

Tečajevi naprednog računarstva u Križevcima

HACK2020 | Hub for Advanced
Computing Križevci

Web.Igra.Haskell

Uvodna radionica

Marko Dimjašević

Križevci, 31.10.2020.

Organizator:

udruga
point
križevci

Pokrovitelj:



Web, igra i Haskell

- Što je web?
- Kakva igra?
- Što je Haskell?



Haskell

- Programski jezik — komunikacija s računalom
- Temelje u 1930-ima dao Alonzo Church (matematičar)
- Nazvan po matematičaru: Haskell Curry
- Pretvaranje ideje u korake koje izvršava računalo

Haskell

- Programski jezik — komunikacija s računalom
- Temelje u 1930-ima dao Alonzo Church (matematičar)
- Nazvan po matematičaru: Haskell Curry
- Pretvaranje ideje u korake koje izvršava računalo
- Funkcijski programski jezik
- Ima tipove - Kao igra sortiranja oblika
- Često ga uspoređuju s matematikom
- Rijetki ga koriste za svakodnevno programiranje
- Prevodilac: Glasgow Haskell Compiler (GHC)

Instalacija Haskell

- Instalirati alat Stack:

- ▶ U Fedori:

```
sudo dnf update  
sudo dnf install stack
```

- ▶ U Debianu i Ubuntu:

```
sudo apt update  
sudo apt install haskell-stack
```

- Opcionalno ažurirati Stack na najnoviju inačicu:

```
stack upgrade  
stack --version
```

- Instalacija prevodilaca:

```
stack --resolver lts-16.20 setup
```

Interaktivna razvojna linija

- Eng. read-eval-print loop (REPL)
- Pokretanje:
`stack repl`
- Primjeri: jednostavni izrazi, string i ispis stringa, `:info`



Zaključak i sljedeći puta

- Dan pregled tečaja
- Napravljen uvod u Haskell
- Prvi primjeri u Haskellu



Zaključak i sljedeći puta

- Dan pregled tečaja
 - Napravljen uvod u Haskell
 - Prvi primjeri u Haskellu
-
- Subota, 7.11. u 14 sati
 - Grafičko razvojno okruženje
 - Prva web aplikacija

© Marko Dimjašević, 2020. Licenca: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International