دانشکدهی علوم و مهندسی کامپیوتر - مبانی کامپیوتر و برنامهسازی

تكليف سرى هشتم – پاييز 1394

تاريخ تحويل : 18 آذر



#### طراحان سؤال: محمد زمان زاده و على شماخي

#### 💠 سؤالهای زیر را بهصورت بازگشتی حل کنید.

- 1- پنج تابع زیر را پیادهسازی کنید (برای این سؤال یک تابع main نوشته و تمام توابع را چک کنید): آرایهای را بهعنوان ورودی گرفته و ...
  - a. مجموع عناصرش را محاسبه کند.
    - b. عنصر minimum را برگرداند.
    - C. میانگین عناصر را محاسبه کند
  - d. مجموع عناصر اول آرایه را برگرداند.
    - e. عناصر آرایه را از انتها چاپ کند.
- -2 میدانیم که برای به دست آوردن باقیمانده یک عدد بر 11 میتوانیم از سمت راست علامتهای + و را به ارقام نسبت داده و سپس آنها را با هم جمع کنیم. این عمل را آنقدر تکرار می کنیم تا به عددی بین 0 تا 0 برسیم. تابعی بنویسید که با استفاده از روش بالا باقیمانده عدد بر 11 را محاسبه کند و برگرداند. سپس برنامهای بنویسید که عدد صحیح n را دریافت کند و باقیماندهاش بر 11 را با استفاده از تابع بالا نمایش دهد. [محمد زمان زاده]
  - 3- برنامهای بنویسید که مثلث خیام پاسکال را نمایش دهد.

#### ارايه 🛠

- 4- به کمک آرایههای موازی، برنامهای بنویسید که شماره دانشجویی و نمره 20 دانشجوی درس مبانی کامپیوتر را ذخیره کند. کند. سپس تابعی بنویسید که لیست را برحسب نمرات از بیشترین به کمترین چاپ کند.
- 5- برنامهای بنویسید که کاربر 20 عدد صحیح را برای ذخیره در آرایه وارد می کند. سپس عددی را به قصد جستجو در این آرایه وارد می کند. درصورتی که عدد واردشده موجود باشد، جایگاه (اندیس) آن را نمایش بدهد (اگر بیشتر از یکبار تکرار شده بود، جایگاه همگی را نمایش دهد). در غیر این صورت "not found" را چاپ کند. [مجتبی کریمی نیا]

دانشکدهی علوم و مهندسی کامپیوتر - مبانی کامپیوتر و برنامهسازی

تكليف سرى هشتم – ياييز 1394

تاريخ تحويل : 18 آذر



### 7- پیادهسازی ماتریس 2 بعدی بهوسیلهی آرایه یکبعدی:

- a. تابعی بنویسید که سطر و ستون ماتریس را بگیرد و مقدار درایه متناظر در ماتریس یکبعدی را بهعنوان خروجی برگرداند.
- b. تابعی بنویسید که کل ماتریس را با تابع ()rand مقداردهی کند. (در مورد کاربرد ()srand تحقیق کرده و از آن استفاده کنید.)
  - 8- تابعی بنویسید که دو ماتریس  $3 \times 3$ را باهم جمع کند. همچنین تابعی برای ضرب همین دو ماتریس بنویسید.
  - 9- برنامهای بنویسید که دو ماتریس از ورودی دریافت کرده، و تشخیص دهد آیا ماتریس دوم، زیرماتریس اولی هست یا خیر. (زیرماتریس ماتریسی است که در دل ماتریسی دیگر جای دارد)

$$\begin{bmatrix} 2 & 5 & 1 & 7 \\ 8 & 4 & 5 & 6 \\ 1 & 6 & 4 & 5 \\ 5 & 3 & 2 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 5 & 6 \\ 4 & 5 \end{bmatrix}$$

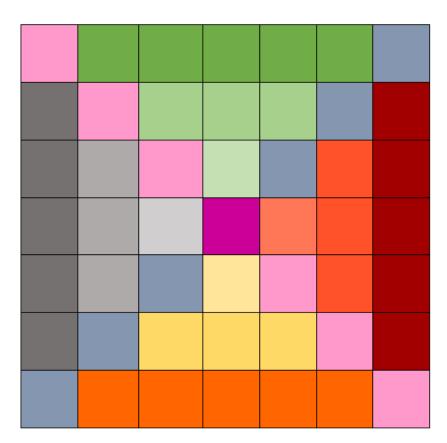
( n=5 با استفاده از آرایهی دوبعدی و با گرفتن n شکل زیر را چاپ کنید: (مثال n=5

- 1 2 3 4 5
- 2 3 4 5 4
- 3 4 5 4 3
- 4 5 4 3 2
- 5 4 3 2 1

دانشکدهی علوم و مهندسی کامپیوتر - مبانی کامپیوتر و برنامهسازی تکلیف سری هشتم – پاییز 1394 تاریخ تحویل : 18 آذر



 $7 \times 7$  را دریافت کند.سپس عناصر مثلث بالا را با مثلث پایینی و مثلث  $-7 \times 7$  را دریافت کند.سپس عناصر مثلث بالا را با مثلث پایینی و مثلث سمت راست را با مثلث سمت چپ جابجا کند.و در پایان اعداد ماتریس را چاپ کن. [محمد زمان زاده]



برای مثال در ماتریس بالا سطرهای سبزرنگ با نارنجی جابجا شوند و همچنین ستونهای قرمز با خاکستری. توجه داشته باشید که دادههای رو قطر اصلی و فرعی بدون تغییر باقی میمانند.

دانشکده ی علوم و مهندسی کامپیوتر - مبانی کامپیوتر و برنامهسازی تکلیف سری هشتم – پاییز 1394

تاريخ تحويل: 18 آذر



12-میخواهیم ساختمان داده پشته (Stack) را به کمک آرایهها پیادهسازی کنیم. در این ساختمان داده هر عنصری که دیرتر وارد آرایه شود، زودتر از آن خارج می شود (First In First Out) اگر دو تابع به نامهای Push و Pop داشته باشیم، اولی عناصر را در صورت وجود ظرفیت (capacity) به پس از دادههای موجود در آرایه می افزاید و تابع دوم نیز آخرین عنصر موجود در آرایه را خارج می کند و به عنوان مقدار خروجی بازمی گرداند.

توابع ()int pop و (void push(int num و void push) را پیادهسازی کنید

Push(5);

Push(3);

Pop();

Push(4);

5			
5	3		
5			
5	4		

13- به کمک آرایه دوبعدی بازی XO را پیادهسازی کنید.

# تذكرات:

- مشاهدهی هرگونه کپی به منزلهی نصف نمره منفی طرفین میباشد.
- در صورت تاخیر در تحویل تمارین، تا 24 ساعت اول 50٪ نمره کسر خواهد شد، سپس نمرهی تمرین صفر در نظر
  گرفته خواهد شد
  - آخرین مهلت ارسال تکالیف تا 6:00 روز چهارشنبه (18 آذر) میباشد.
- هرگونه اشتباه در ارسال تمارین از جمله رعایت نکردن قالب گفته شده، به منزلهی عدم تصحیح تکلیف شما خواهد بود.
- در نوشتن برنامهها رعایت نکاتی همچون: رعایت فرورفتگی، نامگذاری صحیح متغیرها الزامی میباشد. و عدم رعایت آن موجب کسر نمره خواهد شد.

موفق باشید

گروه حل تمرین