

Если вы видите что-то необычное, просто сообщите мне.

Содержание

Так как вы только начинаете изучать Haskell или борьба выяснить как совместить то что вы изучили с практикой написания программой реального мира, или даже закопаться еще дальше в функциональное программирование во все её углы экосистемы, мы все знает боль отчаяния, когда гуглишь кучи эзотерических идей о которых мы не слышали, отчаянные попытки соединить отдельные кусочки и понять Haskell из маленьких кусочков информации разбросанных по всему интернету.

Пробираясь через бумаги непостижимых изучений, чрезмерно педатичные вопросы на StackOverlow и обширные блог посты, борясь за эту искру, за момент когда "ага" и всё встаёт на место. Звучит знакомо?

Ничего из этого тут вы не встретите. Тут, в этом блоке, где вы найдете не вздорных объяснений идей Haskell, написанных простым английским, связанным с реальным миром программирования для которых вы будете их использовать. Ни сумашедшей математики, ни пронизанной формализмом плавителей мозгов, которые только ученые способны понять. Haskell объясняется для простых работников.

Звучит не плохо? Отлично, погружаемся. Ниже несколько статей для начала.

Применение Haskell к реальным проблемам

- Ужасно простой веб стек на Haskell
- Какую типобезопасную библиотеку базы данных вы должны использовать?
- Вещи которые должен пройти инженер когда изучает Haskell
- Задачи для понимания линзы

Базовые идеи

- Получение монады состояния из исходных принципов
- Получение монады чтения из исходных принципов
- Получение монады записи из исходных принципов
- Как делать базовый отлов ошибок и логирование в Haskell

Начинающий уровень Haskell

- Вы уже умны чтобы писать на Haskell
- Путь опыта Haskell

Философия высокоуровневого дизайна

- Как Haskell делает вашу жизнь проще?
- Разрешить нельзя запретить: как спроектировать программу Haskell
- Попробуем расширенные штуки-дрюки
- Список статей Haskell о хорошем дизайне, хорошем тестировании.

Revision #5

Created 2022-01-24 07:14:34 UTC by gasick

Updated 2023-04-16 19:38:12 UTC by gasick