

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по курсовой работе
по дисциплине «Программирование»
Тема: Генерация отчетов

гр. 7382

Преподаватель

Глазунов С.А.

Кринкин К.В.

Санкт-Петербург
2018

ЗАДАНИЕ НА КУРСОВУЮ РАБОТУ

Студент Глазунов С.А.

Группа 7382

Тема работы : Генерация отчетов

Исходные данные: В качестве основы для курсовой работы используется код лабораторной работы No4.

Содержание пояснительной записки: «Введение», «Заключение», «Список использованных источников»

Предполагаемый объем пояснительной записки:

Не менее 5 страниц.

Дата выдачи задания: 28.11.2017

Дата сдачи реферата: 23.12.2017

Дата защиты реферата: 23.12.2017

Студент

Глазунов С.А.

Преподаватель

Кринкин К.В.

Аннотация.

Необходимо, имея код лабораторной работы No4, реализовать алгоритм, который делает следующие преобразования со списком:

- Отсортировать список по невозрастанию по полю year в этом списке;
- Менять местами элементы не затрагивая поля, кроме тех, что указывают наследующие и предыдущие элементы;

Пишется две функции, которые производят все эти преобразования и возвращают головной элемент списка.

Пишется две функции, которые производят все эти преобразования и возвращают головной элемент списка.

Введение.

Необходимо, имея код лабораторной работы No4, реализовать алгоритм, который делает следующие преобразования со списком:

- Отсортировать список по невозрастанию по полю year в этом списке;
- Менять элементы не трогая поля, кроме тех, которые указывают на следующий и на предыдущий элемент

Реализация функций.

На вход функции, которая названа `llist_bubble_sort ()` подается адрес первого элемента списка, который условно назван `"head"`. Внутри `llist_bubble_sort ()` была использована функция `swar()`, на вход которой подается 2 элемента(подразумевается, что первый аргумент является левым элементом списка второго аргумента) и адрес `"head"`, а также функция `count()`, написанная ранее для лабораторной работы No4, чтобы подсчитать количество элементов списка.

Сортировка списка.

Изначально нужно определить, сколько элементов будет в списке. Для этого вызовем функцию `count()`. Также потребуется 2 новый указателя , которые изначально будут указывать на `"head"` и `"head->next"` соответственно.

Реализация.

Создаем переменную `len`, которая будет хранить количество элементов списка, и присваиваем ей значение:

Далее инициализируем другие переменные, которые будут являться указателями на `"head"` и `"head->next"`: `Struct MusicalComposition* cur1*cur2`, далее начинается первый цикл:

Переменная $j < len - 1$, потому что указатель `cur2` из пункта указывает наследующий элемент первого. Когда бы наступила последняя итерация цикла то `cur2` указывал уже на несуществующий элемент списка, что могло бы повлечь за собой ошибку сегментации. Дальше во внутри 1-ого цикла есть еще и второй цикл, который при каждой итерации первого цикла проходит по $len - 1 - j$ элементов списка. Уже во 2-ом цикле происходит сравнение поля `year` двух элементов списка. Если `cur1->year` меньше `cur2->year`, то вызывается функция `swap`, которая меняет элементы местами (См. Рис. 1).

```
free(cur);
}

void llist_bubble_sort(struct MusicalComposition**head)
{
    int i, j;
    struct MusicalComposition*cur1,*cur2;
    cur1=*head;
    cur2=(*head)->next;
    int len=count(*head);
    for(j=0; j<len; j++)
    {
        for(i=0; i<len-1-j; i++)
        {
            if(cur1->year < cur2->year)
            {
                swap(cur1,cur2,head);
                cur2=cur1->next;
                continue;
            }
            cur1=cur2;
            cur2=cur2->next;
        }
        cur1=*head;
        cur2=(*head)->next;
    }
}

void swap(struct MusicalComposition*elm1,struct MusicalComposition
```

Рисунок 1.

Теперь рассмотрим функцию `swap`. В функции `swap` надо рассмотреть 3 случая:

- Меняется “head” со следующим элементом;
- Меняется два элемента списка, ни один из которых не является головой или хвостом списка;

- Меняется хвост и предыдущий элемент. Для каждого случая нужен свой блок

кода, состоящий из двух условий, поэтому в каждом блоке есть команда return – это сделано для того, чтобы Функция не проверяла лишние условия, когда заведомо следующие условия ложны (См. Рис. 2).

```
}  
void swap(struct MusicalComposition*elm1,struct MusicalComposition*elm2,struct  
{  
    struct MusicalComposition*prev1,*next2;  
    prev1=elm1->prev;  
    next2=elm2->next;  
  
    if(elm1==*head)  
    {  
        elm1->next=next2;  
        elm1->prev=elm2;  
        elm2->next=elm1;  
        elm2->prev=NULL;  
        *head=elm2;  
        return;  
    }  
  
    if(elm2->next==NULL)  
    {  
        elm1->prev->next=elm2;  
        elm1->next=NULL;  
        elm2->next=elm1;  
        elm1->prev=elm2;  
        elm2->prev=prev1;  
        return;  
    }  
  
    elm1->prev->next=elm2;  
    elm2->next->prev=elm1;  
    elm1->next=next2;  
    elm1->prev=elm2;  
    elm2->next=elm1;  
    elm2->prev=prev1;  
}
```

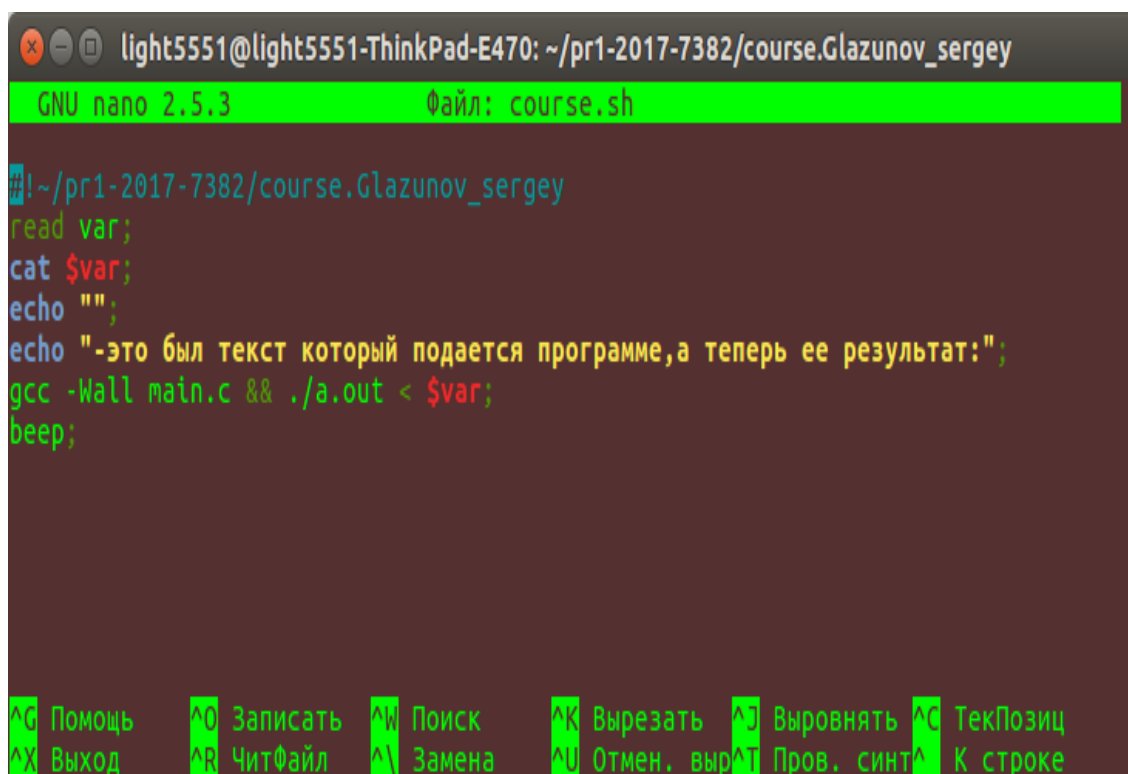
Рисунок 2.

Принцип работы функции `swap`:

Так как мы работаем в линейном двусвязном списке, то для того, чтобы поменять два элемента местами в общем случае надо поменять 6 связей в сумме. По две связи у элементов, которые должны поменяться местами и по одной связи у элементов, которые до `cur1` и после `cur2`. В `cur1->prev` надо поменять указатель `next` с `cur1` на `cur2`. В `cur2->next` надо поменять указатель `prev` с `cur2` на `cur1`. В `cur1` надо поменять `prev` с `cur1->prev` на `cur2`, `next` поменять с `cur2` на `cur2->next` (аналогично `cur1->next->next`). В `cur2` надо поменять `prev` с `cur1` на `cur1->prev` и `next` поменять с `cur2->next` на `cur1`. Следует отметить, что менять адреса самих указателей не рекомендуется, потому что возможна потеря адреса какого элемента и в последствии приведет к неправильной работе программы. случаях когда меняется голова или хвост следует лишь отметить, что один из указателей будет указывать на `NULL`, и поэтому код программы для этих случаев будет лишь слегка отличаться от общего случая.

Как запускается программа.

Вся программа состоит из нескольких файлов. Один файл-`main. c`, который и содержит код для выполнения основной задачи. Главные функции этого файла уже были описаны ранее в 4 лабораторной и в пункте 1 В файле “`course. sh`” содержится скрипт на языке `bash`. Благодаря этому скрипту можно передать основной программе (`main. c`) любой файл, который содержит текст и лежит в одной директории. Также в этом файле реализована утилита `beep`(См. Рис. 3). Она нужна для того, чтобы компьютер подал звуковой сигнал, когда программа завершится. Это сделано для удобства программиста, так как если список будет состоять из тысячи и больше элементов, то сортировка может занять некоторое время.



```
light5551@light5551-ThinkPad-E470: ~/pr1-2017-7382/course.Glazunov_sergey
GNU nano 2.5.3      Файл: course.sh

!~/pr1-2017-7382/course.Glazunov_sergey
read var;
cat $var;
echo "";
echo "-это был текст который подается программе,а теперь ее результат:";
gcc -Wall main.c && ./a.out < $var;
beep;
```

Помощь Записать Поиск Вырезать Выровнять ТекПозиц
Выход ЧитФайл Замена Отмен. выр Пров. синт К строке

Рисунок 3.

Демонстрация работы программы.

Для того, чтобы показать работу функции `llist_bubble_sort ()` используем код функции `main` из лабораторной работы No4 и исходные данные из нее же. Внутри функции `main()` происходит считывание значений и создание списка, состоящего из структур `MusicalComposition`, которые содержат: название группы, альбома, год выхода альбома и указатели на предыдущий и следующий элементы списка. Сначала проверяется возможен ли `push` в списке и подсчет элементов(См. Рис. 4).

```
ЭТО БЫЛ ТЕКСТ КОТОРЫЙ ПОДАЕТ  
ДО ПУША:7  
ГОД      НАЗВАНИЕ ПЕСНИ  
1993     Fields of Gold  
1986     In the Army Now  
1989     Mixed Emotions  
1983     Billie Jean  
1982     Seek and Destroy  
1989     Wicked Game  
2000     Points of Authority  
ПОСЛЕ ПУША:8  
ГОД      НАЗВАНИЕ ПЕСНИ  
1993     Fields of Gold  
1986     In the Army Now  
1989     Mixed Emotions  
1983     Billie Jean  
1982     Seek and Destroy  
1989     Wicked Game  
2000     Points of Authority  
2001     Sonne
```

Рисунок 4.

Дальше идет сортировка списка функцией `llist_bubble_sort ()` и после удаления одного элемента(См. Рис. 5).

```

ОТСОРТИРОВАНИЕ СПИСКА ПО ПОЛ
ДО УДАЛЕНИЯ:8
ГОД      НАЗВАНИЕ ПЕСНИ
2001      Sonne
2000      Points of Authority
1993      Fields of Gold
1989      Mixed Emotions
1989      Wicked Game
1986      In the Army Now
1983      Billie Jean
1982      Seek and Destroy
ПОСЛЕ УДАЛЕНИЯ:7
ГОД      НАЗВАНИЕ ПЕСНИ
2001      Sonne
2000      Points of Authority
1993      Fields of Gold
1989      Mixed Emotions
1989      Wicked Game
1983      Billie Jean
1982      Seek and Destroy

```

Рисунок 5.

Заключение.

Была поставлена задача – отсортировать список по убыванию поля year. Написанные функции llist_bubble_sort и swap успешно справляются с поставленной задачей

Была поставлена задача – отсортировать список по убыванию поля year. Написанные функции llist_bubble_sort и swap успешно справляются с поставленной задачей

Приложение

test.c

```
from random import randint

def bubble(array):
    for i in range(N-1):
        for j in range(N-i-1):
            if array[j] > array[j+1]:
                buff = array[j]
                array[j] = array[j+1]
                array[j+1] = buff

N = 10
a = []
for i in range(N):
    a.append(randint(1, 99))

print(a)
bubble(a)
print(a)
```

test2.c

//Следующая программа сортирует список чисел и выводит результат:
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

```
int num[10] = {
1,3,6,5,8,7,9,6,2,0
};
```

```
int comp (const int *, const int *);
```

```
int main(void)
{
    int i;
    printf("Original array: ");
    for (i=0; i<10; i + +)
    {
        printf("%d ",num[i]);
    }
    printf ("\n");
    qsort(num, 10, sizeof (int), (int(*) (const void *, const void *)) comp);
    printf("Sorted array: ");
    for(i = 0; i <10; i + + )
        printf("%d ", num[i]);
    return 0;
}
```

```
/* сравнение двух целых */
int comp (const int *i, const int *j)
{
    return *i - *j;
}
```