

Kurs języka Lua 2017

Lista zadań nr 6

Na zajęcia 10–11.04.2017

Za zadania z tej listy można uzyskać maksymalnie 14 punktów.

Styl kodu ma wpływ na ocenę jakości rozwiązania. Zadania powinny być napisane w osobnych plikach i zawierać zarówno testy podane w treści zadania jak i własne.

Najważniejszym parametrem (poza poprawnością) jest czytelność i „luowatość” rozwiązania (a więc zgodność ze stylem wynikającym z konstrukcji języka). Wydajność pełni rolę drugorzędną – chyba że w treści zadania jest podane inaczej, lub narzut rozwiązania przeczy zdrowemu rozsądkowi i idei użycia danej funkcjonalności.

Zadanie 1. (2p) Zmodyfikuj dekorator `cache` (`f [,maxsize]`), (wzorowany na [functools.lru_cache](#)) tak, aby umożliwiał dostęp do statystyk, czystej funkcji, oraz resetowanie cache. Cache może działać jako LRU (last recently used) lub spamiętywać pierwsze wywołania funkcji. Podpowiedź. Opakuj domknięcie zwracane przez wcześniejszą wersję funkcji w tablicę z dodatkowymi metodami i skorzystaj z metametod aby tablica była *callable*.

```
function fib(n)
    if n < 2 then return n
    else return fib(n-1) + fib(n-2) end
end

cfib = cache( fib, 32) -- tworzymy cache o wielkości 32
for i=1,16 do
    print (cfib(i))
end

type(cfib) --> table
cfib:cacheInfo()--> {hits=28, misses=16, maxsize=32, currsize=16}
-- (powyższe wartości mogą się różnić)
cfib:embeddedFunction() == fib --> true
cfib:cacheClear()--> {hits=28, misses=16, maxsize=32, currsize=0}
```

Zadanie 2. (4p) Napisz (w formie modułu) klasę obsługującą ułamki zwykłe. Klasa powinna być inicjalizowana dwiema liczbami całkowitymi i obsługiwać operacje arytmetyczne (dodawanie, odejmowanie, unarny minus, mnożenie, dzielenie) pomiędzy dwoma ułamkami; wszystkie operacje boolewskie; metodę `tostring` oraz konkatencję z napisami (na wzór typu `number`). Zadbaj o to, aby ułamki zawsze były trzymane w skróconej formie. Klasa powinna także udostępniać funkcję konwertującą ułamek na liczbę.

(Szczegóły implementacji, w tym wygląd konstruktora oraz rezultat funkcji `tostring` nie są narzucone z góry.)

```
print ('Wynik: ' ..Frac(2, 3) + Frac(3, 4)) --> Wynik: 1 i 5/12
print (Frac.tofloat(Frac(2,3) * Frac(3,4))) --> 0.5
print (Frac(2,3) < Frac(3,4)) --> true
print (Frac(2, 3) == Frac(8,12)) --> true
```

(2p) Dodaj prawidłową obsługę operacji arytmetycznych jeśli jednym z argumentów będzie nie ułamek lecz liczba (całkowita lub zmiennoprzecinkowa), zastanów się nad zwracaniem rezultatem. Dodaj obsługę operacji potęgowania jeśli drugim argumentem jest liczba całkowita (w przeciwnym wypadku operator powinien zgłosić błąd).

```
print (Frac(2, 3) + 2) --> 2 i 2/3
print (Frac(2, 3) + 2.5) --> ???
print (Frac(2, 3)^3) --> 8/27
```

Zadanie 3. (4p) Napisz (w formie modułu) klasę obsługującą wektory. Klasa powinna być inicjalizowana tablicą i obsługiwać operacje arytmetyczne: dodawanie i odejmowanie wektorów, mnożenie i dzielenie przez skalar, unary minus, oraz mnożenie wektorów jako ich iloczyn skalarny. Oprócz tego przeciąż operator # aby zwracał normę wektora i funkcję tostring oraz konkatencję z napisami. (Szczegóły implementacji, w tym wygląd konstruktora oraz rezultat funkcji tostring nie są narzucone z góry.)

```
print (Vector{1,2,3} + Vector{-2,0,4}) --> (-1,2,7)
print (Vector{1,2,3} * 2) --> (2, 4, 6)
print (Vector{1,2,3} * Vector{2, 2, -1}) --> 3
print (#Vector{4, 3}) --> 5
```

(2p) Przeciąż operację sprawdzającą równość wektora, indeksowanie wektora po współrzędnej oraz iterator ipairs tak, aby kluczem dla każdej współrzędnej wektora był odpowiadający jej wektor bazowy.

```
print (Vector{1,2,3} * 2 == 2 * Vector{1,2,3}) --> true
print (Vector{3, 4, 5, 6}[3]) --> 5
for k, v in ipairs(Vector{2,2,3}) do print(k, '->', v) end
--> (1, 0, 0) -> 2
--> (0, 1, 0) -> 2
--> (0, 0, 1) -> 3
```

Zadanie 4. (4p) Napisz moduł z klasą CVector, która nakłada na tablicę zachowania znane z wektora C. W szczególności powinien on być 0-indeksowany i traktować nil jak każdą inną wartość a nie delimiter długości. Konstruktor powinien przyjmować zwykłą tablicę lub inny CVector.

Moduł powinien udostępniać następujące metody: at(i) zwracająca dla danego indeksu element o tym indeksie (0-based); clear() usuwająca wszystkie elementy z wektora; empty() sprawdzająca pustość wektora; erase(i [,j]) usuwająca elementy z wektora od podanej pozycji lub w podanym zakresie; insert(i, e) wstawiająca elementy na podaną pozycję (e może być tablicą lub wektorem); pop_back() zwracająca i usuwająca ostatni element wektora, push_back(e) wstawiająca element na koniec wektora; size() zwracająca liczbę elementów w wektorze. Wszystkie operacje modyfikują wektor na którym zostały wywołane.

```
local v = CVector{'a', 'd', 'e'}
local w = CVector(v) --> w = {'a', 'd', 'e'}
print (v:empty(), CVector{}.empty()) --> false true
v:insert(1, {2, 3}) --> v = {'a', 2, 3, 'd', 'e'}
v:pop_back() --> v = {'a', 2, 3, 'd'}
print (v:size()) --> 4
v:push_back(nil) --> v = {'a', 2, 3, 'd', nil}
print (v:size()) --> 5
```

(2p) Przeciąż dla klasy wektora operację konkatencji (łączącej ze sobą wektory), długości, indeksowania, tostring oraz iterator ipairs.

```

local v = CVector{'a', nil, 'c'}..CVector{4, 5}
print (v) --> <a,nil,c,4,5>
print (#v) --> 5
print (v[0], v[#v-1]) --> a 5
for k, v in ipairs(v) do print(k, '->', v) end
--> 0 -> a
--> 1 -> nil
--> 2 -> c
--> 3 -> 4
--> 4 -> 5

```

Zadanie 5. Zdobądź na [CodinGame](#) achievement:

(2p) *Lua Lover*

(2p) *Lua Addict*

Zadanie 6. (2p) Napisz moduł, który pozwoli na łączenie wieloplikowych projektów Lua w jeden. Powinien on odczytywać plik bazowy poszukując wywołań funkcji `require` i tworzyć identycznie działający plik wynikowy, zawierający w sobie kod wszystkich wykorzystywanych modułów.

Wystarczy, że ograniczysz przeszukiwanie kodu do kilku najczęstszych sposobów wczytywania modułów, np.:

```

local m = require ("MyModule")
local mm = require 'MyModule'

```

Funkcja ma przeszukiwać wczytane moduły rekurencyjnie (pomijając oczywiście swój moduł) i dbać aby, jeśli to tylko możliwe, ten sam moduł nie był wielokrotnie kopiowany. Zwróć uwagę na potencjalny problem konfliktu nazw zmiennych i zachowanie prawidłowej kolejności wczytywania modułów.