

Programowanie komputerowe WNE UW

Zadania przygotowawcze do egzaminu

Krzysztof Ziemiański

1. Zaimplementować klasę `Pomiary`, która przechowuje wykonywane pomiary (liczby całkowite) i umożliwia odczyt pewnych wartości statystycznych.

Metody publiczne:

```
Pomiary();
```

Tworzy nowy pusty obiekt (nie zawierający żadnych pomiarów).

```
void dodaj(int wartosc);
```

Rejestruje nowy pomiar o podanej wartości.

```
int ilePomiarow();
```

Zwraca liczbę zarejestrowanych pomiarów.

```
double srednia();
```

Zwraca średnią wartość wszystkich zarejestrowanych pomiarów.

```
int najwiekszy();
```

Zwraca wartość największego zarejestrowanego pomiaru.

2. Zaimplementować klasę `Napis`, której obiekty reprezentują napisy.

Metody publiczne:

```
Napis();
```

Tworzy nowy pusty napis.

```
Napis(char* s);
```

Tworzy nowy napis o podanej treści.

```
void dolacz(char znak);
```

Dołącza na koniec napisu podany znak.

```
char znak(int pozycja);
```

Zwraca znak na podanej pozycji.

```
void wypisz();
```

Wypisuje napis na strumień `cout`.

3. Zaimplementować klasę `Trojkat`, której obiekty reprezentują trójkąty na płaszczyźnie. Zakładamy, że zdefiniowana została następująca struktura reprezentująca punkty:

```
struct Punkt {  
    double x;  
    double y;
```

```
};
```

Metody publiczne:

```
Trojkat(Punkt p1, Punkt p2, Punkt p3);
```

Tworzy nowy trójkąt o podanych wierzchołkach.

```
void przesun(double dx, double dy);
```

Przesuwa trójkąt o zadany wektor.

```
bool nalezy(Punkt p);
```

Zwraca true jeśli dany punkt należy do trójkąta.

Następnie zmodyfikować tą klasę tak, aby trójkąty można było porównywać przy użyciu operatorów `==` i `!=`.

4. Zaimplementować klasę `Osoba`, której obiekty przechowują informacje o osobach.

Metody publiczne:

```
Osoba(char* imie, char* nazwisko);
```

Tworzy osobę o podanym imieniu i nazwisku.

```
void ustawWiek(int wiek);
```

Ustawia wiek osoby.

```
bool starszaNiz(const Osoba& osoba);
```

Zwraca true, jeśli osoba jest starsza niż podana jako argument.

```
bool imiennik(const Osoba& osoba);
```

Zwraca true, jeśli imiona osób są takie same.

5. Zaimplementować klasę `TablicaPosortowana`, której obiekty przechowują kolekcję liczb całkowitych posortowanych rosnąco.

Metody publiczne:

```
TablicaPosortowana(int maksymalnyRozmiar);
```

Tworzy nową pustą tablicę, która może przechowywać nie więcej niż podaną liczbę elementów.

```
int dodaj(int wartosc);
```

Dodaje nowy element.

```
bool usun(int wartosc);
```

Jeśli podany element znajduje się w tablicy, to go usuwa i zwraca true; jeśli nie zwraca false.

```
int element(int indeks);
```

Zwraca element o podanym indeksie, np. `element(0)` to najmniejszy element, `element(1)` drugi najmniejszy, itd.

```
int max();
```

Zwraca największy element.

6. Zaimplementować klasę `Konto` o następujących metodach:

Metody publiczne:

```
Konto();
```

Tworzy nowe konto o stanie 0.

```
int stanKonta();
```

Zwraca stan konta.

```
void zmien(int oIle);
```

Zmienia stan konta o podaną wartość.

```
int sumaUznan();
```

Zwraca sumę uznań (dodatnich zmian stanu).

```
int sumaObciazen();
```

Zwraca sumę obciążeń.

Następnie zmodyfikować klasę tak, aby móc ustanowić maksymalny dopuszczalny debet i żeby operacje prowadzące do przekroczenia tego debetu nie były wykonywane.

7. Zaimplementować klasę `Histogram`, która zapamiętuje wyniki pomiarów w podziale na zadane przedziały.

Metody publiczne:

```
Histogram(double min, double max, int ilePrzedzialow);
```

Tworzy nowy obiekt, który obsługuje wartości z przedziału `[min,max]` podzielone na `ilePrzedzialow` równych części.

```
int dodaj(double wartosc);
```

Dodaje nową wartość.

```
int ileWPrzedziale(int numer);
```

Zwraca liczbę wartości należącą do podanego przedziału (numeracja zaczyna się od 1).

```
int ilePozaZakresem();
```

Zwraca liczbę wartości poza obsługiwanym zakresem.

Następnie zmodyfikować tą klasę tak, aby do liczby pomiarów w danym przedziale odwoływać się przez `[]`.

8. Zaimplementować klasę `Set` zliczającą punkty w secie. Gra toczy się między graczami A i B do określonej liczby punktów, ale zwycięzca musi mieć 2 punkty przewagi, aby set został zakończony.

Uwaga: jeśli set został ukończony zaliczanie punktów nie powinno być możliwe.

Metody publiczne:

```
Set(int doIlu);
```

Tworzy nowy set grany do doIlu punktów (i do 2-punktowej przewagi).

```
void punktA();
```

Zalicza punkt graczowi A.

```
void punktB();
```

Zalicza punkt graczowi B.

```
void drukujWynik();
```

Drukuje wynik, np. tak: 22:17

```
char zwyciezca();
```

Jeśli set został ukończony to zwraca zwycięzcę ('A' lub 'B'); jeśli nie zwraca '?'.
Zwraca true jeśli set został ukończony.

```
bool koniec();
```

Zwraca true jeśli set został ukończony.

9. Zaimplementować klasę Czas, której obiekty reprezentują godziny i minuty.

Metody publiczne:

```
Czas();
```

Tworzy obiekt ustawiony na północ (0:00).

```
Czas(int godzina);
```

Równa godzina.

```
Czas(int godzina, int minut);
```

Tworzy czas o zadanej wartości.

```
void drukuj24();
```

Drukuje czas na cout w formacie 24-godzinnym.

```
void drukuj12();
```

Drukuje czas na cout w formacie 12-godzinnym.

```
int roznica(Czas c);
```

Zwraca liczbę minut, po jakiej nastąpi podana godzina.

Następnie zmodyfikować tą klasę tak, aby operator += dodawał do obiektu odpowiednią liczbę minut.

10. Zaimplementować klasę Trapez, której obiekty reprezentują trapezy równoramienne. Istotne będą tylko wymiary trapezów, a nie ich położenie na płaszczyźnie.

Metody publiczne:

```
Trapez(double a);
```

tworzy kwadrat o podanym boku,

```
Trapez(double a, double b);
```

tworzy prostokąt o podanych bokach,

```
Trapez(double a, double h, double kat);
```

tworzy trapez o podstawie a, wysokości h i kącie przy podstawie kat (wyrażonym w stopniach),

```
double pole();
```

zwraca pole trapezu,

```
double obwod();
```

zwraca obwód,

```
bool rowne(Trapez& t);
```

zwraca true jeśli trapezy są przystające.

Mamy do dyspozycji funkcje matematyczne (sin, cos, sqrt, itd.) oraz stałą PI.

11. Zaimplementować klasę `Obraz`, której obiekty reprezentują czarno-białe, prostokątne obrazy o ustalonych wymiarach x na y . Obrazy składają się z kwadratowych pikseli, których współrzędne należą do zakresu $(0...x-1)$, $(0...y-1)$, a jasność jest dana przez liczbę całkowitą z zakresu od 0 (czarny) do 100 (biały).

Metody publiczne:

```
Obraz(double sz, double wys);
```

tworzy nowy, biały obraz o podanej szerokości i wysokości.

```
Obraz(double sz, double wys, int jasnosc);
```

tworzy nowy, biały obraz o podanej szerokości i wysokości. Trzeci parametr opisuje jasność wszystkich punktów.

```
int jasnosc(int x, int y);
```

zwraca jasność podanego piksela.

```
void lustro();
```

odbija obraz względem osi pionowej (OY).

```
void wklej(Obraz& o, int x, int y);
```

wkleja podany obraz tak, aby jego lewy górny róg (tzn. piksel o współrzędnych $(0,0)$) znalazł się w punkcie (x,y)

```
Obraz wytnij(int x, int y, int sz, int wys);
```

zwraca obraz powstały z wycięcia obszaru o lewym górnym rogu (x,y) , szerokości `sz` i wysokości `wys`. Jeśli wycinany obszar nie mieści się w obrazie, należy zwrócić mniejszy.

12. Zaimplementować klasę `Znajomi`, której obiekty reprezentują zbiór osób (ponumerowanych $1..n$). Każda para osób może się znać lub nie (jest to relacja symetryczna, tzn. jeśli a zna b , to b również zna a).

Metody publiczne:

```
Znajomi(int n);
```

Tworzy zbiór n osób, żadne dwie się nie znają.

```
bool zna(int a, int b);
```

Zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy a zna b.

```
void poznaj(int a, int b);
```

Osoby a i b stają się znajomymi,

```
void wspolniZnajomi(int a, int b);
```

Wypisuje na ekran listę wspólnych znajomych osób a i b,

```
void spotkanie(int a);
```

Wszyscy znajomi osoby a poznają się ze sobą,

```
int max();
```

Zwraca osobę która ma najwięcej znajomych (jeśli takich jest wiele, którąkolwiek z nich).

13. Dany jest typ

```
class Karta { public: int kolor; int ranga; };
```

reprezentujący karty do gry. Pole kolor może przyjmować wartości 1..4, a pole ranga wartości 1..13. Zaimplementować klasę ZbiorKart, której obiekty reprezentują zbiory kart z 52-elementowej talii.

Metody publiczne:

```
ZbiorKart();
```

tworzy pusty zbiór kart.

```
void dodaj(Karta k);
```

dodaje nową kartę do zbioru.

```
Karta losowa();
```

zwraca losową kartę należącą do zbioru. Prawdopodobieństwo wylosowania każdej karty powinno być jednakowe. Można użyć funkcji

```
int losuj(int n);
```

która zwraca losową liczbę z zakresu 1..n.

```
int ileWKolorze(int kolor);
```

zwraca liczbę kart w podanym kolorze.

```
bool sekwens();
```

zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy zbiór zawiera trzy karty w tym samym kolorze o sąsiadujących rangach (np. 4,5,6).

14. Zaimplementować klasę Koło, której obiekty reprezentują koła na płaszczyźnie.**Metody publiczne:**

```
Kolo(double x, double y, double r);  
tworzy koło o środku w punkcie (x, y) i promieniu r.  
void przesun(double dx, double dy);  
przesuwa koło o wektor (dx, dy).  
bool zawiera(double x, double y);  
zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy koło zawiera punkt (x, y).  
bool zawiera(Kolo k);  
zwraca true wtedy i tylko wtedy gdy dane koło zawiera koło k.  
Kolo przechodzace(double x, double y);  
zwraca koło współśrodkowe przechodzące przez punkt (x, y).  
Uwaga: funkcja sqrt zwraca pierwiastek parametru.
```

15. Zaimplementować klasę **Prostokat**, której obiekty reprezentują prostokąty na płaszczyźnie. Zakładamy, że boki prostokątów są równoległe do osi układu współrzędnych.

Metody publiczne:

```
Prostokat(double x1, double y1, double x2, double y2);  
tworzy prostokąt o wierzchołkach (x1, y1) i (x2, y2),  
Prostokat(double x, double y, double a);  
tworzy kwadrat o środku (x, y) i długości boku a,  
double pole();  
zwraca pole prostokąta,  
Prostokat czescWspolna(Prostokat p);  
zwraca część wspólną z podanym prostokątem (można założyć że jest niepusta).  
void powieksz(double c);  
powiększa rozmiary prostokąta c razy. Środek prostokąta powinien zostać zachowany.
```

16. Zaimplementować klasę **Macierz**, której obiekty reprezentują kwadratowe macierze liczb rzeczywistych (tj. typu double).

Metody publiczne:

```
Macierz(int rozmiar);  
tworzy zerową macierz o podanym rozmiarze.  
Macierz(int rozmiar, double x);  
tworzy macierz o podanym rozmiarze. Wartości na przekątnej powinny być równe x, poza nią 0.  
Macierz suma(Macierz& m);  
zwraca sumę macierzy. Można założyć, że parametr m ma taki sam rozmiar jak dana macierz.  
double slad();  
zwraca sumę elementów na przekątnej.
```

```
void trans();
```

transponuje macierz, tzn zamienia elementy o współrzędnych (a,b) z elementami o współrzędnych (b,a).

```
double min();
```

zwraca najmniejszy element macierzy.

17. Zaimplementować klasę `Trojman`, której obiekty reprezentują trójmiany kwadratowe postaci ax^2+bx+c . Uwaga: funkcja `sqrt` zwraca pierwiastek kwadratowy z podanej liczby.

Metody publiczne:

```
Trojman(double a, double b, double c);
```

tworzy trójmian o podanych współczynnikach.

```
Trojman(double x1, double x2);
```

tworzy trójmian, którego współczynnik a jest równy 1, a pierwiastki to x1 i x2.

```
int ilePierwiastkow();
```

zwraca liczbę pierwiastków rzeczywistych trójmianu.

```
void pomnoz(double s);
```

mnoży trójmian przez podaną liczbę.

```
void drukuj();
```

drukuje współczynniki trójmianu na ekranie.

18. Zaimplementować klasę `Tablica`, której obiekty reprezentują nieskończone tablice liczb typu `int`. Każda tablica zawiera elementy o indeksach 0,1,2,3,.. itd.

Metody publiczne:

```
Tablica();
```

tworzy nową tablicę wypełnioną zerami.

```
void ustaw(int indeks, int wartosc);
```

ustawia podany element o podanym indeksie.

```
int wartosc(int indeks);
```

zwraca element o podanym indeksie.

```
int suma();
```

zwraca sumę elementów tablicy.

```
void ustaw(int a, int b, int wartosc);
```

ustawia elementy o indeksach a, a+1, ..., b-1 na zadaną wartość.

```
void przesun();
```

przesuwa elementy tablicy o 1 w lewo, tzn. element indeksie 0 staje się równy elementowi o indeksie 1, element o indeksie 1 elementowi o indeksie 2, itd.

19. Zaimplementować klasę `Odcinek`. Obiekt tej klasy reprezentuje odcinek na płaszczyźnie.

Metody publiczne:

```
Odcinek(double x1, double y1, double x2, double y2);
```

Tworzy odcinek o końcach (x_1, y_1) i (x_2, y_2) .

```
void przesun(double dx, double dy);
```

Przesuwa odcinek o wektor (dx, dy) .

```
double dlugosc();
```

Zwraca długość odcinka (funkcja `sqrt` liczy pierwiastek).

```
bool rownolegly(Odcinek o);
```

Zwraca `true` jeśli odcinek `o` jest równoległy do danego.

```
bool przecina(Odcinek o);
```

Zwraca `true` jeśli odcinek `o` przecina dany odcinek.

20. Zaimplementować klasę `Liczby`, której obiekty reprezentują zbiory liczb z zakresu od 0 do $n-1$, gdzie n jest wartością podaną w konstruktorze. Liczby w zbiorze nie mogą się powtarzać.

Metody publiczne:

```
Liczby(int n);
```

Tworzy pusty zbiór.

```
int sumaElementow();
```

Zwraca sumę liczb należących do zbioru.

```
void dodaj(int a, int b);
```

Dodaje do zbioru liczby od a do $b-1$.

```
bool zawiera(Liczby& z);
```

Zwraca `true` jeśli dany zbiór zawiera zbiór podany jako parametr.

```
Liczby suma(Liczby& z);
```

Zwraca sumę zbiorów – wywołującego metodę i podanego jako parametr.

21. Zaimplementować klasę `Liczby`, której obiekty reprezentują zbiory liczb z zakresu od 0 do $n-1$, gdzie n jest wartością podaną w konstruktorze. Liczby w zbiorze nie mogą się powtarzać.

Metody publiczne:

```
Liczby(int n);
```

tworzy pusty zbiór.

```
int sumaElementow();
```

zwraca sumę liczb należących do zbioru.

```
void dodaj(int a, int b);
```

dodaje do zbioru liczby od a do $b-1$.

```
bool zawiera(Liczby& z);
```

zwraca `true` jeśli dany zbiór zawiera zbiór podany jako parametr.

```
Liczby suma(Liczby& z);
```

zwraca sumę zbiorów – wywołującego metodę i podanego jako parametr.

22. Zaimplementować klasę `Kolejka`, której obiekty to ciągi liczb, niekoniecznie różnych, które można dodawać i usuwać. Ważna jest kolejność w jakiej elementy występują. Można założyć, że w żadnym momencie w kolejce nie ma więcej liczb niż wartość podana w konstruktorze.

Metody publiczne:

```
Kolejka(int n);
```

tworzy pustą kolejkę.

```
void dodaj(int a);
```

dodaje liczbę `a` na końcu kolejki.

```
int usun();
```

usuwa pierwszą liczbę z kolejki i zwraca ją jako wynik.

```
void ostatniBedaPierwszymi();
```

odwraca kolejność elementów tak, że ostatni staje się pierwszym przedostatni drugim, itd.

```
int usunW(int a);
```

usuwa z kolejki wszystkie elementy równe `a`, kolejność pozostałych elementów nie ulega zmianie.

23. Zaimplementować klasę `Plansza`. Obiekt tej klasy reprezentuje kwadratową planszę o wymiarach podanych w konstruktorze. Na każdym polu planszy może się znajdować (lub nie) pionek.

Metody publiczne:

```
Plansza(int r);
```

tworzy pustą planszę o wymiarach `r x r`. Każde jej pole jest określone przez współrzędne `(x, y)` z zakresu `1...r`.

```
void umiesc(int x, int y);
```

umieszcza pionek na podanym polu.

```
int ile();
```

zwraca liczbę pionków na planszy.

```
int sasiedzi(int x, int y);
```

zwraca liczbę pionków na polach sąsiadujących z polem `(x, y)`. Sąsiednie pola to te, które stykają się bokami lub rogami.

```
void usun();
```

usuwa z planszy wszystkie pionki, które mają mniej niż dwóch sąsiadów. Np. jeśli na planszy znajdowały się tylko trzy pionki w jednej linii na sąsiednich polach, to skrajne należy usunąć (mają tylko jednego sąsiada), a środkowy powinien pozostać.

24. Zaimplementować klasę `Drogi`, której obiekty sieć dróg w pewnym kraju. Każda droga łączy dwa miasta, miasta są ponumerowane $0, \dots, n-1$, a między dwoma miastami może istnieć co najwyżej jedna droga.

Metody publiczne:

```
Drogi(int n);
```

tworzy pustą sieć dróg pomiędzy miastami $0, \dots, n-1$,

```
void dodajDroge(int a, int b, int d);
```

dodaje drogę pomiędzy miastami a i b o długości d ; jeśli droga już była zostaje zastąpiona nową,

```
void usunDroge(int a, int b);
```

usuwa drogę z a do b ,

```
int sumaDlugosci();
```

zwraca sumę długości wszystkich dróg w kraju.

```
void drogiZMiasta(int a);
```

drukuje listę dróg wyjazdowych z danego miasta: ich długości oraz dokąd prowadzą.

```
bool jestTrasa(int a, int b);
```

zwraca `true` jeśli z miasta a można dojechać do miasta b (być może przez inne miasta).

25. Zaimplementować klasę `Trasa`, która przechowuje informacje o trasie przebytej przez wędrowca. Trasa składa się z odcinków; każdy odcinek jest scharakteryzowany przez jego długość (w poziomie) i wysokość n.p.m. jego końców.

Metody publiczne:

```
Trasa(double wysokosc);
```

nowa trasa rozpoczynająca się na podanej wysokości.

```
void wedruj(double dlugosc, double wysokosc);
```

zaznacza nowy odcinek trasy o podanej długości kończący się na poziomie `wysokosc`.

```
double dystans();
```

zwraca całkowity pokonany dystans (w poziomie).

```
double najwiekszePodejscie();
```

zwraca największe podejście w trakcie pojedynczego odcinka, tj. różnicę pomiędzy wysokością na końcu i na początku.

```
int ileOdcinkow();
```

zwraca liczbę pokonanych odcinków trasy.

26. Zaimplementować klasę `Mapa`, której obiekty reprezentują układ miast w pewnym kraju. Każde miasto ma unikalny numer, współrzędne na mapie oraz liczbę mieszkańców.

Metody publiczne:

```
Mapa();
```

tworzy pustą mapę,

```
void dodaj(int miasto, double x, double y, int mieszk);
```

dodaje miasto o numerze `miasto`, współrzędnych `x`, `y` oraz `mieszk` mieszkańcach. Jeśli miasto o tym numerze już istnieje, nic się nie dzieje.

```
void ustawMieszk(int miasto, int mieszk);
```

ustawia nową liczbę mieszkańców (o ile miasto istnieje).

```
int najblizsze(double x, double y);
```

zwraca numer miasta które znajduje się najbliżej podanego punktu.

```
int mieszkancy(double x, double y, double r);
```

zwraca liczbę osób zamieszkałych w promieniu `r` od podanego punktu.

```
void usun(int miasto);
```

usuwa miasto o podanym numerze.

27. Zaimplementować klasę `Wektor`, której obiekty reprezentują wektory w przestrzeni R^n .

Metody publiczne:

```
Wektor(int n);
```

tworzy wektor $(0, \dots, 0)$ w R^n ,

```
double dlugosc();
```

zwraca długość wektora (funkcja `sqrt` liczy pierwiastek),

```
double iloczynSkalarny(Wektor& w);
```

zwraca iloczyn skalarny z podanym wektorem,

```
void pomnoz(double c);
```

mnoży wektor przez podany skalar.

Ponadto należy zdefiniować operator `+`, tak, aby zwracał sumę wektorów oraz zadbać o to, żeby przypisanie wektorów działało poprawnie.

28. Zaimplementować klasę `ListaPlac`, której obiekty reprezentują listy pracowników pewnej firmy. Dla każdego pracownika pamiętamy jego nazwisko oraz pensję.

Metody publiczne:

```
ListaPlac();
```

nowa, pusta lista płac,

```
void dodaj(char* nazwisko, int pensja);
```

dodaje nowego pracownika; jeśli istnieje już pracownik o podanym nazwisku, nic się nie dzieje,

```
void usun(char* nazwisko);
```

usuwa pracownika o podanym nazwisku (o ile taki jest),

```
void podwyzka(double ileProcent);
```

podnosi wszystkie pensje o podany procent,

```
void ustawPensje(char* nazwisko, int nowaPensja);
```

ustawia pensję podanego pracownika; jeśli takiego nie ma, nic się nie dzieje,

```
void lista();
```

drukuje listę płac; każda pozycja to nazwisko i pensja. Pozycje powinny być uporządkowane od najwyższej pensji do najniższej.

29. Zaimplementować klasę `Urna`, której obiekty reprezentują głosy oddane na poszczególnych kandydatów w wyborach. Kandydaci mają numery $0, \dots, n-1$, liczba wyborców uprawnionych do głosowania podawana jest w konstruktorze.

Metody publiczne:

```
Urna(int ileKandydatow, int ileWyborcow);
```

tworzy pustą urnę, startuje podana liczba kandydatów,

```
void glos(int kandydat);
```

dodaje głos na kandydata o podanym numerze, jeśli wszyscy wyborcy już głosowali nic się nie dzieje,

```
int ileNaKandydata(int kandydat);
```

zwraca liczbę głosów oddanych na danego kandydata,

```
double frekwencja();
```

zwraca frekwencję, tj. stosunek głosów oddanych do liczby uprawnionych do głosowania,

```
bool drugaTura();
```

zwraca true, jeśli żaden z kandydatów nie zdobył więcej niż połowy wszystkich oddanych głosów,

```
void raport();
```

należy wydrukować listę wyników poszczególnych kandydatów w procentach. Każda linijka powinna zawierać numer kandydata i procent zdobytych głosów. Kandydatów należy wydrukować w kolejności malejącej liczby głosów.

30. Zaimplementować klasę `Lamana`, której obiekty reprezentują łamane na płaszczyźnie.

Każda łamana jest wyznaczona przez ciąg punktów, być może jednoelementowy.

Metody publiczne:

```
Lamana(double x, double y);
```

tworzy łamaną składającą się z jednego punktu,

```
void dodajNaKoncu(double x, double y);
```

dodaje punkt na końcu łamanej,

```
double dlugosc();
```

zwraca długość łamanej (funkcja `sqrt` liczy pierwiastek),

`double najdluzszy();`
zwraca długość najdłuższego odcinka łamanej,
`bool powtorzenie();`
zwraca `true` jeśli pewien punkt łamanej się powtarza.