



Typen in OCaml

<code>int</code>	vorzeichenbehafteter Integer
<code>float</code>	vorzeichenbehafteter Gleitkommazahl
<code>bool</code>	Boole'scher Wert: <code>true</code> oder <code>false</code>
<code>char</code>	Schriftzeichen
<code>string</code>	Zeichenkette
<code>'a list</code>	Liste, deren Elemente Typ <code>'a</code> haben (<code>int list</code> = Integer Liste)
<code>unit</code>	nichts; der Typ des Resultats Funktionen, die kein Objekt zurück geben (leer).
<code>type expression =</code> <code>Var of string</code> <code> Const of int</code> <code> Add of expression * expression</code> <code> Mul of expression * expression</code>	Selbstdefinierter (hier rekursiver) Typ (Beispiel).

z.B.: `# Add (Mul (Const 2 , Var "x") , Var "y");; ~\~ 2x + y`

OCaml Toolkit

<code>#use "filename";;</code>	Die Inhalte der Datei "filename" evaluieren.
<code>let x=4 and y=5;;</code>	Die Variablen x und y global definieren.
<code>let x=9 in 3 * x;;</code>	Die Variable x lokal in der expression <code>3 * x</code> definieren.
<code>+, - , *, /</code>	Integer Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division
<code>+, -, *, /.</code>	Float Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division
<code><, >, <=, >=</code>	Vergleichen von Zahlen, Zeichen, alles was geordnet ist.
<code>"OCaml"</code>	Die Zeichenkette OCaml.
<code>'a'</code>	Das Zeichen a
<code>String.length "Logic"</code>	Länge der Zeichenkette "Logic" (- : int = 5)
<code>"pro" ^ "of" = "proof"</code>	Zeichenkettenkonkatenation
<code>"\n"</code>	Zeilenende bei Zeichenkettem.
<code> </code>	Boole'scher „oder“
<code>&&</code>	Boole'scher „und“
<code>[]</code>	Die leere Liste (auch Nil)
<code>3::[4; 5; 7] = [3; 4; 5; 7]</code>	Am Anfang einer Liste einfügen.
<code>3::4::5::7::[] = [3; 4; 5; 7]</code>	Äquivalente Darstellungen einer Liste.
<code>List.length [1; 2; 3] = 3</code>	Länge der Liste [1; 2; 3]
<code>fun x -> x + 1;;</code>	Die anonyme Funktion $x \mapsto x+1$.
<code>let f x = x + 1;;</code>	Eine Funktion definieren.
<code>let f = fun x -> x + 1;;</code>	Die gleiche Funktion wie oben definieren.
<code>let rec factorial n =</code> <code> if n<=0 then 1</code> <code> else n * factorial (n-1);;</code>	Eine rekursive Funktion definieren.
<code>f 2;;</code>	Funktionsaufruf der Funktion f mit dem Wert 2.
<code>f ();;</code>	Funktionsaufruf def Funktion f ohne Parametern.
<code>let rec last list =</code> <code> match list with</code> <code> [] -> []</code> <code> [a] -> [a]</code> <code> first::rest -> last (rest);;</code>	Rekursives „pattern matching“ auf eine Liste