

TÖL203G - Tölvunarfræði 2

Vikublað 3

1 Heimadæmi

Skilafrestur er til **fimmtudagsins 4. febrúar kl. 23:59**.

Æfingadæmi

Í dæmatímum er veitt aðstoð við að leysa dæmin og farið yfir drög að lausn í lok tímans. Þessu æfingardæmi er hægt að skila á Autograder fram að skilafresti.

1. Ein leið til að raða spilum í spilastokki er að raða þeim þannig að fyrst komi allir spaðar, svo öll hjörtu, svo allir tíglar og að lokum öll lauf. Innan hvers lits er spilunum svo raðað þannig að tvisturinn er lægstur, svo þristur og koll af kolli þar til ás viðkomandi lits kemur síðast.

Búið til klasann `Card.java` sem táknar spil í spilastokki með tvær breytur sem eru `suit` og `rank` fyrir lit og gildi hvers spils. Smiðurinn fyrir `Card` þarf að taka inn `suit` og `rank` sem inntak (í þessari röð). Gerið spilin raðanleg með því að útfæra fyrir þau `Comparable` skilin miðað við fyrir röðina sem lýst er að ofan.

Til að tákna spilin notum við 0,1,2,3 fyrir spaða, hjarta, tígul, lauf (`suit`) og 1:ás, 2-10: tvistur-tía, 11-13: gosi, drotting, kóngur.

Skilið inn á Autograder, athugið að ef smiðurinn (e. `constructor`) eða `compareTo` fallið passa ekki þá þýðir Autograder ekki lausnina.

Heimadæmi

Þessum dæmum á að skila í Gradescope og þau gilda til einkunnar

1. (autograder) 1.4.10. Fylgið beinagrind af lausn `ModifiedBinarySearch.java`
2. 1.4.12
3. 1.5.9
4. 1.5.13. Hér er átt við `two-pass compression` þar sem allir hnútar eru tengdir við rótina, ekki `path halving` sem við fórum yfir á glærunum. Notið kóða á bls 228 sem grunn og merkið með athugasemdum hvar breytingar eru.