

プログラミング言語論

演習3 解答と解説

演習3.1 解答

- (1) $f(x) = 2 * x + 1$

```
f = λx. + * 2 x 1
```

- (2) $g(x, y) = a * x * y$

```
g = λx. λy. * * a x y
```

“.”(ドット)を忘れないこと ²

演習3.2 解答と解説

- イ
 - オブジェクトを作成するためのテンプレート(雛形)が クラス (class)
 - クラスから作製されたオブジェクトを、インスタンス (instance) という
 - クラスに対するインスタンスは、いくつでも可

³
