



4^η Εργασία

Διαδικαστικά

Η εργασία είναι **αυστηρά ατομική** και αποτελεί την 4^η από τις 5 εργασίες του μαθήματος. Ως 5^η εργασία θα υπολογιστεί η συμμετοχή στη διόρθωση μιας εργασίας. Τα διαδικαστικά που αφορούν τις εργασίες αναφέρονται αναλυτικά στις πληροφορίες του μαθήματος στο eClass. **Αντιγραφή σε κάποια εργασία συνεπάγεται μηδενισμό σε όλες τις εργασίες αυτού του έτους.**

Όλες οι εργασίες θα παραδοθούν αυστηρά μέσω eClass.

Η 4^η εργασία έχει καταληκτική ημερομηνία και ώρα παράδοσης **Δευτέρα 7/1/2019** και ώρα **23:30** (πείτε στον εαυτό σας ότι το σύστημα κλείνει 11 το βράδυ και ότι η μισή ώρα είναι για να μην τύχει κάτι). **Καμία εργασία δεν θα γίνει δεκτή μετά τη λήξη της προθεσμίας¹.**

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:

Διαβάστε αυτές τις λίγες γραμμές για να μην χάνετε εσείς μονάδες και εγώ την ψυχραιμία μου! Για την εργασία παραδώστε **ΜΟΝΟ ένα αρχείο pdf με τη λύση σας και τίποτε άλλο!** Το αρχείο αυτό ονομάστε το με το όνομά σας (π.χ. Xenos_m.pdf), αλλά **μέσα στο αρχείο δεν θα πρέπει να υπάρχει τίποτε απολύτως που να αναφέρει το όνομά σας**. Αυτό περιλαμβάνει και τα metadata του αρχείου, δηλαδή **να σβήσετε κάθε προσωπική πληροφορία και από τα properties του αρχείου** (π.χ. όνομα). Σε περίπτωση που το αρχείο σας έχει οποιαδήποτε πληροφορία για εσάς, είτε στο κείμενο είτε στα metadata θα βαθμολογηθεί κανονικά, αλλά με -30% του βαθμού ως ποινή.

Μην αφήνετε την εργασία για τελευταία στιγμή και ΜΗΝ εμπλακείτε σε διαδικασίες που μπορεί να σας φέρουν σε δύσκολη θέση.

¹ Αυτό είναι κάτι που το τηρώ αυστηρά και δεν θα παρεκκλίνω ποτέ, άρα μην στείλετε εργασία έστω και 1 λεπτό μετά τη λήξη της προθεσμίας με e-mail.



Ζητούμενο

Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα σε C, το οποίο ζητά από το χρήστη να εισάγει ένα δυαδικό ακέραιο αριθμό με τουλάχιστον 1 και έως 10 το πολύ ψηφία. Εφόσον ο χρήστης δώσει έγκυρη είσοδο, τότε το πρόγραμμα υπολογίζει και εμφανίζει τον αντίστοιχο δεκαδικό ακέραιο.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
#include <string.h>

void main(void)
{
    int i,flag,len,dec;
    char input[13]; // 11 + 2 -> \n\0

    do {
        printf("Dwste ena dyadiko akeraio me 1 ews 10 psifia: ");
        /* Χρησιμοποιούμε την fgets() γιατί σε περίπτωση που ο χρήστης δώσει
        περισσότερους χαρακτήρες από το μέγεθος του πίνακα input δεν θα υπάρξει πρόβλημα
        στο πρόγραμμα */
        fgets(input, sizeof input, stdin);

        /* Η fgets() όμως δεν σβήνει αυτόματα το \n στο τέλος του string που διαβάζει
        */
        input[strlen(input)-1]='\0';
        fflush(stdin); //αγνόησε όλους χαρακτήρες έδωσε ο χρήστης παραπάνω από 11
        len = strlen(input);

        if (len>10 || len==0) {
            printf("Eipame, me 1 ews 10 psifia!\n\n");
            flag=1;
            continue;
        }
        flag=0;
        for (i=0;i<len;i++)
            if (input[i]!='0' && input[i]!='1') {
                printf("Mono 0 kai 1 epitrepetai stoys dyadikoys arithmous!\n\n");
                flag=1;
                break;
            }
        } while (flag);

        dec=0;
        len = strlen(input);
        for(i=0;i<len;i++) {
            if(input[i]== '1')
                dec = dec + pow(2,len-1-i);
        }
        printf("O antistoixos dekadikos einai o %d.\n\n",dec);
    }
```

Για το παραπάνω πρόγραμμα:

- 1) Να κατασκευαστεί ο γράφος της κυκλωματικής πολυπλοκότητας και να υπολογιστεί η κυκλωματική πολυπλοκότητα και με τους 3 τρόπους που έχετε διδαχθεί. Για να είναι σαφής και κατανοητός ο γράφος της κυκλωματικής πολυπλοκότητας που θα σχεδιάσετε, θα πρέπει να αναφέρετε για κάθε κόμβο του γράφου σε ποιες εντολές αντιστοιχεί. Απάντηση που θα έχει μόνο το γράφο, χωρίς επεξήγηση και αριθμηση, δεν θα θεωρείται ολοκληρωμένη.



- 2) Να καταγραφούν τα βασικά μονοπάτια. Για τη δική σας διευκόλυνση λύστε την άσκηση ως εξής: α) Βρείτε τις εξαρτήσεις συνύπαρξης E1, E2, ... E_n που υπάρχουν στο γράφο σας. β) Με βάση αυτές τις εξαρτήσεις βρείτε το μικρότερο δυνατό μονοπάτι που να είναι έγκυρο, ονομάστε το M1 και εμπλουτίστε το με όσο το δυνατό λιγότερες νέες ακμές είναι εφικτό, ξεκινώντας από τον πρώτο κόμβο όπου υπάρχει δυνατότητα διακλάδωσης. Αν το νέο μονοπάτι είναι έγκυρο ονομάστε το M2 και επαναλάβετε (στο M3, ... M_n), αλλιώς αναζητήσετε άλλο κόμβο διακλάδωσης. γ) Συνεχίστε μέχρι είτε να μην υπάρχουν νέες ακμές, είτε να μην υπάρχουν έγκυρα μονοπάτια που να περιέχουν όλες τις ακμές.
- 3) Να σχεδιαστούν οι περιπτώσεις ελέγχου με βάση την τεχνική δοκιμής βασικών μονοπατιών εκτέλεσης.

Μετά το page break ακολουθεί υπόδειγμα αρχείου απάντησης που μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε αν θέλετε!



1) Αρχικά γίνεται η απαρίθμηση των κόμβων.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
#include <string.h>

void main(void)
{
    int i,flag,len,dec;
    char input[13]; // 11 + 2 -> \n\0

    do {
        printf("Dwste ena dyadiko akeraio me 1 ews 10 psifia: ");
        /* Χρησιμοποιούμε την fgets() γιατί σε περίπτωση που ο χρήστης δώσει περισσότερους
        χαρακτήρες από το μέγεθος του πίνακα input δεν θα υπάρξει πρόβλημα στο πρόγραμμα */
        fgets(input, sizeof input, stdin);

        /* Η fgets() όμως δεν σβήνει αυτόματα το \n στο τέλος του string που διαβάζει */
        input[strlen(input)-1]='\0';
        fflush(stdin); // αγνόησε όλους χαρακτήρες έδωσε ο χρήστης παραπάνω από 11
        len = strlen(input);

        1
        if (len>10 || len==0) {
            printf("Eipame, me 1 ews 10 psifia!\n\n");
            flag=1;
            continue;
        }
        flag=0;
        for (i=0;i<len;i++)

            2
            if (input[i]!='0' && input[i]!='1') {
                printf("Mono 0 kai 1 epitrepetai stoys dyadikoys arithmous!\n\n");
                flag=1;
                break;
            }
        } while (flag);

        dec=0;
        len = strlen(input);

        for(i=0;i<len;i++) {
            if(input[i]== '1')
                dec = dec + pow(2,len-1-i);
        }

    }
}
```

Η αρίθμηση από 1 έως 3 είναι σωστή, αλλά προφανώς υπάρχουν και άλλες σωστές. Μπορείτε να ξεκινήσετε από αυτή ή να την αλλάξετε.



Με βάση την παραπάνω αρίθμηση ο γράφος ροής του προγράμματος είναι ο εξής:

Add graph here!

Προσοχή δείξτε και τις περιοχές στο σχήμα σας!

Από τον παραπάνω γράφο προκύπτει ότι η κυκλωματική πολυπλοκότητα είναι add a number, γιατί:

$$V(g) = e - n + 2 = \dots$$

Περιοχές γράφου = ... (όπως φαίνονται στο σχήμα)

$$1 + \dots + \dots + = \dots$$

2) Για τον εντοπισμό των βασικών μονοπατιών ακολουθούμε την εξής προσέγγιση:

- Πάρε το μικρότερο δυνατό μονοπάτι (με τις λιγότερες ακμές) το οποίο να είναι έγκυρο.
- Εμπλούτισε αυτό το μονοπάτι **με όσο το δυνατόν λιγότερες νέες ακμές**, ξεκινώντας από τον πρώτο κόμβο που έχεις αυτή τη δυνατότητα διακλάδωσης. Έλεγχος αν αυτό το μονοπάτι είναι έγκυρο, αλλιώς επανέλαβε αυτό το βήμα.
- Συνέχισε μέχρι να μην υπάρχουν νέες ακμές.

Ας δούμε πρώτα όλες τις **εξαρτήσεις συνύπαρξης** που υπάρχουν στον γράφο του λογισμικού μας:

- E1. Αν σε ένα μονοπάτι υπάρχει ο κόμβος ...
- E2. ...
- E3. ...
- E4. ...

Προσθέστε κι άλλες αν χρειάζονται!

Με βάση τις παραπάνω εξαρτήσεις το μικρότερο έγκυρο μονοπάτι είναι το εξής:

M1: 1-2- ...

Στη συνέχεια, ακολουθώντας τον αλγόριθμο έχουμε (με περίγραμμα εμφανίζονται η νέα ή οι νέες ακμές που προστίθενται σε σχέση με τα προηγούμενα βασικά μονοπάτια):

M2: ...

M3: 1-2-3-4-... δείξτε κάθε νέα ακμή έτσι



M4: ...

Προσθέστε όσα μονοπάτια χρειάζονται...

Σε αυτό το σημείο, οι μόνες ακμές που δεν συμπεριλαμβάνονται σε κανένα βασικό μονοπάτι είναι οι ακμές (αν υπάρχουν τέτοιες ακμές, μπορεί και όχι). Τυπικά θα έπρεπε να δίνουμε μονοπάτια τα οποία θα περιέχουν αυτές τις ακμές, αλλά πρακτικά θα είναι αδύνατο να ελεγχθούν, έτσι δεν χρειάζεται να το κάνουμε. Συνεπώς, το πρόγραμμά μπορεί να ελεγχθεί με **προσθέστε νούμερο εδώ** βασικά μονοπάτια, δηλαδή λιγότερα από την κυκλωματική πολυπλοκότητα η οποία αποτελεί άνω όριο των βασικών μονοπατιών.

Σημειώσεις:

1. όλες οι ακμές περιλαμβάνονται τουλάχιστον 1 φορά στα παραπάνω μονοπάτια.
2. κάθε μονοπάτι διαφέρει από τα άλλα τουλάχιστον σε μία ακμή,
3. αυτή είναι μία μόνο από τις ορθές λύσεις (δηλαδή αν ακολουθηθεί διαφορετική μέθοδος καταγραφής των μονοπατιών, το σύνολο των βασικών μονοπατιών μπορεί να είναι διαφορετικό αλλά πάντα θα είναι μεγέθους **το νούμερο που είπατε παραπάνω** και θα καλύπτει όλες τις ακμές τουλάχιστον 1 φορά).

3) Κάποιες ενδεικτικές περιπτώσεις ελέγχου για τα μονοπάτια είναι:

Μονοπάτι	Περιγραφή	Περίπτωση ελέγχου (input)	Αναμενόμενο αποτέλεσμα (έξοδος προγράμματος)
M1	Θα πρέπει να δοθεί ένα αλφαριθμητικό 13 χαρακτήρων ακριβώς, όλοι με τιμές 0 ή 1	0001100001101	Grousouzia! Edoses 13 characters. System is crashing!
M2			
M3			
M4			
Η περιγραφή για το μονοπάτι M1 είναι λάθος! Δεν υπάρχει τέτοια περίπτωση ελέγχου για κανένα εφικτό μονοπάτι που μπορείτε να έχετε φτιάξει. Είναι απλά δίκην παραδείγματος! Προσθέστε όσες γραμμές χρειάζονται, ανάλογα με τα μονοπάτια που είχατε!			