

Typové třídy Functor, Applicative, Monad

IB016 Seminář z funkcionálního programování

Vladimír Štill, Martin Ukrop

Fakulta informatiky, Masarykova univerzita

Jaro 2017

Typový konstruktér Either

```
data Either a b = Left a
                | Right b
                deriving (Eq, Ord, Read, Show)
```

- používá se, když může mít výpočet dva typy výsledků
- často se používá jako rozšíření Maybe
 - `Left a` označuje chybný výpočet, hodnota specifikuje chybu
 - `Right b` označuje korektní výpočet, hodnota je výsledkem

Typový konstruktér Either

```
data Either a b = Left a
                | Right b
                deriving (Eq, Ord, Read, Show)
```

- používá se, když může mít výpočet dva typy výsledků
- často se používá jako rozšíření Maybe
 - `Left a` označuje chybný výpočet, hodnota specifikuje chybu
 - `Right b` označuje korektní výpočet, hodnota je výsledkem

Jaké případy pro použití `Either` vám napadají?

Druhy aneb typování typů

- všechny konkrétní typy jsou druhu *

Druhy aneb typování typů

- všechny konkrétní typy jsou druhu *

```
Integer :: *
```

```
Maybe Int :: *
```

```
Either String Int :: *
```

```
BinTree (Int, [Int]) :: *
```

- typové konstruktory vyšší arity jsou vlastně „typové funkce“

Druhy aneb typování typů

- všechny konkrétní typy jsou druhu *

```
Integer :: *
```

```
Maybe Int :: *
```

```
Either String Int :: *
```

```
BinTree (Int, [Int]) :: *
```

- typové konstruktory vyšší arity jsou vlastně „typové funkce“

```
Maybe :: * -> *
```

```
Either :: * -> * -> *
```

```
[] :: * -> *
```

```
(,) :: * -> * -> *
```

- opět platí princip částečné aplikace

Druhy aneb typování typů

- všechny konkrétní typy jsou druhu *

```
Integer :: *
```

```
Maybe Int :: *
```

```
Either String Int :: *
```

```
BinTree (Int, [Int]) :: *
```

- typové konstruktory vyšší arity jsou vlastně „typové funkce“

```
Maybe :: * -> *
```

```
Either :: * -> * -> *
```

```
[] :: * -> *
```

```
(,) :: * -> * -> *
```

- opět platí princip částečné aplikace

```
Either String :: * -> *
```

- GHCi definuje povel :k na určení druhu

Motivace: map

- Funkce map na seznamech:

```
data [a] = [] | a : [a]
```

```
map :: (a -> b) -> [a] -> [b]
```

```
map _ [] = []
```

```
map f (x:xs) = fx : map f xs
```


Motivace: map

- Funkce map na seznamech:

```
data [a] = [] | a : [a]
```

```
map :: (a -> b) -> [a] -> [b]
```

```
map _ [] = []
```

```
map f (x:xs) = fx : map f xs
```

- Funkce map na binárních stromech:

```
data BinTree a = BNode a (BinTree a) (BinTree a)  
               | BEmpty
```

```
treeMap :: (a -> b) -> BinTree a -> BinTree b
```

```
treeMap _ BEmpty = BEmpty
```

```
treeMap f (BNode v l r) =
```

```
    BNode (f v) (treeMap f l) (treeMap f r)
```

Motivace: map

- Funkce map na seznamech:

```
data [a] = [] | a : [a]
```

```
map :: (a -> b) -> [a] -> [b]
```

```
map _ [] = []
```

```
map f (x:xs) = fx : map f xs
```

- Funkce map na binárních stromech:

```
data BinTree a = BNode a (BinTree a) (BinTree a)  
              | BEmpty
```

```
treeMap :: (a -> b) -> BinTree a -> BinTree b
```

```
treeMap _ BEmpty = BEmpty
```

```
treeMap f (BNode v l r) =
```

```
    BNode (f v) (treeMap f l) (treeMap f r)
```

- Nedalo by se to zobecnit? Jaký je obecný typ funkce map?

Typová třída Functor

Zavedme typovou třídu Functor:

```
class Functor f where
  fmap :: (a -> b) -> f a -> f b
```

- definováno v modulu Data.Functor
- pro typy, přes které se dá „mapovat“
- třída pro „unární typové funkce“, tedy věci druhu $* \rightarrow *$
 - instance pro [], BinTree, Maybe
 - ne pro konkrétní typy ([String], BinTree a, Maybe Int)

Typová třída Functor

Zavedme typovou třídu Functor:

```
class Functor f where
    fmap :: (a -> b) -> f a -> f b
```

- definováno v modulu Data.Functor
- pro typy, přes které se dá „mapovat“
- třída pro „unární typové funkce“, tedy věci druhu $* \rightarrow *$
 - instance pro [], BinTree, Maybe
 - ne pro konkrétní typy ([String], BinTree a, Maybe Int)
- jiný pohled: funktory tvoří kontext/kontejner pro typy (obalují je další strukturou)

Instance třídy Functor I.

- `instance Functor [] where`

Instance třídy Functor I.

- `instance Functor [] where`
 `fmap :: (a -> b) -> [a] -> [b]`
 `fmap = map`

- `instance Functor BinTree where`

Instance třídy Functor I.

- `instance Functor [] where`
 `fmap :: (a -> b) -> [a] -> [b]`
 `fmap = map`

- `instance Functor BinTree where`
 `fmap :: (a -> b) -> BinTree a -> BinTree b`
 `fmap = treeMap`

- `instance Functor Maybe where`

Instance třídy Functor I.

- `instance Functor [] where`
 `fmap :: (a -> b) -> [a] -> [b]`
 `fmap = map`
- `instance Functor BinTree where`
 `fmap :: (a -> b) -> BinTree a -> BinTree b`
 `fmap = treeMap`
- `instance Functor Maybe where`
 `fmap :: (a -> b) -> Maybe a -> Maybe b`
 `fmap f (Just x) = Just (f x)`
 `fmap f Nothing = Nothing`

Instance třídy Functor II.

- `instance Functor IO where`

Instance třídy Functor II.

- `instance Functor IO where`

```
fmap :: (a -> b) -> IO a -> IO b
```

```
fmap f action = do  
    result <- action  
    return (f result)
```

Instance třídy Functor II.

- `instance Functor IO where`

```
fmap :: (a -> b) -> IO a -> IO b
fmap f action = do
    result <- action
    return (f result)
```

- Either je binární typový konstruktor, musíme tedy udělat instanci pro jeho částečnou aplikaci na jeden argument.

```
Either e :: * -> *
```

```
instance Functor (Either e) where
```

Instance třídy Functor II.

- `instance Functor IO where`

```
fmap :: (a -> b) -> IO a -> IO b
fmap f action = do
    result <- action
    return (f result)
```

- Either je binární typový konstruktor, musíme tedy udělat instanci pro jeho částečnou aplikaci na jeden argument.

```
Either e :: * -> *
```

- `instance Functor (Either e) where`

```
fmap :: (a -> b) -> Either e a -> Either e b
fmap f (Right x) = Right (f x)
fmap f (Left x) = Left x
```

Instance třídy Functor III.

Funkce je vlastně použití binárního typového konstrukturu (\rightarrow)

$(\rightarrow) :: * \rightarrow * \rightarrow *$

Instance třídy Functor III.

Funkce je vlastně použití binárního typového konstrukturu (\rightarrow)

$(\rightarrow) :: * \rightarrow * \rightarrow *$

Můžeme tedy zdefinovat instanci pro její částečnou aplikaci na jeden argument.

$(\rightarrow) r :: * \rightarrow *$ (tedy „funkce z r “)

Instance třídy Functor III.

Funkce je vlastně použití binárního typového konstrukturu (\rightarrow)

$(\rightarrow) :: * \rightarrow * \rightarrow *$

Můžeme tedy zdefinovat instanci pro její částečnou aplikaci na jeden argument.

$(\rightarrow) r :: * \rightarrow *$ (tedy „funkce z r “)

`instance Functor ((\rightarrow) r) where`

Instance třídy Functor III.

Funkce je vlastně použití binárního typového konstrukturu (\rightarrow)

```
 $(\rightarrow) :: * \rightarrow * \rightarrow *$ 
```

Můžeme tedy zdefinovat instanci pro její částečnou aplikaci na jeden argument.

```
 $(\rightarrow) r :: * \rightarrow * \text{ (tedy „funkce z } r\text{“)}$ 
```

```
instance Functor (( $\rightarrow$ ) r) where
```

```
  fmap :: (a  $\rightarrow$  b)  $\rightarrow$  (r  $\rightarrow$  a)  $\rightarrow$  (r  $\rightarrow$  b)
```

```
  fmap f g = (\x  $\rightarrow$  f (g x))
```


Pravidla pro třídu Functor

Pro instance třídy Functor by mělo platit:

- $\text{fmap id} \equiv \text{id}$
- $\text{fmap (f . g)} \equiv \text{fmap f . fmap g}$

Pravidla pro třídu Functor

Pro instance třídy Functor by mělo platit:

- $\text{fmap id} \equiv \text{id}$
- $\text{fmap (f . g)} \equiv \text{fmap f . fmap g}$

Pravidla musí platit!

- kompilátor se spoléhá na výše uvedená pravidla
- jejich platnost musí ověřit programátor (!)
- pro všechny knihovní instance platí

Motivace: Co s funkcemi?

Jak aplikovat funkci na hodnotu s kontextem?

(+5) \$ Just 2 \rightsquigarrow Just 7

(+5) \$ Nothing \rightsquigarrow Nothing

Motivace: Co s funkcemi?

Jak aplikovat funkci na hodnotu s kontextem?

(+5) \$ Just 2 \rightsquigarrow Just 7

(+5) \$ Nothing \rightsquigarrow Nothing

■ `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Motivace: Co s funkcemi?

Jak aplikovat funkci na hodnotu s kontextem?

```
(+5) $ Just 2 ~> Just 7
```

```
(+5) $ Nothing ~> Nothing
```

- `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Jak aplikovat funkci v kontextu na jinou hodnotu v kontextu?

```
Just (+5) `apply` Just 2 ~> Just 7
```

```
Just (+5) `apply` Nothing ~> Nothing
```

```
Nothing `apply` Just 2 ~> Nothing
```

Motivace: Co s funkcemi?

Jak aplikovat funkci na hodnotu s kontextem?

```
(+5) $ Just 2 ~> Just 7
```

```
(+5) $ Nothing ~> Nothing
```

- `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Jak aplikovat funkci v kontextu na jinou hodnotu v kontextu?

```
Just (+5) `apply` Just 2 ~> Just 7
```

```
Just (+5) `apply` Nothing ~> Nothing
```

```
Nothing `apply` Just 2 ~> Nothing
```

```
fmap (+) (Just 5) `apply` Just 2 ~> Just 7
```

Motivace: Co s funkcemi?

Jak aplikovat funkci na hodnotu s kontextem?

```
(+5) $ Just 2 ~> Just 7
```

```
(+5) $ Nothing ~> Nothing
```

- `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Jak aplikovat funkci v kontextu na jinou hodnotu v kontextu?

```
Just (+5) `apply` Just 2 ~> Just 7
```

```
Just (+5) `apply` Nothing ~> Nothing
```

```
Nothing `apply` Just 2 ~> Nothing
```

```
fmap (+) (Just 5) `apply` Just 2 ~> Just 7
```

- Jakého typu bude operátor `apply`?
- `apply :: Functor f => f (a -> b) -> f a -> f b`

Typová třída Applicative

Zavedme typovou třídu Applicative:

```
class Functor f => Applicative f where
  pure :: a -> f a
  (<*>) :: f (a -> b) -> f a -> f b
```

- definováno v modulu Control.Applicative
- rozšíření třídy Functor pro pohodlnou práci s funkcemi v kontextu
- funkce pure „obalí“ hodnotu minimální strukturou („přidá nejjednodušší kontext“)

Typová třída Applicative

Zavedme typovou třídu Applicative:

```
class Functor f => Applicative f where
  pure :: a -> f a
  (<*>) :: f (a -> b) -> f a -> f b
```

- definováno v modulu Control.Applicative
- rozšíření třídy Functor pro pohodlnou práci s funkcemi v kontextu
- funkce pure „obalí“ hodnotu minimální strukturou („přidá nejjednodušší kontext“)
- Applicative definuje infixové synonymum pro fmap

```
(<f$>) :: (Functor f) => (a -> b) -> f a -> f b
f <f$> x = fmap f x
```

Instance třídy Applicative I.

- `instance` Applicative Maybe `where`

Instance třídy Applicative I.

- `instance Applicative Maybe where`

```
pure :: a -> Maybe a  
pure = Just
```

```
(<*>) :: Maybe (a -> b) -> Maybe a -> Maybe b  
Nothing <*> _ = Nothing  
(Just f) <*> something = fmap f something
```

- Co pro seznamy? Aplikujme každou funkci na každý seznam.

```
instance Applicative [] where
```

Instance třídy Applicative I.

- `instance Applicative Maybe where`

```
pure :: a -> Maybe a  
pure = Just
```

```
(<*>) :: Maybe (a -> b) -> Maybe a -> Maybe b  
Nothing <*> _ = Nothing  
(Just f) <*> something = fmap f something
```

- Co pro seznamy? Aplikujme každou funkci na každý seznam.

```
instance Applicative [] where
```

```
pure :: a -> [a]  
pure x = [x]
```

```
(<*>) :: [a -> b] -> [a] -> [b]  
fs <*> xs = [f x | f <- fs, x <- xs]
```

Instance třídy Applicative II.

- `instance Applicative IO where`

```
pure :: a -> IO a  
pure = return
```

```
(<*>) :: IO (a -> b) -> IO a -> IO b
```

```
a <*> b = do
```

```
  f <- a
```

```
  x <- b
```

```
  return (f x)
```

Instance třídy Applicative III.

- `instance` Applicative (Either e) `where`
 `pure :: a -> Either e a`
 `pure = Right`

 `(<*>) :: Either e (a -> b)`
 `-> Either e a -> Either e b`
 `Left e <*> _ = Left e`
 `Right f <*> r = fmap f r`

Instance třídy Applicative III.

- `instance Applicative (Either e) where`

```
pure :: a -> Either e a
```

```
pure = Right
```

```
(<*>) :: Either e (a -> b)
```

```
      -> Either e a -> Either e b
```

```
Left e <*> _ = Left e
```

```
Right f <*> r = fmap f r
```

- `instance Applicative ((->) r) where`

```
pure :: a -> (r -> a)
```

```
pure x = (\_ -> x)
```

```
(<*>) :: (r -> (a -> b)) ->
```

```
      (r -> a) -> (r -> b)
```

```
f <*> g = \x -> f x (g x)
```

Seznamy mohou mít i jinou instanci v `Applicative`:

- aplikuje se první funkce jenom na první hodnotu, druhá na druhou, ...

Seznamy mohou mít i jinou instanci v `Applicative`:

- aplikuje se první funkce jenom na první hodnotu, druhá na druhou, ...

Jelikož však nemůžou existovat 2 různé instance pro tentýž typ, musíme si zavést nový typ pro seznamy, tzv. `ZipList`:

```
newtype ZipList a = ZipList { getZipList :: [a] }  
    deriving (Show, Eq, Ord, Read)
```

ZipList II.

```
instance Functor ZipList where
  fmap :: (a -> b) -> ZipList a -> ZipList b
  fmap f (ZipList xs) = ZipList (map f xs)
```

ZipList II.

```
instance Functor ZipList where
    fmap :: (a -> b) -> ZipList a -> ZipList b
    fmap f (ZipList xs) = ZipList (map f xs)

instance Applicative ZipList where
    pure :: a -> ZipList a
    pure x = ZipList (repeat x)

    (<*>) :: ZipList (a -> b)
           -> ZipList a -> ZipList b
    ZipList fs <*> ZipList xs =
        ZipList (zipWith (\f x -> f x) fs xs)
```

Pravidla pro třídu Applicative

- Identita

$$(\text{pure id}) \langle * \rangle x \equiv x$$

- Kompozice

$$(\text{pure } (.)) \langle * \rangle f \langle * \rangle g \langle * \rangle x \equiv f \langle * \rangle (g \langle * \rangle x)$$

- Homomorfizmus

$$(\text{pure } f) \langle * \rangle (\text{pure } x) \equiv \text{pure } (f x)$$

- Výměna

$$u \langle * \rangle (\text{pure } y) \equiv (\text{pure } (\$ y)) \langle * \rangle u$$

(víceru párů závorek je implicitních)

Pravidla pro třídu Applicative

- Identita

$$(\text{pure id}) \langle * \rangle x \equiv x$$

- Kompozice

$$(\text{pure } (.)) \langle * \rangle f \langle * \rangle g \langle * \rangle x \equiv f \langle * \rangle (g \langle * \rangle x)$$

- Homomorfizmus

$$(\text{pure } f) \langle * \rangle (\text{pure } x) \equiv \text{pure } (f x)$$

- Výměna

$$u \langle * \rangle (\text{pure } y) \equiv (\text{pure } (\$ y)) \langle * \rangle u$$

(víceru párů závorek je implicitních)

Jako důsledek bude pro instanci platit také

- $(\text{pure } f) \langle * \rangle x = \text{fmap } f x$

Definice funkcí `liftA` pro zjednodušení práce s třídou `Applicative`:

- `fmap (+) (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`

Aplikace běžných funkcí na hodnoty v kontextu

Definice funkcí `liftA` pro zjednodušení práce s třídou `Applicative`:

- `fmap (+) (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`
- `(+) <$> (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`

Aplikace běžných funkcí na hodnoty v kontextu

Definice funkcí `liftA` pro zjednodušení práce s třídou `Applicative`:

- `fmap (+) (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`
- `(+) <$> (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`
- `liftA2 (+) (Just 5) (Just 2) ~> Just 7`

Aplikace běžných funkcí na hodnoty v kontextu

Definice funkcí `liftA` pro zjednodušení práce s třídou `Applicative`:

- `fmap (+) (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`
- `(+) <$> (Just 5) <*> (Just 2) ~> Just 7`
- `liftA2 (+) (Just 5) (Just 2) ~> Just 7`

```
liftA2 :: Applicative f =>
      (a -> b -> c) -> f a -> f b -> f c
```

```
liftA2 f a b = f <$> a <*> b
```

Existují i varianty pro další arity, viz dokumentace.

Motivace: Co s funkcemi vytvářejícími kontext?

Jak aplikovat funkci na hodnotu v kontextu?

- `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Motivace: Co s funkcemi vytvářejícími kontext?

Jak aplikovat funkci na hodnotu v kontextu?

- `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Jak aplikovat funkci v kontextu na hodnotu v kontextu?

- `(<*>) :: Applicative f =>
f (a -> b) -> f a -> f b`

Motivace: Co s funkcemi vytvářejícími kontext?

Jak aplikovat funkci na hodnotu v kontextu?

- `fmap :: Functor f => (a -> b) -> f a -> f b`

Jak aplikovat funkci v kontextu na hodnotu v kontextu?

- `(<*>) :: Applicative f =>
f (a -> b) -> f a -> f b`

Jak aplikovat funkci, která produkuje hodnotu v kontextu, na hodnotu v kontextu?

- `apply2 :: Applicative f =>
f a -> (a -> f b) -> f b`

Typová třída Monad

Zavedme typovou třídu Monad:

```
class Monad m where
  return :: a -> m a
  (>>=) :: m a -> (a -> m b) -> m b

  (>>) :: m a -> m b -> m b
  x >> y = x >>= \_ -> y
  fail :: String -> m a
  fail msg = error msg
```

- definováno v modulu Control.Monad
- logické rozšíření třídy Applicative pro pohodlnou práci s funkcemi vytvářejícími kontext
- Applicative je prerekvizitou Monad od GHC 7.10 (2015).
- funkce fail se volá například při selhání vzoru v do-notaci

Instance třídy Monad I.

```
instance Monad Maybe where
  return :: a -> Maybe a
  return = Just

  (>>=) :: Maybe a -> (a -> Maybe b) -> Maybe b
  Nothing >>= f = Nothing
  Just x >>= f = f x

  fail :: String -> Maybe a
  fail _ = Nothing
```

Instance třídy Monad II.

```
instance Monad [] where
  return :: a -> [a]
  return x = [x]

  (>>=) :: [a] -> (a -> [b]) -> [b]
  xs >>= f = concat (map f xs)

  fail :: String -> [a]
  fail _ = []
```

Pravidla pro třídu Monad

- Levá identita

`return x >>= f ≡ f x`

- Pravá identita

`m >>= return ≡ m`

- Asociativita

`(m >>= f) >>= g ≡ m >>= (\x -> f x >>= g)`

Kompozice funkcí vytvářejících kontext

```
(<=<) :: (Monad m) =>  
      (b -> m c) -> (a -> m b) -> (a -> m c)  
f <=< g = (\x -> g x >>= f)
```

- ekvivalent kompozice běžných funkcí (.)

Kompozice funkcí vytvářejících kontext

$$\begin{aligned} (<=<) &:: (\text{Monad } m) \Rightarrow \\ & (b \rightarrow m \ c) \rightarrow (a \rightarrow m \ b) \rightarrow (a \rightarrow m \ c) \\ f <=< g &= (\backslash x \rightarrow g \ x >>= f) \end{aligned}$$

- ekvivalent kompozice běžných funkcí (.)
- možnost reformulovat pravidla třídy Monad pomocí kompozice
 - Levá identita
 $f <=< \text{return} \equiv f$
 - Pravá identita
 $\text{return} <=< f \equiv f$
 - Asociativita
 $f <=< (g <=< h) \equiv (f <=< g) <=< h$
- existuje i obrácená varianta $>=>$

Ukázka: vyhodnocování výrazů I.

```
data Expr = Con Float
          | Add Expr Expr | Sub Expr Expr
          | Mul Expr Expr | Div Expr Expr
  deriving (Eq, Show)
```

Ukázka: vyhodnocování výrazů I.

```
data Expr = Con Float
          | Add Expr Expr | Sub Expr Expr
          | Mul Expr Expr | Div Expr Expr
  deriving (Eq, Show)
```

```
eval0 :: Expr -> Float
eval0 (Con x) = x
eval0 (Add x y) = eval0 x + eval0 y
eval0 (Sub x y) = eval0 x - eval0 y
eval0 (Mul x y) = eval0 x * eval0 y
eval0 (Div x y) = eval0 x / eval0 y
```

Ukázka: vyhodnocování výrazů II.

```
eval1 :: Expr -> Maybe Float
eval1 (Con x) = Just x
eval1 (Add x y) = apply (+) (eval1 x) (eval1 y)
eval1 (Sub x y) = apply (-) (eval1 x) (eval1 y)
eval1 (Mul x y) = apply (*) (eval1 x) (eval1 y)
eval1 (Div x y) = apply (/) (eval1 x) yy
  where yy = if eval1 y == Just 0
              then Nothing
              else eval1 y

apply :: (Float -> Float -> Float) -> Maybe Float
      -> Maybe Float -> Maybe Float
apply f (Just x) (Just y) = Just $ f x y
apply _ _ _ = Nothing
```

Ukázka: vyhodnocování výrazů III.

```
eval2 :: Expr -> Maybe Float
eval2 (Con x) = Just x
eval2 (Add x y) = (+) <$> eval2 x <*> eval2 y
eval2 (Sub x y) = (-) <$> eval2 x <*> eval2 y
eval2 (Mul x y) = (*) <$> eval2 x <*> eval2 y
eval2 (Div x y) = (/) <$> eval2 x <*> yy
  where yy = if eval2 y == Just 0
              then Nothing
              else eval2 y
```

Ukázka: vyhodnocování výrazů IV.

```
eval3 :: Expr -> Maybe Float
eval3 (Con x) = Just x
eval3 (Add x y) = liftA2 (+) (eval3 x) (eval3 y)
eval3 (Sub x y) = liftA2 (-) (eval3 x) (eval3 y)
eval3 (Mul x y) = liftA2 (*) (eval3 x) (eval3 y)
eval3 (Div x y) = liftA2 (/) (eval3 x) yy
  where yy = if eval3 y == Just 0
              then Nothing
              else eval3 y
```

Úkol: instance Possibly

Uvažme následující datový typ:

```
data Possibly a = None
                | Once a
                | Twice a a
deriving (Eq, Ord, Show, Read)
```

Váš úkol je následující:

- 1 napište instanci pro třídu Functor
- 2 ověřte platnost pravidel (!) třídy Functor
- 3 napište instanci pro třídu Applicative
- 4 ověřte platnost pravidel (!) třídy Applicative