

# Wstęp do programowania 2014

## Pracownia 11

### (drugie zajęcia w roku 2015)

**Uwaga:** Na tej liście znowu będą wprawki o tematyce wybranej przez prowadzącego ćwiczenia. Podczas tych zajęć można oddawać zadania z listy 10 za 0.5. Zadania z gwiazdką z tej listy będą ważne do końca semestru. Wszystkie zadania która pojawią się **po** tej liście mają termin ważności do końca semestru. Do końca tygodnia będzie informacja, jakie zadania i za ile punktów się jeszcze pojawiają.

Premia za tę listę wynosi 0.5, przyznawana jest osobom, które zdobyły co najmniej 2p za zadania z tej listy. Maksimum dla tej listy wynosi 4p.

**Zadanie 1.(1pkt)** Rozwiąż wprawkę, której nie robiłeś, o numerze większym bądź równym 3.

**Zadanie 2.(1pkt)** Zadanie z wilkiem, kozą i kapustą zdefiniowane jest następująco:

- Na jednej stronie rzeki znajduje się łódź (z przewoźnikiem), wilk, koza i kapusta.
- Ani wilk, ani koza, ani kapusta nie umieją same prowadzić łodzi, a przewoźnik jest w stanie zabrać na raz co najwyżej jedno z nich.
- Jeżeli w którymś momencie na brzegu będzie sam wilk z kozą, albo koza z kapustą (bez przewoźnika), wówczas nastąpi niepożądana konsumpcja.
- Celem jest doprowadzenie do sytuacji w której cała czwórka bezpiecznie znajdzie się na drugim brzegu.

Napisz program, który rozwiązuje to zadanie (czyli wypisuje sekwencję ruchów/stanów prowadzących do rozwiązania) na dwa sposoby:

1. Wykonując przeszukiwanie w głąb
2. Wykonując losowe dozwolone ruchy.

**Zadanie 3.(1pkt)** Zdefiniujmy następujące przekształcenie na słowach (nazwiemy je *permutacyjną postacią normalną*): zamieniamy litery na liczby, w ten sposób, że:

1. Tym samym literom przypisane są równe liczby, różnym literom – różne liczby.
2. Liczby przypisywane są po kolei, licząc od lewej strony.

Otrzymane liczby sklejamy w jeden napis, wstawiając na przykład znak "-" jako separator. Przykładowe pary słowo i wartość przekształcenia: tak: 1-2-3, nie: 1-2-3, tata: 1-2-1-2, indianin: 1-2-3-1-4-2-1-2. Napisz funkcję, która zwraca w wyniku wartość opisanego przekształcenia.

**Zadanie 4.(1pkt)** Szyfr przestawieniowy to taki szyfr, w którym każdej literce z polskiego alfabetu przypisana jest inna literka (konsekwentnie, w ramach całego komunikatu). W tym i kolejnym zadaniu, będziemy łamać takie szyfry (czyli pisać programy, które znajdują komunikat, w sytuacji, gdy mamy znany jedynie szyfrogram). Będziemy zakładać, że słowa w szyfrogramie oddzielone są spacjami i (dla zwiększenia czytelności komunikatu), między nimi czasami znajdują się znaki interpunkcyjne (niezaszyfrowane, otoczone spacjami). Zakładamy również, że wszystkie słowa w komunikacie występują w słowniku (z polskimi słowami z jednej z poprzednich list) i że nie mamy żadnych dodatkowych informacji o języku (np. o częstościach liter, czy wyrazów).

Napisz program, który umie rozszyfrować dwa pierwsze szyfrogramy z KNO. Uwaga: w obu tych szyfrogramach wszystkie słowa mają unikalną permutacyjną postać normalną (to znaczy, że znajomość tejże postaci pozwala jednoznacznie wybrać słowo). Uwaga2: każdy szyfrogram jest w osobnym wierszu, każdy był też szyfrowany osobną permutacją.

**Zadanie 5.(0.5, ★pkt)** Zmodyfikuj program, by poradził sobie z jeszcze jakimś przykładem, w którym nie wszystkie słowa mają unikalną permutacyjną postać normalną (na przykład trzeci szyfrogram ma tę własność, będąc zarazem bardzo łatwym do odszyfrowania)

**Zadanie 6.(1, ★pkt)** Zmodyfikuj program, by poradził sobie z wszystkimi przykładami z KNO. Uwaga: to już trochę trudniejsze zadanie. W rozwiązaniu można wykorzystać fakt, że nawet nie-unikalna normalna postać permutacyjna daje pewne wskazówki o możliwych przyporządkowaniach liter. Szyfrogram 'óśóś' mówi na przykład, że literze 'ó' nie można przypisać litery 'ą' (bo żadne słowo nie zaczyna się na 'ą'). Można też z niego wydedukować inne rzeczy, patrząc na wszystkie słowa o postaci permutacyjnej 1-2-1-2.

Szyfrogramy z KNO da się odszyfrować w czasie kilku sekund każdy (a niektóre w ułamki sekundy).