PRG1x & ADE1x

Einf. i d. Programmierung (int. LVA) Üb. zu Element. Alg. u. Datenstrukt. WS 16/17, 🐯-Ü. 9

Abgabetermin: Mi in der KW 2

	Punkte _	Punkte	/ Kurzzeichen Tutor / Übungsleiter		
	Gr. 2, Dr. G. Kronberger Gr. 3, Dr. H. Gruber	Name	Andreas Roither	Aufwand in h _	<u>6 h</u>
	Gr. 1, Dr. D. Auer				

1. Christkind in Panic Mode: WLA, die Zweite

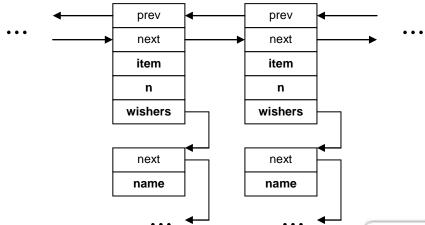
(12 Punkte)

Kurz bevor das Christkind mithilfe Ihres Wunschzettelanalysators *WLA* aus der Übung 8 seinen neuen Geschäftsprozess starten will, fällt es ihm wie Sternschnuppen von den Augen: Es bastelt die Geschenkte ja nicht mehr selbst und trägt sie aus, sondern bestellt alles bei Amazon und lässt von dort auch gleich zusenden. Dazu muss das Christkind bei der Bestellung aber für jeden Artikel eine Liste all jener Personen an Amazon liefern, an welche dieser gehen soll.

Zum Glück haben für Sie schon die Weihnachtsferien begonnen, so dass Sie dem Christkind noch einmal unter die Arme greifen können: Zuerst wird die Wünschedatei *Wishes.txt* so vereinfacht, dass vor den Wünschen eines Wunschzettels eine eigene Zeile mit dem Namen der Person (gefolgt von einem Doppelpunkt) steht, die diese Wünsch geäußert hat. Z. B.:

Barbara:
Barbie-Puppe
Puppenküche
Blockflöte
Christoph:
Schlitten
Matchbox-Auto
...

Dann ändern Sie Ihren Wunschlistenanalysator so ab, dass in jedem Wunschknoten (nun Element einer doppelt-verketteten Liste) nicht nur der Wunsch (*item*) und seine Häufigkeit (*n*) vorkommt, sondern darin auch eine einfach-verkettete Liste mit den Namen (*name*) aller "WünscherInnen" dieses Wunsches (*wishers*) verankert ist. Dadurch ergibt sich eine doppelt-verkettete Liste, bei der in jedem Knoten eine einfach-verkettete Liste mit mindestens einem Knoten ankert, gemäß folgender Abbildung:



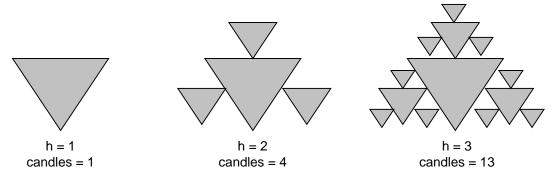
Nun kann sich das Christkind an Amazon wenden (also bestellen) und sich dann fröhlich dem Feiern widmen.



2. Ein Lichtlein brennt, ... dann vier, dann ...

(4 + 2 Punkte)

Die Anzahl der Kerzen (candles), die man auf einem Christbaum unterbringen kann, hängt im Wesentlichen von der Höhe (h) des Baumes ab. Studieren Sie folgende Beispiele von Christbaum-Beleuchtungen mittels Kerzen:



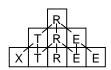
- a) Geben Sie eine rekursive Definition und einen rekursiven Algorithmus für *Candles(h)* an.
- Geben Sie eine iterative Implementierung für *Candles*(*h*) an.

3. ... steht die Feuerwehr vor der Tür

(6 Punkte)

Nicht nur das Wort XTREE¹, alle Worte mit einer ungeraden Anzahl von Buchstaben eignen sich für die Weihnachtsbaumrekursion: Die einzelnen Buchstaben des Wortes werden in Form eines Weihnachtsbaums angeordnet.

Das ergibt für XTREE z.B. folgenden Weihnachtsbaum:





Nun stellt sich ein Sicherheitsbeauftragter der Feuerwehr die Frage, wie viele mögliche Wege ein Brand bis zur Spitze des Weihnachtsbaums nehmen kann, wenn nur ein Buchstabe in der untersten Ebene durch eine Kerze entzündet wird und sich das Feuer nur nach oben oder rechts-oben (in der linken Hälfte des Baumes) bzw. links-oben (in der rechten Hälfte) ausbreiten kann.

Beantworten Sie diese Frage mit einer rekursiven mathematischen Definition der Funktion XFire und implementieren Sie diese Funktion in Pascal.

Können Sie auch eine iterative Lösung (mathematische Definition und Funktion) angeben?

 $^{^1}$ Aus dem engl. *Xmas* abgeleiteter Ausdruck im Informatik-Kauderwelsch (engl. *compu slang*). 2

Übung 8

Aufgabe 1

Lösungsidee

```
<sup>1</sup> PROGRAM CandleonTree;
  USES Math;
  (* recursive *)
5 FUNCTION Candles (h: INTEGER) : INTEGER;
   IF h = 1 THEN Candles := 1 Else Candles := 3**(h-1) + Candles(h-1);
  End;
  (* iterative *)
 FUNCTION Candles_Iterative(h : INTEGER) : INTEGER;
  VAR candles : INTEGER;
13 BEGIN
    candles := 0;
15
    WHILE h > 1 DO
    BEGIN
17
      h := h - 1;
      candles := candles + 3**(h);
19
21
    Candles_Iterative := candles + 1;
  END;
25
  VAR result, result_it : INTEGER;
27 BEGIN
    WriteLn(chr(205), chr(205), chr(185), 'Candles on XMas Tree', chr(204), chr(205)
      , chr(205));
29
    result := Candles(1);
    result_it := Candles_Iterative(1);
31
    WriteLn('Candles with height 1: ',result, ' Iterative: ', result_it);
33
    result := Candles(2);
    result_it := Candles_Iterative(2);
35
    WriteLn('Candles with height 2: ', result, ' Iterative: ', result_it);
37
    result := Candles(3);
    result_it := Candles_Iterative(3);
39
    WriteLn('Candles with height 3: ',result, ' Iterative: ', result_it);
41
    result := Candles(4);
    result_it := Candles_Iterative(4);
43
    WriteLn('Candles with height 4: ',result, ' Iterative: ', result_it);
45
    result := Candles(5);
    result_it := Candles_Iterative(5);
47
    WriteLn('Candles with height 5: ',result, 'Iterative: ', result_it);
```

```
result := Candles(6);
result_it := Candles_Iterative(6);
WriteLn('Candles with height 6: ',result, ' Iterative: ', result_it);
END.
```

CandleonTree.pas

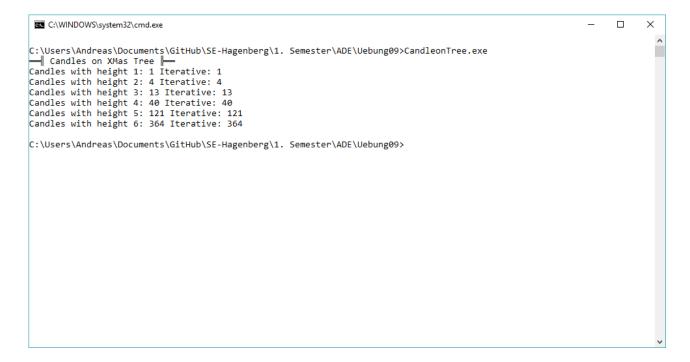


Abbildung 1: Testfälle CandleonTree

Testfälle

Aufgabe 2

Lösungsidee

```
<sup>1</sup> PROGRAM XmasFire;
3 (* Check if the number is uneven*)
  FUNCTION CheckForOdd(i: INTEGER): BOOLEAN;
    IF (i MOD 2 \Leftrightarrow 0) AND ( i \Leftrightarrow 0) THEN CheckForOdd := True ELSE CheckForOdd :=
      False;
  END;
  (* Recursive *)
 | FUNCTION XFire(len : Integer) : INTEGER;
  VAR count : INTEGER;
13 BEGIN
    count := 0;
15
    IF CheckForOdd(len) THEN
    BEGIN
17
      IF len < 3 THEN
19
         count := count + 3
      ELSE
21
      BEGIN
           count := count + (len - 3) * 2 ;
23
           count := count + XFire(len - 2);
      END;
25
      XFire := count;
27
    END
    ELSE
29
    BEGIN
      Write('Wrong Input!');
31
      XFire := 0;
    END;
  END;
35
  (* Iterative *)
 FUNCTION XFire_iterative(len : INTEGER) : INTEGER;
  VAR count, temp: INTEGER;
39 BEGIN
    IF CheckForOdd(len) THEN
41
    BEGIN
      count := 0;
43
      temp \ := \ len \ ;
45
      WHILE temp > 1 DO
      BEGIN
47
         count := count + 1;
         temp := temp - 2;
49
      END;
51
```

```
XFire_iterative := 3 + ((len - 3) * count);
    END
53
    ELSE
    BEGIN
55
       Write ('Wrong Input!');
       XFire_iterative := 0;
57
59 END;
61 VAR word : String;
    WriteLn(chr(205), chr(205), chr(185), 'Fire on XMas Tree', chr(204), chr(205),
63
      chr(205));
    word := '1234';
65
    WriteLn('Ways for ', word, ': ', XFire(length(word)));
    WriteLn('Ways for ', word, 'Iterative: ', XFire_iterative(length(word)));
67
    word := '123';
69
    WriteLn('Ways for ',word,': ',XFire(length(word)));
    WriteLn('Ways for ', word, 'Iterative: ', XFire_iterative(length(word)));
71
    word := '12345';
73
    WriteLn('Ways for ', word, ': ', XFire(length(word)));
    WriteLn('Ways for ', word, 'Iterative: ', XFire_iterative(length(word)));
75
    word := '1234567';
77
    WriteLn('Ways for ', word,': ', XFire(length(word)));
WriteLn('Ways for ', word,' Iterative: ', XFire_iterative(length(word)));
79
    word := '123456789';
81
    WriteLn('Ways for ',word,': ',XFire(length(word)));
    WriteLn('Ways for ', word, 'Iterative: ', XFire_iterative(length(word)));
83
    word := '12345678901';
85
    WriteLn('Ways for ',word,': ',XFire(length(word)));
WriteLn('Ways for ',word,' Iterative: ',XFire_iterative(length(word)));
87
    word := '1234567890123';
89
    WriteLn('Ways for ', word, ': ', XFire(length(word)));
    WriteLn('Ways for ', word, 'Iterative: ', XFire_iterative(length(word)));
91
93 END.
```

XmasFire.pas



Abbildung 2: Testfälle XmasFire

Testfall