שפת C – תרגיל בית

הנחיות כלליות:

- יש להקפיד על נתינת שמות משמעותיים למשתנים
 - יש להקפיד על הזחות (TAB) נכונות.
 - #define יש להקפיד על הגדרת "מספרי קסם" כ
 - .h לחלק את הקוד ל קבצי c לחלק את הקוד ל
- יש לדאוג שהקוד מתקמפל ורץ ואז לדאבג (debug) אותו ע״י הרצות חיוביות ושליליות. •

תרגיל:

gnim נרצה לבנות את משחק ה

המשחק מתנהל כך: בוחרים את גודל שלושת הערימות.

כעת כל שחקן בתורו יכול לבחור להוריד כמה גפרורים מאחת החבילות בלבד (כולל להוריד את כולה) שימו לב : רק להוריד , לא להוסיף ולא להשאיר באותו מצב. (על התוכנה לוודא את זה)

המפסיד הוא מי שנותר עם הגפרור האחרון.

: התוכנה פותחת בהצגת השאלה

please enter 3 numbers

המשתמש מכניס את המספרים לתחילת המשחק

3 21 7

ואז הפלט הוא:

packet sizes are 3 7 21

והמשחק התחיל.

אם המחשב מתחיל הפלט הוא:

I turned 21 to 4 packet sizes are now: 3 7 4 Your Turn please state how much to take?

: כעת תור המשתמש הקלט יראה כך

4 to 1

ויגרור אחריו את תשובת המחשב:

I turned 7 to 2 packet sizes are now 1 3 2

Your Turn please state how much to take?

והנה תגובה אפשרית:

3 to 0

: תגובת המחשב

המחשב תמיד מנצח ...

מה סוד המשחק?

אם נשארנו עם 3 חבילות עם הערכים : 0 0 \times כאשר (X>1) הדרך לניצחון הוא ע"י הפיכת X ל 1. כאשר החבילות הן X כאשר (X>1) הדרך לניצחון הוא ע"י הפיכת X ל 0. כאשר החבילות הן X כאשר (X>1) הדרך לניצחון הוא ע"י הפיכת X ל 1. כאשר אשר החבילות הן X ל 1.

X>1 , Y>1 המקרים לפחות X Y Z החבילות הובילות המקרים המקרים כל

במקרים אלו תמיד יש להביא את החבילה השלישית להיות הסכום של השניים האחרות.

לדוגמא בחרתם להתחיל ב 3 לדוגמא

7=3+4 ש כיון 4 להיות 21 את 21 המחשב העביר את

7 4 3 : וחבילות הן

לאחר מכן אני בחרתי לדוגמא להפוך את 3 ל

אז יש להפוך את 7 ל 5 והחבילות הן: 1 ל 4 1 וכן הלאה ...

מה היה קורה אילו היינו בוחרים חבילות כך שכבר הסכום של שתיים הוא כבר השלישית לדוגמא היינו בוחרים לכתחילה 4 1 5 ?

במצב זה המחשב היה בוחר שאתה תתחיל דווקא.

במצבים לא מאוזנים הוא בוחר להתחיל לאזן את החבילה השלישית ולתת למשתמש להמשיך, ובמצבים מאוזנים הוא ייתן למשתמש להתחיל.

יש לדאבג את התוכנית ע"י כך שתתנו לכמה שיותר חברים וחברי משפחה לנסות לנצח את המחשב.

בהצלחה !!!