## Міністерство освіти і науки України Національний технічний університет України «КПІ ім. Ігоря Сікорського» Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Кафедра інформатики та програмної інженерії

Мультипарадигменне програмування

## **3BIT**

до лабораторної роботи №3

Виконав		
студент	ІП-01 Хернуф Валід	
	(№ групи, прізвище, ім'я, по батькові)	
Прийняв	ас. Очеретяний О. К.	
	(посала прізвище ім'я по батькові)	

# 1. Завдання лабораторної роботи **№**1

Це завдання пов'язане з використанням "заміни імені", щоб придумати альтернативні імена. Наприклад, Фредерік Вільям Сміт також може бути Фредом Вільямом Смітом або Фредді Вільямом Смітом. Тільки частина (d) присвячена цьому, але інші проблеми є корисними.

- а) Напишіть функцію all\_except\_option, яка приймає string i string list. Поверніть NONE, якщо рядка немає у списку, інакше поверніть SOME lst, де lst ідентичний списку аргументів, за винятком того, що рядка в ньому немає. Ви можете вважати, що рядок  $\epsilon$  в списку щонайбільше один раз. Використовуйте рядок, наданий вам, для порівняння рядків.
- b) Напишіть функцію get\_substitutions1, яка приймає string list list (список списків рядків, замін) і string s і повертає string list. Результат містить всі рядки, які є в якомусь із списків замін, які також мають s, але сам s не повинен бути в результаті.
- c) Напишіть функцію get\_substitutions2, схожу на get\_substitutions1, за винятком того, що вона використовує хвостову рекурсивну локальну допоміжну функцію.
- d) ) Напишіть функцію similar\_names, яка приймає string list list із підстановками (як у частинах (b) і (c)) і повне ім'я типу {first:string,middle:string,last:string} і повертає список повних імен (тип {first:string,middle:string,last:string} list). Результатом є всі повні імена, які ви можете створити, замінивши ім'я (і лише ім'я), використовуючи заміни та частини (b) або (c). Відповідь має починатися з оригінальної назви (тоді мати 0 або більше інших імен).

У цій задачі йдеться про карткову гру-пасьянс, придуману саме для цього питання. Ви напишете програму, яка відстежує хід гри. Ви можете виконати частини (а)—(е), перш ніж зрозуміти гру, якщо хочете. Гра проводиться з колодою карт і ціллю. У гравця є список карт в руці, спочатку порожній. Гравець робить хід, витягуючи карту з колоди, що означає вилучення першої карти зі списку карт колоди і додавання її до списку карт в руці, або скидання, що означає вибір однієї з карт в руці для видалення. Гра закінчується або тоді, коли гравець вирішує більше не робити ходів, або коли сума значень утриманих карт перевищує ціль.

Ціль — закінчити гру з низьким результатом (0 найкращий результат). Підрахунок балів працює наступним чином: Нехай sum — це сума значень карт, що в руці. Якщо sum більша за goal, *попередній рахунок* = 3\*(sum - goal), інакше *попередній рахунок* = (goal — sum). Кінцевий рахунок дорівнює *попередньому рахунку*, якщо всі картки, які на руці, не однакового кольору. Якщо всі картки одного кольору, кінцевий рахунок є попереднім рахунком, поділеним на 2 (і округлений, за допомогою цілочисельного ділення; використовуйте оператор div ML)

- а) Напишіть функцію card\_color, яка бере карту і повертає її колір (піки і трефи чорні, бубни і чирви червоні).
- b) Напишіть функцію card\_value, яка бере карту та повертає її значення (нумеровані карти мають свій номер як значення, тузи 11, все інше 10).
- с) Напишіть функцію remove\_card, яка бере список карт cs, картку c та виняток e. Функція повертає список, який містить усі елементи cs, крім c. Якщо c є у списку більше одного разу, видаліть лише перший. Якщо c немає у списку, поверніть виняток e.
- d) Напишіть функцію all\_same\_color, яка приймає список карт і повертає true, якщо всі карти в списку мають однаковий колір.
- e) Напишіть функцію sum\_cards, яка бере список карт і повертає суму їх значень. Використовуйте локально визначену допоміжну функцію, яка є хвостово-рекурсивною.
- f) Напишіть функцію score, яка отримує на вхід card list (картки, що утримуються) та int (ціль) і обчислює рахунок, як описано вище.
- g) Напишіть функцію officiate, яка «запускає гру». Вона приймає на вхід card list (список карт), move list (що гравець «робить» у кожній точці) та int (ціль) і повертає рахунок у кінці гри після обробки (частину чи всі) переміщення в списку переміщень по порядку. Використовуйте локально визначену рекурсивну допоміжну функцію, яка приймає

кілька аргументів, які разом представляють поточний стан гри. Як описано вище:

- Гра починається з того, що утримувані карти є порожнім списком.
- Гра закінчується, якщо більше немає ходів. (Гравець вирішив зупинитися, оскільки move list порожній.)
- Якщо гравець скидає якусь карту с, гра продовжується (тобто виконується рекурсивний виклик), коли утримувані карти не мають с, а список карт залишається незмінним. Якщо с немає в картках, що утримуються, поверніть виняток IllegalMove.
- Якщо гравець бере, але список карт (уже) порожній, гра закінчена. Інакше, якщо розіграш призведе до того, що сума карт, що тримаються, перевищує ціль, гра закінчується (після розіграшу). В іншому випадку гра продовжується з більшою кількістю карт на руці та меншою колодою.

#### 2. Опис програмного коду

**№**1

#### Функція а:

```
fun all_except_option([], _) = NONE
  | all_except_option(h::t, str) =
   if same_string(str, h) then SOME(t)
   else case all_except_option(t, str) of
        NONE => NONE
        | SOME e => SOME(h::e)
```

#### Функція b:

```
fun get_substitutions1([], _) = []
    | get_substitutions1(h::t, str) =
        case all_except_option(h, str) of
    NONE => get_substitutions1(t, str)
        | SOME lst => lst @ get_substitutions1(t, str)
```

#### Функція с:

#### Функція d:

#### Функція а:

fun sum\_cards(cs) =

let fun tail\_recursive([], a) = a

in tail\_recursive(cs, 0) end

```
fun card_color((Clubs, _)) = Black
  card_color((Spades, _)) = Black
  card_color(_) = Red
   Функція b:
fun card_value((_, Ace)) = 11
  card_value(_, Num n) = n
  card_value((_,_)) = 10
   Функція с:
fun remove_card([], c, e) = raise e
  remove_card(h::t, c, e) =
   if h = c then t
   else h::remove_card(t, c, e)
   Функція d:
fun all_same_color([]) = true
  all_same_color(h::[]) = true
  | all_same_color(h::m::t) =
   if card_color(h) = card_color(m)
   then all_same_color(m::t)
   else false
   Функція е:
```

tail\_recursive(h::t, a) = tail\_recursive(t, a + card\_value(h))

#### Функція f:

in step(cs, ms, []) end

```
fun score(cs, g) =
    let fun subScore(cs) =
        if sum_cards(cs) > g
        then 3 * (sum_cards(cs) - g)
        else g - sum_cards(cs)
in
   if all_same_color(cs)
   then subScore(cs) div 2
   else subScore(cs)
end
   Функція д:
fun officiate(cs, ms, g)=
    let fun step(cs, ms, hand) =
            if sum_cards(hand) > g
            then score(hand, g)
            else case ms of
                 [] => score(hand, g)
                 |(h::t) => case h of
                            Discard card => step(cs, t, remove_card(hand, card,
IllegalMove))
                            Draw => case cs of
                                     [] => score(hand, g)
                                     | (hd::tl) => step(tl,t,
hd::hand)
```

## 3. Скріншоти роботи функцій

**№**1

#### Тестування функції а:

```
fun provided_test1() =
  let val strList1 = ["first", "second", "third", "fourth"]
     val strList2 = ["first", "third", "fifth", "seventh"]
  in
        (all_except_option(strList1, "second"),
        all_except_option(strList2, "second"))
  end
val ans_first = provided_test1()

     Peзультат тестування функції a:
     val ans_first = (SOME ["first", "third", "fourth"], NONE) :
     string list option * string list option
```

#### Тестування функції b:

## Результат тестування функції b:

```
val ans_second = (["John", "Morty", "Jerry"], ["Summer"], []) :
   string list * string list
```

## Тестування функції с:

```
fun provided_test3() =
    let val strList =
[["John","Rick"],["Summer","Beth"],["Rick","Morty","Jerry"]]
    in
        (get_substitutions1(strList, "Rick"),
            get_substitutions1(strList, "Beth"),
            get_substitutions1(strList, "Fred"))
    end
val ans_third = provided_test3()
```

#### Результат тестування функції с:

```
val ans_third = (["John","Morty","Jerry"],["Summer"],[]):
   string list * string list * string list
```

#### Тестування функції d:

```
fun provided_test4() =
    let val strList =
[["John","Rick"],["Summer","Beth"],["Rick","Morty","Jerry"]]
    val name1 = {first = "Rick", middle = "C-137", last = "Sanchez"}
    val name2 = {first = "Beth", middle = "C-137", last = "Smith"}
    val name3 = {first = "Fred", middle = "C-137", last = "Smith"}
    in
        (similar_names(strList, name1),
        similar_names(strList, name2),
        similar_names(strList, name3))
    end
val ans_fourth = provided_test4()
```

#### Результат тестування функції d:

## Тестування функції а:

```
fun provided_test5() =
   let
     val c1 = (Diamonds, King)
     val c2 = (Spades, Ace)
     val c3 = (Clubs, Num 6)
   in
        (card_color(c1),
        card_color(c2),
        card_color(c3))
   end
val ans_fifth = provided_test5()
```

#### Результат тестування функції а:

```
val ans_fifth = (Red,Black,Black) : color * color * color val ans_sixth (40.44 C) : int * int * int
```

## Тестування функції b:

```
fun provided_test6() =
    let
        val c1 = (Diamonds, King)
        val c2 = (Spades, Ace)
        val c3 = (Clubs, Num 6)
    in
        (card_value(c1),
        card_value(c2),
        card_value(c3))
    end
val ans_sixth = provided_test6()
```

## Результат тестування функції b:

```
val ans_sixth = (10,11,6) : int * int * int
```

#### Тестування функції с:

```
fun provided_test7() =
    let
        val cList = [(Diamonds, King), (Hearts, Queen), (Spades, Ace)]
        val c1 = (Diamonds, King)
        val c2 = (Spades, Ace)
    in
        (remove_card(cList,c1, IllegalMove),
        remove_card(cList, c2, IllegalMove))
    end
val ans_seventh = provided_test7()
```

#### Результат тестування функції с:

```
val ans_seventh =
    ([(Hearts,Queen),(Spades,Ace)],[(Diamonds,King),(Hearts,Queen)]) :
    (suit * rank) list * (suit * rank) list
```

## Тестування функції d:

```
fun provided_test8() =
    let
        val cList1 = [(Diamonds, King), (Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
        val cList2 = [(Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
        val cList3 = [(Diamonds, King)]
    in
        (all_same_color(cList1),
        all_same_color(cList2),
        all_same_color(cList3))
    end
val ans_ninth = provided_test9()
```

## Результат тестування функції d:

```
val ans_eighth = (false, true, true) : bool * bool * bool
```

## Тестування функції е:

```
fun provided_test9() =
    let
        val cList1 = [(Diamonds, King), (Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
        val cList2 = [(Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
        val cList3 = [(Diamonds, King)]
    in
        (sum_cards(cList1),
        sum_cards(cList2),
        sum_cards(cList3))
    end
val ans_ninth = provided_test9()
```

#### Результат тестування функції е:

```
val ans_ninth = (27,17,10) : int * int * int
```

#### Тестування функції f:

```
fun provided_test10() =
   let
     val cList1 = [(Diamonds, King), (Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
     val cList2 = [(Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
     val cList3 = [(Diamonds, King)]
   in
        (score(cList1, 40),
        score(cList2, 30),
        score(cList3, 15))
   end
```

## Результат тестування функції f:

```
val ans tenth = (13,6,2) : int * int * int
```

## Тестування функції д:

```
fun provided_test11() =
    let
        val cList1 = [(Diamonds, King), (Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
        val mList1 = [Draw, Draw, Discard (Spades, Ace)]
        val cList2 = [(Spades, Ace), (Clubs, Num 6)]
        val mList2 = [Draw]
        val cList3 = [(Diamonds, King)]
        val mList3 = [Draw, Discard (Diamonds, King)]
    in
        (officiate(cList1, mList1, 40),
        officiate(cList2, mList2, 20),
        officiate(cList3, mList3, 10))
    end
```

#### Результат тестування функції д:

```
val ans_eleventh = (15,4,5) : int * int * int
```