

# Отчет по лабораторной работе № 11 по курсу «Фундаментальная информатика»

Студент группы М8О-109Б-22 Концебалов Олег Сергеевич

Контакты: telegram @baronpipistron

Работа выполнена: 05.12.2022

Преподаватель: каф.806 Сысоев Максим Алексеевич

Отчет сдан «12» декабря 2022 г., итоговая оценка \_\_\_\_

Подпись преподавателя \_\_\_\_\_

**1. Тема:** Обработка последовательности литер входного текстового файла. Простейшие приемы лексического анализа. Диаграммы состояний и переходов

**2. Цель работы:** Написать программу на языке C, которая будет выполнять действия, указанные в задании

**3. Задание (вариант № 17):** Выделить все числа, записанные в троичной системе счисления и кратные 3

## **4. Оборудование (студента):**

Процессор AMD Ryzen 5 5600H with Radeon Graphics 3.30 GHz, ОП 16,0 Гб, SSD 512 Гб. Монитор 1920x1080 144 Hz

## **5. Программное обеспечение (студента):**

Операционная система семейства Linux, наименование Ubuntu, версия 18.10

Интерпретатор команд: bash, версия 4.4.19

Система программирования – версия --, редактор текстов Emacs, версия 25.2.2

Утилиты операционной системы –

Прикладные системы и программы –

Местонахождение и имена файлов программ и данных на домашнем компьютере –

**6. Идея, метод, алгоритм решения задачи** (в формах: словесной, псевдокода, графической [блок-схема, диаграмма, рисунок, таблица] или формальные спецификации с пред- и постусловиями)

Идея заключается в том, что считываемые из входного файла с помощью метода `getchar` символы преобразуются в их ASCII код и дальнейшая работа с ними будет осуществляться как с числом. Выполняем действия согласно разработанному конечному автомату (прикреплен в п.8). Вывод чисел реализован с помощью двух функций, число, равное ASCII-коду определенного символа, преобразуется в этот символ и записывается в массив, элементы которого позже выводятся.

Идея проверки делимости на 3 в троичной системе – число должно содержать только цифры 0 1 2 и оканчиваться на 0

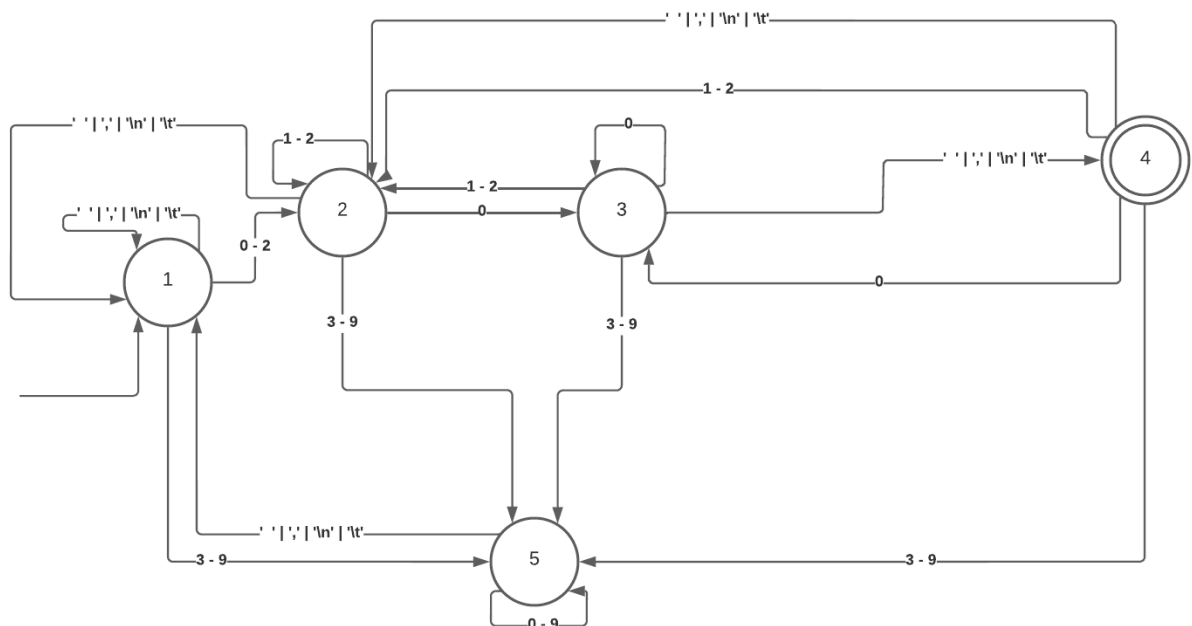
**7. Сценарий выполнения работы** (план работы, первоначальный текст программы в черновике [можно на отдельном листе] и тесты, либо соображения по тестированию)

1. Составляю конечный автомат
2. Реализую его на С
3. Пишу функции и алгоритм для вывода чисел
4. Тестирую конечную программу

Входные данные	Выходные данные	Описание тестируемого случая
x	Suitable numbers: 0	На вход подается пустая строка
1452 120 15545154 154542 20 11851 1121210 1515 x	120 20 1121210 Suitable numbers: 3	Начало с неподходящего числа
120 1515422254 8415484 5152451 111 11511 515844 5151120 121512 1841 5120 15151515 20 115151 12121212 10 12 x	120 20 10 Suitable numbers: 3	Начало с подходящего числа
1 215 5 545454 415252154845 51544 45454844 664545 4845152 151545 15154545 4545 x	Suitable numbers: 0	Нет подходящих чисел
120 2210 112120 1201120 111210 120020 210 x	120 2210 112120 1201120 111210 120020 210 Suitable numbers: 7	Все числа подходящие

**8. Распечатка протокола** (подклеить листинг окончательного варианта программы с тестовыми примерами, подписанный преподавателем)

*Конечный автомат:*



*Код программы:*

```
#include <stdio.h>

#include <assert.h>

char ascii_to_char(int symbol){
    if (symbol == 48){
        return '0';
    }
    else if (symbol == 49){
        return '1';
    }
    else if (symbol == 50){
        return '2';
    }
}

void print_char(int count, char array[50]){
    for (int k = 0; k < count; ++k){
        printf("%c", array[k]);
    }
}

void test_ascii_to_char(){
    assert(ascii_to_char(48) == '0');
    assert(ascii_to_char(49) == '1');
    assert(ascii_to_char(50) == '2');
}

int main(){
    test_ascii_to_char();

    int state = 1, count = 0, k = 0;
```

```
int symbol;
```

```
while((symbol = getchar()) != 'x'){
```

```
    char array[10];
```

```
    switch (state) {
```

```
        case 1:
```

```
            if (symbol >= '0' && symbol <= '2'){
```

```
                array[count] = ascii_to_char(symbol);
```

```
                count += 1;
```

```
                state = 2;
```

```
            }
```

```
            else if (symbol >= '3' && symbol <= '9'){
```

```
                state = 5;
```

```
            }
```

```
            else if (symbol == ' ' || symbol == ',' || symbol == '\n' || symbol == '\t'){
```

```
                count = 0;
```

```
                state = 1;
```

```
            }
```

```
            break;
```

```
        case 2:
```

```
            if (symbol == '0'){
```

```
                array[count] = ascii_to_char(symbol);
```

```
                count += 1;
```

```
                state = 3;
```

```
            }
```

```
            else if (symbol >= '1' && symbol <= '2'){
```

```
                array[count] = ascii_to_char(symbol);
```

```
                count += 1;
```

```
                state = 2;
```

```
            }
```

```
            else if (symbol >= '3' && symbol <= '9'){
```

```
        state = 5;
    }
    else if (symbol == ' ' || symbol == ',' || symbol == '\n' || symbol == '\t'){
        count = 0;
        state = 1;
    }
    break;
```

case 3:

```
    if (symbol == '0'){
        array[count] = ascii_to_char(symbol);
        count += 1;
        state = 3;
    }
    else if (symbol >= '1' && symbol <= '2'){
        array[count] = ascii_to_char(symbol);
        count += 1;
        state = 2;
    }
    else if (symbol >= '3' && symbol <= '9'){
        state = 5;
    }
    else if (symbol == ' ' || symbol == ',' || symbol == '\n' || symbol == '\t'){
        k += 1;
        print_char(count, array);
        printf("%c", ' ');
        state = 4;
    }
    break;
```

case 4:

```
    if (symbol == '0'){
```

```

    count = 0;
    array[count] = ascii_to_char(symbol);
    count += 1;
    state = 3;
}
else if (symbol >= '1' && symbol <= '2'){
    count = 0;
    array[count] = ascii_to_char(symbol);
    count += 1;
    state = 2;
}
else if (symbol >= '3' && symbol <= '9'){
    count = 0;
    state = 5;
}
else if (symbol == ' ' || symbol == ',' || symbol == '\n' || symbol == '\t'){
    count = 0;
    state = 1;
}
break;

```

case 5:

```

if (symbol >= '0' && symbol <= '9'){
    count = 0;
    state = 5;
}
else if (symbol == ' ' || symbol == ',' || symbol == '\n' || symbol == '\t'){
    count = 0;
    state = 1;
}
break;

```

```

        default:
            break;
    }
}

printf("\nSuitable numbers: %d", k);

return 0;
}

```

**9. Дневник отладки** (дата и время сеансов отладки и основные события [ошибки в сценарии и программе, нестандартные ситуации] и краткие комментарии к ним. В дневнике отладки приводятся сведения об использовании других ЭВМ, существенном участии преподавателя и других лиц в написании и отладке программы)

№	Лаб. или дом	Дата	Время	Событие	Действие по исправлению	Примечания
1	дом	4.12.22	21:34	Выводит только первое подходящее число	Ошибся в конечном автомате, пришлось переделать	
2	дом	4.12.22	22:15	Нет идей как реализовать вывод	Никаких	
3	дом	5.12.22	19:32	Выводит подходящие числа только до первого неподходящего	Прописал функции вывода не в том case, быстро исправилось	

*Примечание: для завершения ввода необходимо напечатать символ x. Данный костыль связан с тем, что стандартное сочетание для EOF ctrl+D у меня не работает. Посоветовавшись с Иваном Фоминым, пришли к выводу, что это скорее всего проблема CLion'a*

## 10. Замечания автора (по существу работы)

Замечания отсутствуют

## 11. Вывод

Данная лабораторная работа очень понравилась, выполнять ее было в разы приятнее, чем 10. Составить конечный автомат, как и написать основной код программы, оказалось не очень сложно. Трудности возникли с реализацией вывода подходящих чисел – сначала вообще не было никаких идей. Пробовал реализовать через суммы, но так как работал с ASCII кодом, то ничего хорошего не получилось. В результате придумал сделать две

функции: одна преобразует ASCII код в символ, а другая выводит конечный результат – подходящее число. Понравился момент, что в конце пришлось подумать над выводом.

В целом нахожу эту лабораторную довольно полезной, потому что она учит работать с входящим текстом и регулярными выражениями, что пригодится в будущей работе

Работа на 10/10

Подпись студента \_\_\_\_\_