

Zaawansowane programowanie komputerowe

Zadania przygotowawcze do egzaminu

Maj 2019

A1. Napisać funkcję, która zwraca wartość `true` wtedy i tylko wtedy, gdy wektor `v` jest uporządkowany (rosnąco lub malejąco).

```
bool f(vector<int> v);
```

A2. Napisać funkcję, która zwraca medianę elementów z tablicy `t` o rozmiarze `n`, tj. dowolną liczbę `m` taką, że zbiory $\{i: t[i]>m\}$ i $\{i: t[i]<m\}$ są równoliczne.

```
int f(vector<double> t);
```

A3. Napisać funkcję

```
int f(int a, int b, int n);
```

która zlicza liczbę sposobów, na jakie można zapisać liczbę `n` w postaci sumy liczb `a` i `b` (utożsamiamy różne kolejności składników)

A4. Napisać funkcję

```
bool f(string a, string b);
```

która zwraca `true` wttw jeden napis jest przesunięciem drugiego. Np. przesunięciami napisu "ABCD" są napisy "BCDA", "CDAB", "DABC" i oczywiście "ABCD".

A5. Napisać funkcję

```
int f(vector<int> t);
```

która zwraca długość najdłuższego ciągu kolejnych elementów tablicy `t` tworzących ciąg arytmetyczny.

A6. Napisać funkcję

```
bool f(int n, int a, int b, int c)
```

która zwraca `true` wtedy i tylko wtedy, gdy `n` można przedstawić w postaci sumy, której wszystkie składniki są równe jednej z liczb `a`, `b`, `c`. Oszacować złożoność napisanej funkcji.

A7. Napisać funkcję

```
int g(vector<int> t)
```

która zwraca długość najdłuższego ciągu kolejnych elementów tablicy `t` o dodatniej sumie. Jeśli żaden z elementów tablicy nie jest dodatni, funkcja powinna zwrócić 0.

A8. Napisać funkcję

```
int f(int n, int a, int b)
```

która zwraca liczbę przedstawień liczby `n` w postaci sumy składników równych `a` lub `b`. Zakładamy, że wszystkie parametry są dodatnie. Rozróżniamy różne kolejności składników. Oszacować złożoność napisanej funkcji.

A9. Napisać funkcję

```
vector<double> g(vector<double> t1, vector<double> t2, vector<double> t3)
```

Parametry `t1`, `t2`, `t3` to posortowane rosnąco wektory. Funkcja powinna stworzyć nowy wektor i przepisać do niego elementy z wektorów `t1`, `t2`, `t3` tak, aby zachować porządek rosnący. Należy zadbać o to, aby funkcja działała jak najszybciej.

A10. Napisać funkcję

```
int a(vector<int> t);
```

która zwraca najmniejszą liczbę całkowitą dodatnią, która nie występuje w tablicy `t`. Oszacować złożoność napisanej funkcji.

A11. Napisać funkcję

```
bool a(string s);
```

która przestawia, o ile to możliwe, znaki w napisie `s` tak, aby dwa jednakowe znaki nie znajdowały się na sąsiednich pozycjach, a następnie zwraca `true`. Jeśli nie jest to możliwe, należy zwrócić `false`, a napis `s` powinien pozostać niezmieniony.

A12. Napisać funkcję

```
int a(vector<int> t);
```

która zwraca najmniejszą liczbę całkowitą większą od 1, która nie jest podzielna przez żaden element tablicy t.

A12. Napisać funkcję

```
string b(string s, string t);
```

która oblicza sumę dwóch liczb całkowitych dodatnich, których przedstawienia dziesiętne są zapisane w napisach s i t. Wynik należy zwrócić w stworzonym przez funkcję napisie. Jeśli s lub t nie jest poprawnie zapisaną liczbą, należy pusty napis. *Uwaga:* nie możemy zakładać, że liczby są na tyle małe, aby dało się je zapisać używając typów standardowych (np. int). *Podpowiedź:* wartość cyfry możemy uzyskać używając wyrażenia `c-'0'`, a cyfra odpowiadająca liczbie n to `'0'+n`.

B1. Dana jest funkcja

```
int f(int n) {
    if(n<3) return 1;
    return f(n-1)+f(n-2)+f(n-3);
}
```

- Obliczyć przybliżoną złożoność tej funkcji ze względu na parametr n.
- Napisać równoważną funkcję nierekurencyjną.

B2. Dana jest funkcja

```
int f(int a, int b) {
    if(a<=0 || b<=0) return 1;
    return f(a-1, b)+f(a,b-1)+a*b;
}
```

- Obliczyć przybliżoną złożoność tej funkcji.
- Napisać równoważną funkcję nierekurencyjną.

B3. Napisać funkcję, która wypisuje na ekran wszystkie możliwe przedstawienia liczby n w postaci nierosnącej sumy liczb całkowitych dodatnich. Oszacować złożoność tej funkcji.

B4. Dana jest funkcja

```
int f(int k) {
    if(k) return 1+k%10+f(k/10);
    return 0;
}
```

Obliczyć złożoność tej funkcji w zależności od k. Napisać równoważną funkcję, która nie używa rekurencji.

B5. Dana jest funkcja

```
int f(int n, int k) {
    if(n==1) return 2;
    if(n%k==0)
        return k*k*f(n/k, k);
    else
        return f(n, k+1);
}
```

Obliczyć złożoność wywołania tej funkcji w zależności od n, jeśli parametr k jest równy 2. Napisać równoważną funkcję, która nie używa rekurencji.

C1. Stworzyć klasę Tablica przechowującą elementy typu double.

```
class Tablica {
public:
    Tablica(int n, double x); // tworzy nową tablicę wypełnioną elementami x
    void ustaw(int i, double v); // ustawia wartość o wskazanym indeksie
    double wartosc(int i); // zwraca wartość o podanym indeksie
    Tablica& dolacz(Tablica& t); // dołącza do tablicy elementy z tablicy
    będącej parametrem
    int rozmiar(); // zwraca rozmiar tablicy
};
```

C2. Stworzyć klasę Czas, która przechowuje aktualny czas (godzinę i minutę)

```

class Czas {
public:
    Czas();
    Czas(int h, int m);
    Czas& dodajGodziny(int ileGodzin);
    Czas& dodajMinuty(int ileMinut);
    void drukuj(); // drukuje godzinę w formacie 12-godzinnym (np. 7:30AM lub
1:14PM)
    int zaIleMinut(Czas t); // podaje, za ile minut nastąpi podany czas
};

```

C3. Napisać klasę ZbiorNapisow, która przechowuje zbiory napisów

```

class ZbiorNapisow {
public:
    ZbiorNapisow(); // tworzy pusty zbiór
    void dodaj(char* napis); // dodaje napis
    void usun(char* napis); // usuwa napis
    bool nalezy(char* napis); // sprawdza, czy podany napis należy do zbioru
    int ile(); // zwraca liczbę napisów
    double sredniaDlugosc(); // zwraca średnią długość napisu ze zbioru
};

```

C4. Labirynt to prostokątny budynek podzielony na kwadratowe pomieszczenia jednakowej wielkości. Pomieszczenia są ponumerowane parami liczb całkowitych (a,b), $0 \leq a < s$, $0 \leq b < w$, gdzie s i w są rozmiarami labiryntu. Pomiędzy sąsiednimi pomieszczeniami może znajdować się przejście, pomieszczenia skrajne nie mogą mieć wyjść na zewnątrz. Napisać klasę Labirynt, której obiekty reprezentują labirynty opisane powyżej.

```

class Labirynt {
public:
    Labirynt(int s, int w); // tworzy nowy Labirynt o rozmiarach s,w bez przejść pomiędzy
polami
    void wstawPrzejscie(int x, int y, char k); // wstawia przejście z pomieszczenia (x,y)
w kierunku k
    void usunPrzejscie(int x, int y, char k); // usuwa przejście z pomieszczenia (x,y) w
kierunku k
    bool jestPrzejscie(int x, int y, char k); // zwraca informację czy jest przejście
}

```

Możliwe kierunki: N, E, S, W.

C5. Napisać klasę T której obiekty reprezentują uporządkowane ciągi liczb typu double o długości nie większej niż 100.

```

class T {
public:
    T(); // tworzy nowy pusty ciąg
    void dodaj(double x); // dodaje nową liczbę x
    bool nalezy(double x); // zwraca przynależność
    void usun(double x); // usuwa podaną liczbę (tylko jedno wystąpienie)
    void usunWszystkie(double x); // usuwa wszystkie wystąpienia
    double& operator[](int i); // zwraca i-ty najmniejszy element lub 0 jeśli indeks jest
niepoprawny
};

```

C6. Napisać klasę Drzewa, której obiekty reprezentują zbiory drzew w lesie. Każde drzewo jest reprezentowane przez dwie współrzędne i literę kodującą gatunek drzewa. Zakładamy, że drzew jest nie więcej niż 100.

```

class Drzewa {
public:
    Drzewa(); // tworzy pusty las
};

```

```

void dodaj(double x, double y, char gatunek); // dodaje nowe drzewo
void usun(char gatunek); // usuwa wszystkie drzewa o podanym gatunku
int ile(char gatunek); // zwraca liczbę drzew o podanym gatunku
char najblizszy(double x, double y); // zwraca gatunek drzewa rosnącego najbliżej
zadanego punktu ("?" jeśli nie ma żadnego drzewa)
}

```

C7. Stworzyć klasę Mecz, której obiekty reprezentują zbiory meczów piłkarskich pomiędzy drużynami ponumerowanymi 1,...,n. Zakładamy, że dane dwie drużyny mogą rozegrać przeciwko sobie co najwyżej jeden mecz.

```

class Mecz {
public:
    Mecz(int ileDruzyn);
    void dodajMecz(int drA, int drB, int bramkiA, int bramkiB);
    bool graly(int drA, int drB);
    int ileMeczow(int dr);
    int ileZwyciestw(int dr);
    int max();
};

```

Opis metod publicznych, które należy napisać:

```
Mecz(int ileDruzyn);
```

Tworzy pusty zbiór meczów pomiędzy drużynami 1,...,ileDruzyn

```
void dodajMecz(int drA, int drB, int bramkiA, int bramkiB);
```

Dodaje mecz pomiędzy drużynami drA i drB zakończony wynikiem bramkiA:bramkiB. Jeśli te drużyny rozegrały już mecz, nic się nie dzieje.

```
bool graly(int drA, int drB);
```

Zwraca true jeśli dane drużyny grały mecz.

```
int ileMeczow(int dr);
```

Zwraca liczbę meczów rozegranych przez drużynę dr.

```
int ileZwyciestw(int dr);
```

Zwraca liczbę zwycięstw odniesionych przez drużynę dr.

```
int max();
```

Zwraca numer drużyny, która strzeliła najwięcej bramek. Jeśli takich drużyn jest wiele, należy podać tą o najwyższym numerze.

C8. Stworzyć klasę PlanLekcji, której obiekty reprezentują rozkład zajęć szkolnych. Rozkład dotyczy dni od poniedziałku do piątku. Każdego dnia mogą odbywać się lekcje o ponumerowanych terminach (od 1 do n). W każdym terminie może odbywać się (lub nie) lekcja o podanej nazwie (np. matematyka lub historia).

```

class PlanLekcji {
public:
    PlanLekcji(int ileTerminow);
    void dodajLekcje(int dzien, int termin, char* nazwa);
    void usunLekcje(int dzien, int termin);
    int ileLekcji();
    int poczatek(int dzien);
    bool okienko(int dzien);
    bool czyJest(int dzien, char* nazwa);
};

```

Opis metod publicznych, które należy napisać:

```
PlanLekcji(int ileTerminow);
```

Tworzy pusty plan lekcji, każdego dnia dostępne są terminy od 1 do ileTerminow.

```
void dodajLekcje(int dzien, int termin, char* nazwa);
```

Dodaje lekcję dnia dzien (1 – poniedziałek, 5 - piątek) o podanych terminie i nazwie.

```
void usunLekcje(int dzien, int termin);
```

Powoduje, że w dany dzień o podanym terminie nie ma lekcji.

```
int ileLekcji();
```

Zwraca liczbę lekcji w tygodniu.

```
int poczatek(int dzien);
```

Zwraca termin pierwszej lekcji danego dnia lub 0 jeśli żadnej nie ma.

```
bool okienko(int dzien);
```

Zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy danego dnia istnieje przerwa pomiędzy lekcjami (np. w terminach 1,2,5 są lekcje, a w terminach 3,4 ich nie ma).

```
bool czyJest(int dzien, char* nazwa);
```

Zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy danego dnia odbywa się lekcja o podanej nazwie.

Dana jest struktura

```
class ElListy{public: int wartosc; ElListy* nast; };
```

której będziemy używać do tworzenia list jednokierunkowych.

D1. Napisać funkcję

```
ElListy* sklej(ElListy* a, ElListy* b);
```

która zwraca listę, w której występują najpierw elementy listy a (kolejność elementów powinna być zachowana), a następnie elementy listy b. Należy użyć istniejących już elementów z list a i b.

D2. Napisać funkcję

```
bool petla(ElListy* a);
```

która zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy lista wskazywana przez a zawiera pętlę, tzn. jeśli przechodząc do kolejnych elementów listy nigdy nie dojdziemy do końca.

D3. Napisać funkcję

```
ElListy* usun(ElListy* a, int w);
```

która usuwa z listy a wszystkie wartości równe w i zwraca tą listę.

D4. Napisać funkcję

```
bool zawiera(ElListy* a, ElListy* b);
```

która zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy każda wartość znajdująca się na liście b znajduje się również na liście a.

Dana jest struktura

```
class Wezel{ public: int wartosc; Wezel* lewy; Wezel* prawy; };
```

którą będziemy używać do tworzenia drzew.

D5. Liściem nazywamy węzeł drzewa, który nie ma poddrzew, tj. oba wskaźniki lewy, prawy mają wartość 0.

Napisać funkcję

```
int ileLisci(Wezel* d);
```

która zwraca liczbę liści w drzewie d.

D6. Napisać funkcję

```
bool rozne(Wezel* d);
```

która zwraca true wtedy i tylko wtedy, gdy wszystkie wartości w drzewie d są różne.