre>(define nomDeLaFonction (lambda (un ou plusieurs arguments espacés) instructions))</pre>	<pre>(define carre ; -> un nombre (lambda (a) ; a: entier (* a a)))</pre>
Condition : if	<pre>(if test instructionSiTestVrai instructionSiTestFaux)</pre>	<pre>(if (null? l) 0 (car l))</pre>
Condition : cond	<pre>(cond (test1 instruction1) (test2 instruction2) ... (else instructionN))</pre>	<pre>(cond ((< n 0) 'negatif) ((> n 0) 'positif) (else 'nul))</pre>
Mémorisation : let	<pre>(let ((identificateur1 valeur1) (identificateur2 valeur2) ... (identificateurN valeurN)) instructions avec utilisation des identificateurs)</pre>	<pre>(let ((a (sqr x)) (b (sqr y)) (c (sqr z))) (if (< a b) 0 (+ a b c)))</pre>

Fonctions prédéfinies	Syntaxe	Exemple d'application
Opérateurs arithmétiques	+, -, *, /	(+ 3 6 1) → 10 (- 6) → -6
Opérateurs booléens	or, and, not	(not #t) → #f (not #f) → #t (and #t #t #f) → #f
Opérateurs de comparaisons sur les nombres	=, <, >, <=, >=	(= 2 4) → #f (< 3 9) → #t (>= 5 5) → #t
Fonctions de comparaison	eq? (compare deux éléments sauf listes et chaînes de caractères) equal? (compare deux éléments)	(eq? 'a 'a) → #t (eq? 4 5) → #f (equal? "toto" "toto") → #t (equal? '(5 r) '(u 4 df 5)) → #f
Fonctions mathématiques	sqr (= carré) sqrt (= racine carrée) abs (= valeur absolue) max, min modulo (= reste division entière) quotient (= division entière)	(sqr -5) → 25 (sqrt 9) → 3 (abs -6) → 6 (max 2 6 7 5) → 7 (modulo 17 3) → 2 (quotient 341 10) → 34
Fonctions de test	symbol?, number?, integer?, string?, list?, boolean?, even? (pair), odd? (impair)	(symbol? 'a) → #t (symbol? 5) → #f
Fonctions sur les listes	Accès: car, cdr Construction: cons, list, append Test: null? Longueur: length Appartenance: member?	(car '(a b c)) → a (cdr '(a b c)) → (b c) (cons 'a '(b c)) → (a b c) (list 'a 'b 'c) → (a b c) (append '(a b) '(c)) → (a b c) (length '(a b c)) → 3 (member? 'a '(a b c)) → #t
Fonctions diverses	map, apply eval (force l'évaluation) random (renvoie un entier aléatoire dans [0 X]) begin (permet d'exécuter un bloc d'instructions) display (permet l'affichage), newline (renvoie à la ligne)	(map even? '(3 7 2)) → (#f #f #t) (apply + '(3 7 2)) → 12