|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Termín odevzdání:** | **11.11.2018 23:59:59** | 442408.943 sec |
| **Pozdní odevzdání s penalizací:** | **06.01.2019 23:59:59** (Penále za pozdní odevzdání: 100.0000 %) | |
| **Hodnocení:** | **0.0000** | |
| **Max. hodnocení:** | **3.0000** (bez bonusů) | |
| **Odevzdaná řešení:** | 0 / 20 Volné pokusy + 10 Penalizované pokusy (-10 % penalizace za každé odevzdání) | |
| **Nápovědy:** | 0 / 2 Volné nápovědy + 2 Penalizované nápovědy (-10 % penalizace za každou nápovědu) | |
|  | | |

Úkolem je vytvořit program, který bude porovnávat dvojice trojúhelníků.

V rovině jsou zadané 2 trojúhelníky, každý trojúhelník je zadán pomocí trojice svých vrcholů (tedy je celkem zadáno 6 vrcholů). Vrchol trojúhelníku je souřadnice ve 2D rovině, je tedy zadán jako dvě desetinná čísla. Program tyto souřadnice přečte ze svého vstupu a rozhodne pro jednu z následujících variant:

* zda zadané body tvoří trojúhelník (zadaná trojice bodů netvoří trojúhelník, pokud body leží na jedné přímce),
* zda jsou zadané trojúhelníky shodné,
* zda jsou zadané trojúhelníky liší, ale mají stejný obvod, nebo
* zda jsou zadané trojúhelníky zcela odlišné.

Pokud je vstup neplatný, program to musí detekovat a zobrazit chybové hlášení. Chybové hlášení zobrazujte na standardní výstup (ne na chybový výstup). Za chybu považujte:

* nečíselné zadání souřadnic (neplatné desetinné číslo),
* chybějící souřadnice.

**Ukázka práce programu:**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

0 0

**Bod B:**

5 0

**Bod C:**

2.5 3

**Trojuhelnik #2:**

**Bod A:**

4 -1

**Bod B:**

7 1.5

**Bod C:**

4 4

**Trojuhelniky jsou shodne.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

0

15

**Bod B:**

112 0 112 15

**Bod C:**

**Trojuhelnik #2:**

**Bod A:**

0 0

**Bod B:**

96 0

**Bod C:**

0 40

**Trojuhelniky nejsou shodne, ale maji stejny obvod.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

0 0

**Bod B:**

10 0

**Bod C:**

0 10

**Trojuhelnik #2:**

**Bod A:**

-5 3

**Bod B:**

12 8

**Bod C:**

37 15

**Trojuhelnik #2 ma vetsi obvod.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

0 14.04

**Bod B:**

11.2 0

**Bod C:**

0 0

**Trojuhelnik #2:**

**Bod A:**

20.16 0

**Bod B:**

0 2.7

**Bod C:**

20.16 2.7

**Trojuhelniky nejsou shodne, ale maji stejny obvod.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

0 0

**Bod B:**

10 0

**Bod C:**

0 10

**Trojuhelnik #2:**

**Bod A:**

0 0

**Bod B:**

10 10

**Bod C:**

15 15

**Body netvori trojuhelnik.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

10 0

**Bod B:**

20 1

**Bod C:**

25 1.5

**Body netvori trojuhelnik.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

0 0

**Bod B:**

999.990 204.330

**Bod C:**

899.991 183.897

**Body netvori trojuhelnik.**

**Trojuhelnik #1:**

**Bod A:**

1 2

**Bod B:**

3 abcd

**Nespravny vstup.**

**Poznámky:**

* Ukázkové běhy zachycují očekávané výpisy Vašeho programu (tučné písmo) a vstupy zadané uživatelem (základní písmo). Zvýraznění tučným písmem je použité pouze zde na stránce zadání, aby byl výpis lépe čitelný. Váš program má za úkol pouze zobrazit text bez zvýrazňování (bez HTML markupu).
* Znak odřádkování (\n) je i za poslední řádkou výstupu (i za případným chybovým hlášením).
* Pro reprezentaci hodnot použijte desetinná čísla typu double. Nepoužívejte typ float, jeho přesnost nemusí být dostatečná.
* Úlohu lze vyřešit bez použití funkcí. Pokud ale správně použijete funkce, bude program přehlednější a bude se snáze ladit.
* Číselné vstupní hodnoty jsou zadávané tak, aby se vešly do rozsahu datového typu double. Referenční řešení si vystačí s číselnými typy double a int.
* Pro načítání vstupu se hodí funkce scanf.
* Při programování si dejte pozor na přesnou podobu výpisů. Výstup Vašeho programu kontroluje stroj, který požaduje přesnou shodu výstupů Vašeho programu s výstupy referenčními. Za chybu je považováno, pokud se výpis liší. I chybějící nebo přebývající mezera/odřádkování je považováno za chybu. Abyste tyto problémy rychle vyloučili, použijte přiložený archiv se sadou vstupních a očekávaných výstupních dat. Podívejte se na videotutoriál (materiály -> cvičebnice -> video tutoriály), jak testovací data použít a jak testování zautomatizovat.
* Váš program bude spouštěn v omezeném testovacím prostředí. Je omezen dobou běhu (limit je vidět v logu referenčního řešení) a dále je omezena i velikost dostupné paměti (ale tato úloha by ani s jedním omezením neměla mít problém). Testovací prostředí dále zakazuje používat některé "nebezpečné funkce" -- funkce pro spouštění programu, pro práci se sítí, ... Pokud jsou tyto funkce použité, program se nespustí. Možná ve svém programu používáte volání:
* int main ( int argc, char \* argv [] )
* {
* ...
* system ( "pause" ); /\* aby se nezavrelo okno programu \*/
* return 0;
* }

Toto nebude v testovacím prostředí fungovat - je zakázáno spouštění jiného programu. (I pokud by se program spustil, byl by odmítnut. Nebyl by totiž nikdo, kdo by pauzu "odmáčkl", program by čekal věčně a překročil by tak maximální dobu běhu.) Pokud tedy chcete zachovat pauzu pro testování na Vašem počítači a zároveň chcete mít jistotu, že program poběží správně, použijte následující trik:

int main ( int argc, char \* argv [] )

{

...

#ifndef \_\_PROGTEST\_\_

system ( "pause" ); /\* toto progtest "nevidi" \*/

#endif /\* \_\_PROGTEST\_\_ \*/

return 0;

}

* Slovní popis struktury platných vstupních dat není zcela exaktní. Proto připojujeme i formální popis vstupního jazyka v EBNF:
* input ::= { whiteSpace } coord { whiteSpace } coord { whiteSpace } coord { whiteSpace }
* coord { whiteSpace } coord { whiteSpace } coord { whiteSpace }
* whiteSpace ::= ' ' | '\t' | '\n' | '\r'
* coord ::= decimal { whiteSpace } decimal
* decimal ::= [ '+' | '-' ] integer [ '.' integer [ ( 'e' | 'E' ) [ '+' | '-' ] integer ] ] |
* [ '+' | '-' ] '.' integer [ ( 'e' | 'E' ) [ '+' | '-' ] integer ]
* integer ::= digit { digit }

digit ::= '0' | '1' | '2' | '3' | '4' | '5' | '6' | '7' | '8' | '9'