

ЗАДАЧИ ЗА ЗАДЪЛЖИТЕЛНА САМОПОДГОТОВКА

ПО

Увод в програмирането

email: kalin@fmi.uni-sofia.bg

18 октомври 2018 г.

Някои от задачите по-долу са решени в сборника [1] *Магдалина Тодорова, Петър Армянов, Дафина Петкова, Калин Георгиев, "Сборник от задачи по програмиране на C++. Първа част. Увод в програмирането"*. За задачите от сборника е посочена номерацията им от сборника.

1 Увод, основи и примери

1.1 Основни примери

1.1. Превърнете рожденната си дата шестнадесетична, в осмична и в двоична бройни системи.

1.2. Как бихте кодирали вашето име само с числа? Измислете собствено представяне на символни константи чрез редици от числа и запишете името си в това представяне.

Разгледайте стандартната ASCII таблица (<http://www.asciitable.com/>) и запишете името си чрез серия от ASCII кодове.

1.2 Променливи, вход и изход, логически и аритметични операции, условен оператор

1.3. Задача 1.6.[1] Да се напише програма, която по зададени навършени години намира приблизително броя на дните, часовете, минутите и секундите, които е живял човек до навършване на зададените години.

- 1.4. Задача 1.7.[1] Да се напише програма, която намира лицето на триъгълник по дадени: а) дължини на страна и височина към нея; б) три страни.
- 1.5. Задача 2.7.[1] Да се напише програма, която въвежда координатите на точка от равнина и извежда на кой квадрант принадлежи тя. Да се разгледат случаите, когато точката принадлежи на някоя от координатните оси или съвпада с центъра на координатната система.
- 1.6. Задача 1.14.[1] Да се запише булев израз, който да има стойност истина, ако посоченото условие е вярно и стойност - лъжа, в противен случай:
- а) цялото число p се дели на 4 или на 7;
 - б) уравнението $ax^2 + bx + c = 0 (a \neq 0)$ няма реални корени;
 - в) точка с координати (a, b) лежи във вътрешността на кръг с радиус 5 и център $(0, 1)$; г) точка с координати (a, b) лежи извън кръга с център (c, d) и радиус f ;
 - г) точка принадлежи на частта от кръга с център $(0, 0)$ и радиус 5 в трети квадрант;
 - д) точка принадлежи на венеца с център $(0, 0)$ и радиуси 5 и 10;
 - е) x принадлежи на отсечката $[0, 1]$;
 - ж) x е равно на $\max \{a, b, c\}$;
 - з) x е различно от $\max \{a, b, c\}$;
 - и) поне една от булевите променливи x и y има стойност true;
 - к) и двете булеви променливи x и y имат стойност true;
 - л) нито едно от числата a, b и c не е положително;
 - м) цифрата 7 влиза в запис на положителното трицифрено число p ;
 - н) цифрите на трицифреното число m са различни;
 - о) поне две от цифрите на трицифреното число m са равни помежду си;
 - п) цифрите на трицифреното естествено число x образуват строго растяща или строго намаляваща редица;
 - р) десетичните записи на трицифрените естествени числа x и y са симетрични;
 - с) естественото число x , за което се знае, че е по-малко от 23, е просто.
- 1.7. Задача 2.12.[1] Да се напише програма, която проверява дали дадена година е високосна.

1.3 Цикли

- 1.8. Задача 1.20.[1] Да се напише програма, която по въведени от клавиатурата цели числа x и k ($k \geq 1$) намира и извежда на екрана k -тата цифра на x . Броенето да е отдясно наляво.
- 1.9. Задача 2.40.[1] Да се напише програма, която (чрез цикъл `for`) намира сумата на всяко трето цяло число, започвайки от 2 и ненадминавайки n (т.е. сумата $2 + 5 + 8 + 11 + \dots$).
- 1.10. Задача 2.44.[1] Дадено е естествено число n ($n \geq 1$). Да се напише програма, която намира броя на тези елементи от серията числа $i^3 + 13 \times i \times n + n^3$, $i = 1, 2, \dots, n$, които са кратни на 5 или на 9.
- 1.11. За въведени от клавиатурата естествени числа n и k , да се провери и изпише на екрана дали n е точна степен на числото k .

Упътване: Разделете променливата n на променливата k “колкото пъти е възможно” и проверете дали n достига единица или някое друго число след края на процеса. Използвайте добре подбрано условие за `for` цикъл, оператора `%` за намиране на остатък при целочислено деление, и оператора за целочислено деление `/`.

1.4 Машини с неограничени регистри

Дефиницията на Машина с неограничени регистри по-долу е взимствана от учебника [2] А. Дичев, И. Сосков, “Теория на програмите”, Издателство на СУ, София, 1998.

“Машина с неограничени регистри” (или МНР) наричаме абстрактна машина, разполагаща с неограничена памет. Паметта на машината се представя с безкрайна редица от естествени числа $m[0], m[1], \dots$, където $m[i] \in \mathcal{N}$. Елементите $m[i]$ на редицата наричаме “клетки” на паметта на машината, а числото i наричаме “адрес” на клетката $m[i]$.

МНР разполага с набор от инструкции за работа с паметта. Всяка инструкция получава един или повече параметри (операнди) и може да предизвика промяна в стойността на някоя от клетките на паметта. Инструкциите на МНР за работа с паметта са:

- 1) **ZERO n** : Записва стойността 0 в клетката с адрес n
- 2) **INC n** : Увеличава с единица стойността, записана в клетката с адрес n
- 3) **MOVE x y** : Присвоява на клетката с адрес y стойността на клетката

с адрес x

“Програма” за МНР наричаме всяка последователност от инструкции на МНР и съответните им операнди. Всяка инструкция от програмата индексираме с поредния ѝ номер. Изпълнението на програмата започва от първата инструкция и преминава през всички инструкции последователно, освен в някои случаи, описани по-долу. Изпълнението на програмата се прекратява след изпълнението на последната ѝ инструкция. Например, след изпълнението на следната програма:

```
0: ZERO 0
1: ZERO 1
2: ZERO 2
3: INC 1
4: INC 2
5: INC 2
```

Първите три клетки на машината ще имат стойност 0, 1, 2, независимо от началните им стойности.

Освен инструкциите за работа с паметта, МНР притежават и една инструкция за промяна на последователността на изпълнение на програмата:

- 4) JUMP x : Изпълнението на програмата “прескача” и продължава от инструкцията с пореден номер x . Ако програмата има по-малко от $x + 1$ инструкции, изпълнението ѝ се прекратява
- 5) JUMP x y z : Ако съдържанията на клетките x и y съвпадат, изпълнението на програмата “прескача” и продължава от инструкцията с пореден номер z . В противен случай, програмата продължава със следващата инструкция. Ако програмата има по-малко от $z + 1$ инструкции, изпълнението ѝ се прекратява

Например, нека изпълнението на следната програма започва при стойности на клетките на паметта 10,0,0,...:

```
0: JUMP 0 1 5
1: INC 1
2: INC 2
3: INC 2
4: JUMP 0
```

След приключване на програмата, първите три клетки на машината ще имат стойности 10, 10, 20.

Задачи:

- 1.12. Нека паметта на МНР е инициализирана с редицата $m, n, 0, 0, \dots$. Да се напише програма на МНР, след изпълнението на която клетката с адрес 2 съдържа числото $m + n$.
- 1.13. Нека паметта на МНР е инициализирана с редицата $m, n, 0, 0, \dots$. Да се напише програма на МНР, след изпълнението на която клетката с адрес 2 съдържа числото $m \times n$.
- 1.14. Нека паметта на МНР е инициализирана с редицата $m, n, 0, 0, \dots$. Да се напише програма на МНР, след изпълнението на която клетката с адрес 2 съдържа числото 1 тогава и само тогава, когато $m > n$ и числото 0 във всички останали случаи.

1.5 Типове и функции

- 1.15. Задача 4.12.[1] Да се напише булева функция, която проверява дали дата, зададена в следния формат: dd.mm.yyyy е коректна дата от грегорианския календар.
- 1.16. Задача 4.25.[1] Да се дефинира процедура, която получава целочислен параметър n и база на бройна система $k \leq 16$. Процедурата да отпечата на екрана представянето на числото n в системата с база k .
- 1.17. Задача 2.57.[1] Да се напише булева функция, която проверява дали сумата от цифрите на дадено като параметър положително цяло число е кратна на 3.
- 1.18. Задача 2.81.[1] Едно положително цяло число е свършено, ако е равно на сумата от своите делители (без самото число). Например, 6 е свършено, защото $6 = 1 + 2 + 3$; числото 1 не е свършено. Да се напише процедура, която намира и отпечата на екрана всички свършени числа, ненадминаващи дадено положително цяло число в параметър n .

1.6 Елементарна растерна графика

Следните задачи да се решат с показаните на лекции графични примитиви, базирани на платформата за компютърни игри SDL2. За целта е необходимо да инсталирате SDL2 на компютъра си и да настроите средата си за програмиране така, че да свърже SLD2 с вашия проект. Информация за това можете да намерите на сайта на платформата. Задачите можете да решите с помощта на всяка друга библиотека, поддържаща примитивите за рисуване на точки и отсечки.

1.19. По дадени екранни координати (x, y) на горния ляв ъгъл на квадрат, дължина на страната a на квадрата и число n :

- Да се нарисува квадратна матрица от $n \times n$ квадрата със страна a/n , изпълваща дадения квадрат.
- Квадратите от горното условие да се заменят с триъгълниците, образувани от пресичането на диагоналите им.

1.20. Да се нарисуват програмно следните фигури:

- Равностранен триъгълник
- Равностранен шестоъгълник
- Равностранен многоъгълник по дадени координати на пресечната точка на симетралите му (център), брой страни n и разстояние от центъра до върховете r . При какви стойности на n фигурата наподобява окръжност?
- Логаритмична крива
- Елипса с център дадени (x, y) и радиуси дадени r_1 и r_2

1.21. (*) Следната задача илюстрира метода на трапеците (*Trapezoidal rule*) за приближено изчисление на определени интеграли:

Да се нарисуват програмно координатни оси на евклидова координатна система с даден център в екранните координати (x, y) . Да приемем, че в програмата е дефинирана функцията `double f (double x)`, за която знаем, че е дефинирана за всяка стойност на x .

- Да се изобрази графиката на функцията спрямо нарисувана координатна система
- Да се приближи чрез трапеци с дадена дължина на основата δ фигурата, заключена между видимата графика на фигурата и абсцисата
- Да се визуализират така получените трапеци
- Да се изчисли сумата от лицата на така получените трапеци
- Да се експериментира с различни дефиниции на функцията f

1.22. Да се нарисува програмно котката Pusheen [3].



Фигура 1. Pusheen the cat. Фигурата е от [3]

Литература

- [1] Магдалина Тодорова, Петър Армянов, Дафина Петкова, Калин Георгиев, “Сборник от задачи по програмиране на C++. Първа част. Увод в програмирането”
- [2] А. Дичев, И. Сосков, “Теория на програмите”, Издателство на СУ, София, 1998
- [3] Wikiphow, How to Draw Pusheen the Cat, <https://www.wikihow.com/Draw-Pusheen-the-Cat>