Kurs języka Lua IIIed

Lista zadań nr 4

Na zajęcia 26,29.03.2019

Za zadania z tej listy można uzyskać maksymalnie 6 punktów. Styl kodu ma wpływ na ocenę jakości rozwiązania.

Zadanie 1. (3p) Zdobądź achievement *Lua Lover* na CodinGame (wymaga zrobienia w Lua siedmiu dowolnych zadań *practice*).

Zadanie 2. (3p) Napisz funkcję która dla zadanego napisu sprawdzi czy koduje on poprawne wyrażenie arytmetyczne, składające się z liczba całkowitych i zmiennoprzecinkowych ze znakiem, działań +, -, * / oraz nawiasów.

Maksymalnie wykorzystaj mechanizm captures, w szczególności nie można próbować interpretować fragmentów napisu jako wartości, np. korzystając z metody tonumber.

Przykładowe wyrażenia:

```
- 2+ 4.503
(2*3.5*4)- (+12)/3
```

Zadanie 3. (3p) Napisz wyrażenie regularne które dla zadanej ścieżki do pliku przechwyci jego nazwę i rozszerzenie.

```
path = 'K:\hidden-name\Teaching\2016_Lua\[Lab]\Lecture 04.pdf'
string.match(path, ???) --> 'Lecture 04', 'pdf'
string.match('nazwa.pliku.txt', ???) --> 'nazwa.pliku', 'txt'
```

Wykorzystaj je jako fragment programu, który rozłoży ścieżkę na sekwencję kolejnych folderów zakończoną informacją o pliku. Separator właściwy dla swojego systemu operacyjnego możesz zdobyć korzystając z wyrażenia package.config:sub(1,1).

Maksymalnie wykorzystaj możliwości jakie daje mechanizm dopasowywania wzorców (gmatch).

Zadanie 4. (3p) Zaprojektuj kalendarz przechowujący zdarzenia których czas startu i końca ma typ date. Napisz funkcję add (calendar, event) która dodaje wydarzenie do kalendarza i zwraca wskaźnik na to wydarzenie w kalendarzu jeśli operacja się powiedzie lub nil i wskaźnik na wydarzenie kolidujące w przeciwnym przypadku.

Napisz funkcję show (calendar [, all]) która wypisuje wydarzenia z kalendarza w porządku rosnącym, domyślnie od aktualnej chwili, chyba, że argument all jest prawdą, wtedy wypisz cały kalendarz.