Работу выполнил: Чепоков Елизар (ПИ-18-2)

# **Постановка задачи**

1. С точки зрения программной инженерии:
   1. Что было внове?
   2. Какой опыт приобрели?
   3. Что узнали?
   4. Чему научились?
2. С точки зрения организации самой игры:
   1. Понятна ли цель?
   2. Понятны ли способы ее достижения?
   3. Насколько они результативны?
   4. Что понравилось?
   5. Что не понравилось?
   6. Чего не хватило?
   7. Что надо делать не так?
   8. Насколько полезны/вредны такие методы обучения по сравнению с традиционной системой лекций-практик?

# **Введение:**

Заданием было изучить программу. Понять на каком языке она была написана, узнать, что она делает и как работает. По возможности переписать её на C#.

# **Рефлексия**

## **С точки зрения программной инженерии:**

В новинку была работа со старой программой, на неизвестном мне языке программирования.

Приобрел опыт работы на языке prolog.

Узнал про язык prolog и lisp. Узнал про визуализатор для prolog.

Научился работать с языком prolog, но если честно, то не научился, так как-либо код обучающегося был слишком кривой, либо я подобрал не тот визуализатор для программы.

## **С точки зрения организации самой игры:**

Цель игры ясна: научить студентов работе со старыми языками программирования и ориентированию в них.

А вот способы достижение не понятны, скорее всего обучение старому языку, должно было происходить через комментарии к программе, но, по крайней мере, в моей программе отсутствовали комментарии.

Не результативны, ведь, мало того, что было не понятно на какой версии prolog-а писался код, так еще и не было пояснений ни по структуре, ни хотя бы по версии программы.

Понравилось мало чего, только быстрый темп работы.

Не понравилась программа, которая мне попалась, так как в ней напрочь отсутствовали комментарии, все переменные были 1 символом и не отражали сущности (зачем использовать переменные E, L, s, D для математических выражений, когда есть более понятные a или b –для ввода данных, m и n для счётчика операций или возведения в степень и т.д.)

Не хватило знаний, отсутствия каких-либо комментариев в программе, малого количества литературы по языку (или хотя бы примера, что он хотел программой сделать) и главное времени, лично у меня было 3 часа (вместе с парой), чтобы разобраться в программе, на непонятном языке, так еще и (возможно) с ошибками.

Понравился метод обучения и быстрый темп, хоть он и не сыграл в плюс для меня.

Такие методы обучения несомненно полезны, чтобы обучающиеся поняли, что нужно делать и как, и привыкли к такому темпу работы. Так же такой метод обучения заставляет быстро адаптироваться и быстро принимать новые знания.

# **Вывод:**

Игра хоть и интересная, но бесполезная, если программы, которые давались для разбора были бесполезными.

# **Оценка:**

Интересность – 10 из 10

Полезность – 7 из 10

# **Программа:**

(Барабаш Николай 3гр 1курс 16.05.00)

trace

domains

L=s(integer,integer);c(integer,integer);x(integer,integer)

E=L\*

predicates

integr(E).

goal

integr ([x(4,7),s(6,-3),c(2,5)]).

clauses

integr ([]):-!.

integr ([s(X,Y)|U]):-X1=-X/Y,U=[],

write(",",X1,"\*cos(",Y,"\*x)"),!.

integr ([c(A,B)|R]):-A1=A/B,R=[],

write(",",A1,"\*sin(",B,"\*x)"),!.

integr ([x(C,D)|V]):-D1=D+1,V=[],

C1=C/D1,write("",C1,"\*x^",D1,""),!.

integr (O):-O=[K|M],integr([K]),integr(M).

Номер программы: 223

Она написана на языке prolog, но я не смог выявить какая это версия из-за чего не смог полностью понять, что она делает и перенести на C#.

Всего я насчитал 23 версии пролога (63 со всеми обновлениями) и визуализатор только для версии Visual Prolog (возможно я плохо искал), так что я просто не представлял где мне этот код посмотреть.

## **Что она делает:**

Предполагаю, что она высчитывает матрицу, но сомневаюсь в этом так как не смог её запустить.

Как она это делает: сначала вводится матрица (integr ([x(4,7),s(6,-3),c(2,5)]).) далее проводятся с ней действия и после результат выводится на экран.

## **Функции:**

-Ввод данных для переменных

integr ([x(4,7),s(6,-3),c(2,5)]).

-Построение массива (матрицы)

integr ([]):-!.

integr ([s(X,Y)|U]):-X1=-X/Y,U=[],

write(",",X1,"\*cos(",Y,"\*x)"),!.

integr ([c(A,B)|R]):-A1=A/B,R=[],

write(",",A1,"\*sin(",B,"\*x)"),!.

integr ([x(C,D)|V]):-D1=D+1,V=[],

C1=C/D1

-Вывод данных

write("",C1,"\*x^",D1,""),!.

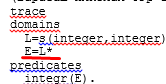
integr (O):-O=[K|M],integr([K]),integr(M).

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| x, c, s | Массив элементов x, c, s |
| A, R, V, U | Данные массива |
| E |  |

## **Впечатление:**

Впечатления ужасные, так как вообще не понятно для чего эта программа и где он её делал.

Тут возможно было пропущено что то, иначе я не вижу смысла в этой строке.



Перевести на C# не смог