

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования «Национальный
исследовательский университет «Высшая школа экономики»**

**Факультет компьютерных наук
Департамент программной инженерии**

Дисциплина: Архитектура Вычислительных Систем

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ПРОГРАММЕ

Вариант 24

Группа БПИ191

Студент: Удачин Данил Андреевич

Преподаватель: Легалов Александр Иванович

Москва 2020

Содержание

Постановка задачи и условие.....	3
Решение задачи.....	3
Текст программы.....	4
Тестирование программы.....	6
Список использованных источников	8

Постановка задачи и условие

Задача о Пути Кулака. На седых склонах Гималаев стоят два древних буддистских монастыря: Гуань-Инь и Гуань-Янь. Каждый год в день сошествия на землю боддисатвы Араватти монахи обоих монастырей собираются на совместное празднество и показывают свое совершенствование на Пути Кулака. Всех соревнующихся монахов разбивают на пары, победители пар бьются затем между собой и так далее, до финального поединка. Монастырь, монах которого победил в финальном бою, забирает себе на хранение статую боддисатвы. Реализовать многопоточное приложение, определяющего победителя. В качестве входных данных используется массив, в котором хранится количество энергии Ци каждого монаха. При решении использовать принцип дихотомии.

Решение задачи

Информация подаётся на вход из файла **input.txt**, лежащего рядом с исполняемым файлом.

Формат входных данных:

a b

vector<a>

vector

Где,

*** - начало и конец файла;

a и **b** – целочисленные значения, количество монахов в каждой команде;

vector<(a|b)> - вектор длины **a** или **b**, где каждый элемент вектора – вещественное число (уровень энергии Ци каждого бойца), разделённых пробелом.

На вход подаются входные данные и записываются в одномерную матрицу. Каждый элемент матрицы – класс **Monk** с полями **id**, **power** и **team**.

Алгоритм при каждой итерации перемешивает весь массив данных для выбора случайного противника. Алгоритм продолжает работу до тех пор, пока во всём массиве не останется 1 единственный элемент.

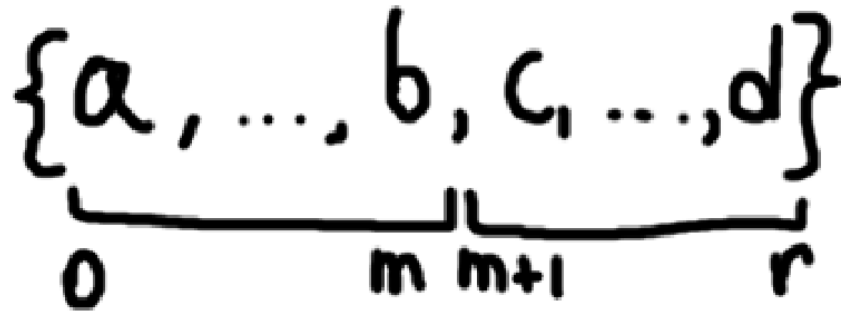


Рисунок 1 – иллюстрация разбиения массива данных на 2 части.

В основе работы алгоритма лежит принцип дихотомии с использованием 2 потоков. Массив данных разбивается на 2 части. Каждый поток обрабатывает свою часть, определяя победителя на данном отрезке. Функция выполняется рекурсивно для соблюдения принципа дихотомии. Проигравшие бойцы удаляются из набора данных. В конце работы алгоритма обе части соединяются воедино и возвращаются из функции.

Текст программы

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <thread>
#include <mutex>
#include <string>
#include <fstream>
#include <map>
#include <algorithm>
#include <unordered_set>

// Assuming Yin team: 0, Yang team: 1.
struct Monk {
    bool team{ false };
    double power{ 0 };
    int id{ 0 };

    bool operator == (const Monk& o) const {
        return team == o.team &&
            power == o.power &&
            id == o.id;
    }
};

struct Hash {
    size_t operator() (const Monk& o) const {
        return o.id;
    }
};

#define TeamMatrix std::vector<Monk>

void getInput(std::istream& inp, TeamMatrix& matrix) {
    std::size_t sizeYin, sizeYang;
    inp >> sizeYin >> sizeYang;
```

```

matrix.resize(sizeYin + sizeYang);

for (auto i = 0; i < sizeYin; i++) {
    matrix[i].team = false;
    matrix[i].id = i;
    inp >> matrix[i].power;
}

for (auto i = 0; i < sizeYang; i++) {
    matrix[sizeYin + i].team = true;
    matrix[i].id = sizeYin + i;
    inp >> matrix[sizeYin + i].power;
}
}

TeamMatrix merge(TeamMatrix& leftHalf, TeamMatrix& rightHalf) {
    std::unordered_set<Monk, Hash> result;
    for (const auto& leftOne : leftHalf)
        result.insert(leftOne);
    for (const auto& rightOne : rightHalf)
        result.insert(rightOne);

    TeamMatrix answer;
    for (const auto& a : result) {
        answer.push_back(a);
    }

    return answer;
}

std::recursive_mutex mutex;
struct Context {
    int l, r;
    TeamMatrix& matrix;
    std::map<int, int>& enemies;

    TeamMatrix result;
};

TeamMatrix eliminate(int l, int r, TeamMatrix& matrix, std::map<int, int>& enemies);

void wrapper(Context& context) {
    context.result = eliminate(context.l, context.r, context.matrix, context.enemies);
}

TeamMatrix eliminate(int l, int r, TeamMatrix& matrix, std::map<int, int>& enemies) {
    if (l == r) {
        mutex.lock();
        auto self = matrix[l];
        auto enemy = matrix[enemies[l]];
        mutex.unlock();

        if (self.power == enemy.power)
            return l < enemies[l] ? TeamMatrix{ self } : TeamMatrix{ enemy };
        else
            return self.power > enemy.power ? TeamMatrix{ self } : TeamMatrix{
enemy };
    }

    int mid = (l + r) / 2;
    Context a{ l, mid, matrix, enemies, {} },
              b{ mid + 1, r, matrix, enemies, {} };

    std::thread t1(wrapper, std::ref(a)),

```

```

        t2(wrapper, std::ref(b));
    t1.join();
    t2.join();

    return merge(a.result, b.result);
}

int main() {
    TeamMatrix matrix;
    std::fstream fin("input.txt");
    getInput(fin, matrix);

    std::cout << "The data has been received. Let's start the tournament ..." <<
    std::endl;

    while (matrix.size() != 1) {
        std::map<int, int> enemies;
        std::random_shuffle(matrix.begin(), matrix.end());
        for (int i = 0; i < matrix.size(); i += 2) {
            enemies[i] = i + 1;
            enemies[i + 1] = i;
        }

        Monk* last = nullptr;
        if (matrix.size() % 2 != 0) {
            last = &matrix.back();
            matrix.pop_back();
        }

        auto result = eliminate(0, matrix.size() - 1, matrix, enemies);
        if (last != nullptr) {
            result.push_back(*last);
        }

        matrix = result;
    }

    auto result = matrix.back();

    if (result.team)
        std::cout << "Team Kuan Yang wins and claims the Bodhisattva statue!" <<
    std::endl;
    else
        std::cout << "Team Kuan Yin wins and claims the Bodhisattva statue!" <<
    std::endl;

    return 0;
}

```

Тестирование программы

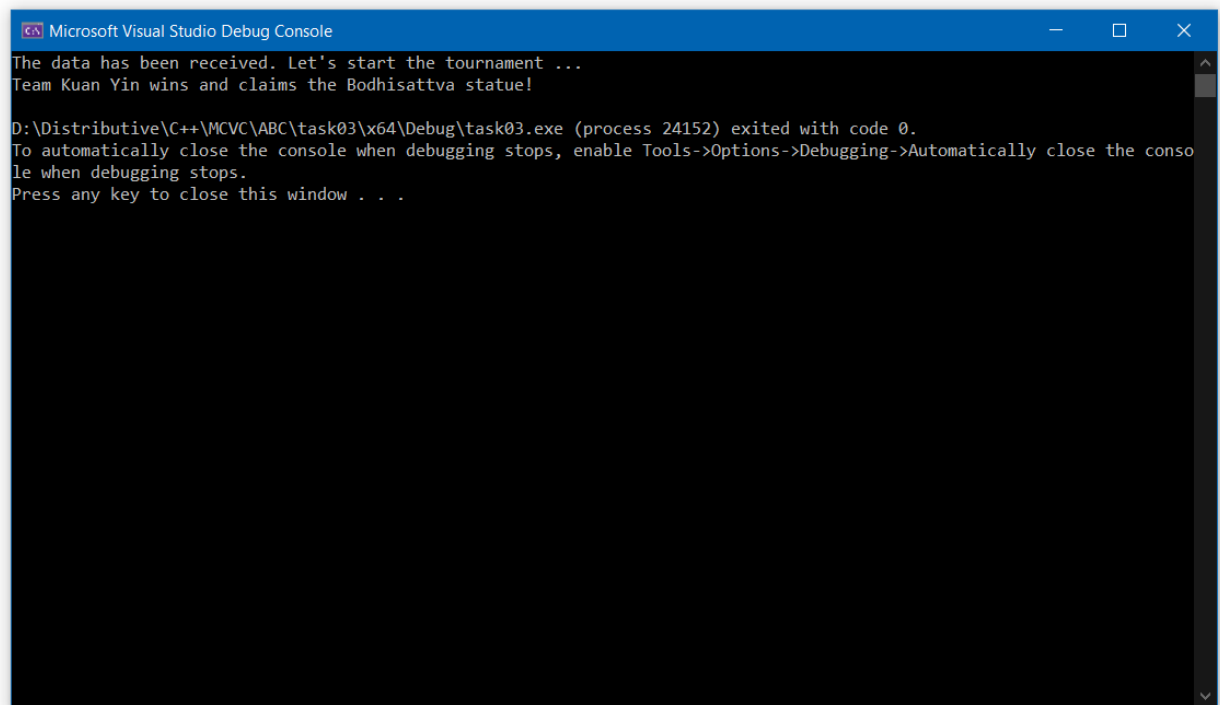


Рисунок 2 – результат работы программы с выводом в консоль.

Работа программы продемонстрирована на рис. 2. Входные данные всегда корректны при соблюдении условий формата входных данных.

Список использованных источников

1. Киберленинка, «Принцип дихотомии в программировании» // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-dihotomicheskogo-programmirovaniya> (дата обращения 16.11.2020)
2. C++ Documentation // URL: <https://en.cppreference.com/w/> (дата обращения 16.11.2020)