

Języki programowania i GUI

Lista 5 - 2022

0. Zainstaluj na swoim komputerze język kotlin. Zapoznaj się i wypróbuj na swoim komputerze przykłady ze strony: <https://kotlinlang.org/docs/basic-syntax.html>

```
1. class Osoba(var imie:String, var nazwisko:String){
    override fun toString()="$imie $nazwisko"
}
var osoby=listOf(
    Osoba("Jan","Kowalski"),
    Osoba("Ewa","Nowak"),
    Osoba("Artur","Kowalski"),
    Osoba("Adam","Nowak")
)
```

Napisz linię kodu sortującą i wypisującą na ekranie listę osób w kolejności alfabetycznej: (a) wg imienia używając `sortedBy`, (b) wg imienia używając `sortedWith`. (c) wg nazwiska i imienia używając `sortedWith`, (d) wg nazwiska i imienia używając `sortedBy`.

2. Napisz klasę `Prostokat` o wymiarach typu `Double`. Długości boków `a` i `b` powinny być argumentami konstruktora, własności `pole` i `obwod` powinny posiadać gettery zawierające znane z geometrii wzory oraz settery zamieniające prostokąt w kwadrat o żądanej wartości `pola/obwodu`. Dodatkowo zdefiniuj własność tylko do odczytu `val przekatna` z getterem korzystającym z tw. Pitagorasa oraz metodę `toString()` pokazującą wymiary prostokąta. W funkcji `main` utwórz listę co najmniej 4 prostokątów o różnych wymiarach. Wypisz je (a) używając pętli `for`, (b) używając `forEach`. Następnie pięciokrotnie wypisz listę jako całość `println(lista.sortedBy{...})`, za każdym razem posortowaną wg innej ze zdefiniowanych własności prostokąta.

3. Z klasy `prostokat` wyprowadź przez dziedziczenie klasę `Plakat`, której konstruktor ma 4 parametry: `a`, `b`, `kolor` i `tekst`. Zadbaj o to, by każdy argument miał domyślną wartość (np. wymiary A4, kolor `"#FFF"`, tekst `"Witaj!"`). Przed `a` i `b` nie należy umieszczać słowa kluczowego `var`. Dodaj metodę `toString()` na przykład taką:
`override fun toString()= "'$tekst' (plakat $a x $b w kolorze $kolor)"`
Korzystając z parametrów kluczowych (np. `Plakat(tekst="Kotlin rulez!")`) stwórz jeszcze dwa plakaty w różnych kolorach, dodaj je do listy prostokątów z poprzedniego zadania i zobacz jak działa teraz sortowanie i wypisywanie listy.

Uwaga: aby dziedziczenie było możliwe definicję klasy bazowej trzeba poprzedzić słowem kluczowym `open`.

4. Dany jest interfejs: `interface Masywny {val masa:Double}`
Napisz proste klasy: `Osoba`, `Zwierze`, `Bagaz`, `Auto` implementujące ten interfejs, oraz metodę `toString()`, utwórz listę `var cargo=..` złożoną z obiektów tych klas, a następnie (a) wypisz elementy listy malejąco wg masy, (b) użyj metody `fold`, by wyznaczyć łączną oraz średnią masę obiektów z listy `cargo`, (c) użyj metod `filter` oraz `forEach` by wypisać elementy o wadze powyżej średniej.
5. * (2pkt) Wyważanie promu. Napisz funkcję która dla dowolnej listy obiektów z interfejsu `Massive` znajdzie podzbiór o masie maksymalnie zbliżonej do (ale nie przekraczającej) połowy łącznej masy całego ładunku. Wskazówka: można rozważyć wszystkie podzbiory.
6. Rozkład liczby na czynniki pierwsze można wykonać za pomocą iteratora:

```

class Rozkład(var n:Int=1){
    var i=2
    operator fun iterator()=this
    operator fun hasNext()=n>1
    operator fun next():Int { while(n%i!=0) i++; n/=i; return i}
}
fun main(){
    print("120=")
    for(x in Rozkład(120))
        print(" $x")
}

```

Napisz iterator Dzielniki generujący w podobny sposób wszystkie dzielniki liczby n.

7. Jeśli ostatnim argumentem funkcji jest lambda (funkcja anonimowa), to można ją wywoływać umieszczając lambdę poza listą argumentów. Na przykład:

```

fun rozkład(n:Int, operations:(Int)->Unit)
{...}
fun main(){
    print("120=")
    rozkład(120){ print(" $it") }
}

```

Uzupełnij ciało funkcji `rozkład`, tak by działanie kodu było identyczne, jak w poprzednim zadaniu. W podobny sposób napisz i przetestuj funkcję `dzielniki`. Następnie, używając funkcji `dzielniki` z odpowiednio dobraną lambdą, oblicz sumę dzielników liczby 144.

8. Kotlin pozwala “dedefiniować metodę” do istniejącej klasy. Na przykład:

```

fun String.długość()=this.length

```

Można również “dedefiniowywać” operatory:

```

operator fun Int.times(text:String):String{
    var res=""; repeat(this){res+=text}; return res
}
println(3 * "Witaj! ") // "Witaj! Witaj! Witaj! "

```

A nawet mnożyć liczby przez funkcje anonimowe:

```

operator fun Int.times(action:(Int)->Unit){repeat(this,action)}

```

by potem pisać np. `3*{println("Cześć!")}`

Zdefiniuj odpowiednią funkcję tak, aby zachodziła równość:

```

"Ala ma kota"*3 == "AAAlllaaa   mmmmaa   kkkoootttaaa"

```

9. Napisz klasę funkcję `gcd()` oraz klasę `Ułamek` uzupełniając wykropkowane miejsca:

```

fun gcd(a:Int,b:Int):Int{...}

data class Ułamek(var licznik:Int=0, var mianownik:Int=1){
    init{
        val x=gcd(Math.abs(licznik),mianownik)
        licznik/=x
        mianownik/=x
    }
}

```

```

    override fun toString()="$licznik/$mianownik"
    operator fun times(u:Ułamek)=...
    operator fun div(u:Ułamek)=...
    operator fun plus(u:Ułamek)=...
    operator fun minus(u:Ułamek)=...
    operator fun unaryMinus()=...
    operator fun unaryPlus()=this

    operator fun times(u:Int):Ułamek=...
    operator fun div(u:Int):Ułamek=...
    operator fun plus(u:Int):Ułamek=..
    operator fun minus(u:Int):Ułamek=...
}

operator fun Int.times(u:Ułamek):Ułamek=..
operator fun Int.plus(u:Ułamek):Ułamek=...
operator fun Int.minus(u:Ułamek):Ułamek=...
operator fun Int.div(u:Ułamek):Ułamek=...

```

I przetestuj jej działanie na przykład w taki sposób:

```

fun main()
{
    var a=Ułamek(2,5)
    var b=Ułamek(3,10)
    println("a=$a")
    println("b=$b")
    println("$a * $b = ${a*b}")
    println("$a / $b = ${a/b}")
    println("$a + $b = ${a+b}")
    println("$a - $b = ${a-b}")
    println("$a + 4 = ${a+4}")
    println("$a - 4 = ${a-4}")
    println("$a * 4 = ${a*4}")
    println("$a / 4 = ${a/4}")
    println("4 + $a = ${4+a}")
    println("4 - $a = ${4-a}")
    println("4 * $a = ${4*a}")
    println("4 / $a = ${4/a}")
}

```