

KURS PROGRAMOWANIA W JAVIE

WZÓR DWUMIANOWY NEWTONA

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Napisz program, który będzie wypisywać *wzór dwumianowy Newtona* dla wyrażenia postaci $(a + b)^n$ lub $(a - b)^n$. Napis postaci $a + b$ albo $a - b$ oraz liczba n mają zostać przekazane do programu przez parametry wywołania (a i b to krótkie identyfikatory a n to nieduża liczba naturalna). Oto kilka przykładowych wywołań takiego programu o nazwie `WzorDwumianowy`:

```
user@computer:~/myprograms> java WzorDwumianowy a+b 3
(a+b)^3 = a^3 + 3*a^2*b + 3*a*b^2 + b^3
user@computer:~/myprograms> java WzorDwumianowy alpha+beta 2
(alpha+beta)^2 = alpha^2 + 2*alpha*beta + beta^2
user@computer:~/myprograms> java WzorDwumianowy ve-wu 0
(ve-wu)^0 = 1
user@computer:~/myprograms> java WzorDwumianowy s-t 5
(s-t)^5 = s^5 - 5*s^4*t + 10*s^3*t^2 - 10*s^2*t^3 + 5*s*t^4 - t^5
```

Twój program powinien korzystać z *trójkąta Pascala* do wyznaczenia wzoru dwumianowego dla zadanego parametru n . Trójkąt Pascala zaimplementuj w oddzielnej klasie narzędziowej `TrojkatPascala` w pakiecie `narzedzia`. Trójkąt Pascala zaimplementuj jako prywatną trójkątną tablicę statyczną liczb typu `long`, przechowującą wartości $\binom{n}{k}$ dla $n \geq 0$ oraz $0 \leq k \leq n$. Do kompletu dopisz w tej klasie publiczną statyczną metodę odczytującą wartości z tej tablicy. Inicjalizacja tablicy powinna odbyć się w statycznym bloku inicjalizacyjnym.

```
public class TrojkatPascala {

    private final static int MAX = 20; // 20 ???

    private static long[][] trojkat = new long[MAX] [];

    static {
        // inicjalizacja tablicy trojkat
    }

    public czytaj (int n, int k) throws IllegalArgumentException {
        // ...
    }
}
```

Rozmiar tablicy dobierz eksperymentalnie, tak aby w trójkącie Pascala nie przekroczyć zakresu wartości typu `long` (wartość stałej `MAX` powinna być największa z możliwych).

Uwaga.

Program należy skompilować i uruchomić z wiersza poleceń! Podczas uruchamiania użyj opcji `-classpath`, aby JVM umiała odnaleźć klasę `TrojkatPascala`. Przykładowe uruchomienie programu może wyglądać następująco:

```
$> java -cp ./rozne WzorDwumianowy a+b 3
```

Wskazówka 1.

Do wyznaczenia miejsca, w którym znajduje się znak '+' albo '-' w zadanym napisie użyj metody `indexOf()`:

```
int p = args[0].indexOf('+');
if (p==-1) p = args[0].indexOf('-');
```

Aby z zadanego napisu wydzielić identyfikatory odseparowane znakiem '+' albo '-' skorzystaj z metody `substring()`:

```
String first = args[0].substring(0,p);
String second = args[0].substring(p+1);
```

Zarówno metoda `substring()`, jak i metoda `indexOf()`, jest przeciążona w klasie `String`.

Wskazówka 2.

Nie możemy założyć, że program zostanie wywołany z prawidłowymi parametrami, dlatego należy zadbać o obsługę sytuacji wyjątkowych za pomocą instrukcji `try-catch`:

```
try {
    ...
}
catch (Exception ex) {
    ...
}
```

Przypomnienie.

Kolejne wartości w trójkącie Pascala można obliczyć według następującego schematu ($0 \leq k \leq n$):

$$\binom{n}{k} = \begin{cases} 1 & : k = 0 \vee k = n \\ \binom{n-1}{k-1} + \binom{n-1}{k} & : 0 < k < n \end{cases}$$