ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»

Московский институт электроники и математики

Подчезерцев Алексей Евгеньевич, группа БИВ172 Солодянкин Андрей Александрович, группа БИВ172

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «ЭРУДИТ» (SCRABBLE)

Курсовая работа по направлению 09.03.01 Информатика и вычислительная техника студента образовательной программы бакалавриата «Информатика и вычислительная техника»

Студент	А.Е. Подчезерцев
Студент	А.А. Солодянкин
	Руководитель
	Е.А. Ерохина

Содержание

1	Анн	отация	2
2	Сло	варь игры	3
	2.1	Условие задачи	3
	2.2	Постановка задачи	3
	2.3	Внешняя спецификация	3
	2.4	Описание алгоритмов	4
	2.5	Тесты	4
3	algo	ritms	5
	3.1	Алгоритм поиска новых слов в матрице	4

1 Аннотация

Разрабатываем игрушку

2 Словарь игры

2.1 Условие задачи

Дан исходный массив слов и набор букв, которые уже есть на поле и у игрока. Необходимо выбрать из исходного списка слов такие, которые теоретически можно составить из данных букв

2.2 Постановка задачи

Дано:

Words[0:n-1] - строки

Letters[0:m-1] - символьные

Результат:

NewWords[0:k-1] - строки

При:

$$n \geqslant 1, 1 \leqslant m \leqslant 32$$

Связь:

k=n, NewWords[0:k-1]=Words[0:n-1], если m=32

$$i = \overline{0, k - 1}$$

$$j = \overline{0, n - 1}$$

NewWords[i] = Words[j], если $\forall Words[j][e], \exists C, C \in LettersWords[j][e] = C$

2.3 Внешняя спецификация

Данная функция не предусматривает взаимодействие программы с пользователем

2.4 Описание алгоритмов

Алг 1. Подготовка словаря

```
k := 0
Цикл от i := 0 до n-1
   flag := true
   j := 0
   Цикл-пока j < длина(Words[i]) <u>и</u> flag
      Если Words[i][j] \in Letters то
          j := j + 1
      иначе
          flag := false
      Bcë
   КЦ
   Если flag то
      NewWords[k] := Words[i]
      k := k + 1
   Bcë
КЦ
```

2.5 Тесты

Тестовый словарь:

биосфера блюз дворянство домолачивание заковывание изъян киноведение колеровщик координированность митраизм налавливание неминуемость одухотворенность окраина плавсостав поборник подхват приматывание пролысина сипловатость солододробилка топаз трином трехсотлетие умывание хранилище централизация шейх

Тесты обрабатывают тестовый словарь и проверяют длину итогового массива

Входные данные	Контрольное значение
АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ	Длина словаря
A	0
БЛЮ3	1
АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮ	Длина словаря - 3

3 algoritms

3.1 Алгоритм поиска новых слов в матрице

На вход подается