

Logique Ternaire

TP 1

Objectifs

- ★ Se familiarisez avec la syntaxe du C++.
- ★ Comprendre le compilateur

Contraintes

- Indentez vos fichiers.
- La correction tiendra compte de la brièveté des méthodes que vous écrivez (évités les fonctions de plus de 25 lignes) ; n'hésitez pas à découper une méthode en plusieurs sous-méthodes (privées) plus courtes.
- Votre code ne doit pas donner d'erreurs avec Valgrind (ni fuite mémoire, ni autres erreurs).
- Vous ne devez pas utiliser de fonction C quand un équivalent C++ existe.
- Pour l'UML, vous pouvez utiliser UMLet ou Umbrello.
- Les noms de classe commencent par une majuscule.
- Les noms de méthodes et d'attributs commencent par une minuscule.
- La convention de nommage des accesseurs est `get_nom_attribut()` et `set_nom_attribut(...)`.
- Vous devez fournir un Makefile qui compile vos fichiers source et contient une règle `clean` ainsi qu'un programme de test.
- Le **code source et les diagrammes** doivent être *pusher* sur le git du TP
- En cas de problème avec le formulaire, envoyez votre archive par e-mail à `cecile.braunstein@lip6.fr`

Préparation du TP

- Suivre le lien reçu par mail
- Cloner votre répertoire sur votre compte
`git clone https://git` l'adresse qui vous a été attribuée.
- Pendant le TP n'oubliez pas de commit régulièrement
- Le répertoire contient un fichier `main.cc` qui vous servira de programme de test.
- N'oubliez pas de fournir un Makefile qui possède une règle `clean`.
- N'oubliez pas de pusher l'ensemble

Le dépôt git ne doit pas contenir d'exécutable, ni de fichier objet, ni de fichier temporaire (*.)

Concept



Comme l'illustre le *strip* de xkcd, on a parfois besoin de pouvoir raisonner sur plus de deux valeurs (yes/no ou vrai/faux). Parfois la réponse peut être *je ne sais pas*.

En mathématique, il existe une logique sur trois valeurs (https://fr.wikipedia.org/wiki/Logique_ternaire), c'est cette logique que nous allons représenter dans ce TP. La figure suivante donne les tables de vérités des opérateurs NON, ET et OU.

A	B	NON A	A ET B	A OU B
T	T	F	T	T
T	F	F	F	T
T	U	F	U	T
F	T	T	F	T
F	F	T	F	F
F	U	T	F	U
U	T	U	U	T
U	F	U	F	U
U	U	U	U	U

TABLE 1 – T : true ; F : false ; U : Unknown

Nous allons donc représenter des expressions logiques de la logique ternaire. Une expression logique est constituée d'un ensemble de variables logiques combinées par des opérations logiques. Chaque variable logique peut prendre une valeur ternaire (soit *true*, *false* ou *unknown*). Les variables sont combinées par des opérateurs logiques, OR, AND et NOT. Un exemple d'expression logique exp est $exp = (a_1 \text{ AND } ((\text{NOT } a_2) \text{ OR } a_3))$, où a_1 , a_2 et a_3 sont des variables logiques. Si a_1 vaut *true*, a_2 vaut *false* et a_3 vaut *unknown*, alors l'expression exp vaut $(\text{true AND } ((\text{NOT false}) \text{ OR unknown}))$, c'est-à-dire *true*.

Une expression logique ne sera pas directement manipulée. En fait on utilisera les types suivants :

- un *Atome* représente un atome logique. Il est constitué d'un nom unique et d'une valeur ternaire. De plus, la valeur ternaire *val* doit pouvoir être réinitialisée par l'utilisateur.
- un *Not* représente la négation d'une expression logique. Il est constitué de son unique opérande *opd* qui est une expression logique, et de son nom, "NOT".
- une expression logique binaire *ExpBin* correspond à une opération logique entre deux expressions logiques. Elle est constituée de deux opérandes, *opd1* et *opd2*, qui sont deux expressions logiques.
- un *And* est une expression logique binaire qui correspond au "AND" logique.
- un *Or* est une expression logique binaire qui correspond au "OR" logique.

Une expression logique est représentée par la classe abstraite *ExpLog*, dans le fichier d'en-tête *ExpLog.hh*.

1 Les valeurs logiques

Proposer un type qui permet de représenter les valeurs logiques ternaires : *true*, *false* et *unknown*.

2 Classe Atome

Écrire la classe `Atome` qui permet de compiler le main suivant (fourni), on suppose que T, F et U représentent les valeurs ternaires. La fonction `toString()` retourne une chaîne de caractère de la forme `(a_1 = val)` où `a_1` est le nom (unique de l'atome généré automatiquement) et `val` sa valeur.

```
int main() {
    Atom a(T);
    Atom b;
    Atom c(b);
    b = T;
    cout << a.toString() << endl;
    cout << b.toString() << endl;
    cout << c.toString() << endl;
    c = false;
    a = b = F;
    cout << a.toString() << endl;
    cout << b.toString() << endl;
    cout << c.toString() << endl;
}
```

```
(a_0 = T)
(a_1 = T)
(a_2 = U)
(a_0 = F)
(a_1 = F)
(a_2 = F)
```

Implémenter la méthode `evaluate()` qui retourne la valeur ternaire de l'atome.

3 ExpNot

La classe `ExpNot` représente une expression logique à une opérande. Écrire la classe correspondante au main suivant et qui réalise l'affichage donné :

```
int main() {
    Atom a(T);
    ExpNot n1(a);
    ExpNot n2(n1);
    cout << n1.toString() << endl;
    cout << n2.toString() << endl;
}
```

```
NOT(a_0 = F)
NOTNOT(a_0 = T)
```

Implémenter la méthode `evaluate()` qui retourne la négation ternaire de l'atome.

4 Classe ExpBin

La classe abstraite `ExpBin` contiendra les constructeurs d'une expression à deux opérandes.

5 Classe ExpOr et ExpAnd

Écrire ces deux classes qui sont des expressions binaires et permettent de compiler le main suivant :

```
int main(){
    Atom a(T);
    Atom b;
    ExpNot n1(a);
    ExpAnd and1(n1,b);
    ExpAnd and2(c,b);
    ExpOr or1(and1,and2);
    cout << and1.toString() << std::endl;
    cout << or1.toString() << endl;
}
```

```
(NOT(a_0 = F) AND (a_1 = U))
((NOT(a_0 = F) AND (a_1 = U)) OR ((a_2 = F)
AND (a_1 = U)))
```

Implémenter la méthode `evaluate()` qui retourne le résultat de l'expression logique.

6 Plus d'opérations

Ajouter les opérations manquantes pour que le main suivant fonctionne et affiche le bon résultat.

```
int main()
{
    Atom a(U), b(U), c(U);
    ExpNot nota(a);
    ExpAnd and1(a, b);
    ExpAnd and2(nota, c);
    ExpAnd and3(b, c);
    ExpOr or1(and1, and2);
    ExpOr or2(or1, and3);

    cout << or2.toString() << endl;

    while(or2 == U)
    {
        if(a == U)
        {
            a = T;
            continue;
        }
        if(b == U)
        {
            b = T;
            continue;
        }
        if(c == U)
        {
            c = F;
            continue;
        }
    }
    cout << or2.toString() << endl;
}
```

```
((((a_0 = U) AND (a_1 = U)) OR (NOT(a_0 = U) AND (a_2 = U))) OR ((a_1 = U) AND (a_2 = U)))
(((a_0 = T) AND (a_1 = T)) OR (NOT(a_0 = T) AND (a_2 = U))) OR ((a_1 = T) AND (a_2 = U)))
```