## Lista 6

## Efekty obliczeniowe. Programowanie imperatywne

W poniższych zadaniach **nie wolno** wykorzystywać funkcji wbudowanych obliczających **długość listy**, **odwracających listę**.

Każde zadanie, poza implementacją funkcji, musi posiadać kompletny zestaw testów.

Do wykonania zadań należy wykorzystać mechanizmy poznane na wykładzie nr 6.

1) Zdefiniuj operator += (funkcja (+=)), który przyjmuje dwie tablice liczb całkowitych i aktualizuje elementy pierwszej z nich sumami odpowiadających sobie elementów tj.:

```
v1 = [|a_i|], v2 = [|b_i|]

v1 += v2 -----> v1 == [|a_i + b_i|]
```

Wykorzystaj <u>jedynie</u> konstrukcje **imperatywne**. W przypadku braku możliwości wykonania sumy zgłosić wyjątek (funkcja *invalid\_arg s,* por. wykład 4) (OCaml) (4 pkt.)

2) Trójkąt Pascala jest trójkątną tablicą liczb, w której elementy każdego z wierszy powstają w wyniku sumowania dwóch elementów wiersza poprzedniego:

Fig. 1 Trójkqt Pascala, źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%B3jk%C4%85t\_Pascala

Niech zmodyfikowany trójkąt Pascala powstaje na podobnej zasadzie, jednak kolejne wiersze powstają w wyniku sumowania lub odejmowania elementów (naprzemiennie, w zależności od numeru wiersza):

```
0 1
1 1 1
2 + 1 2 1
3 - 1 -1 1 1
4 + 1 0 0 2 1
5 - 1 1 0 -2 1 1
6 + 1 2 1 -2 -1 2 1
```

Napisz funkcje generujące wybrany wiersz zmodyfikowanego trójkąta Pascala:

- a. *modifiedPascalF* wykorzystującą <u>jedynie</u> styl **funkcyjny** (rekurencja, listy, dopasowanie wzorca, funkcjonały, itp.), (Scala) (4 pkt.)
- b. *modifiedPascall* wykorzystującą <u>jedynie</u> styl **imperatywny** (tablice, pętle while, zmienne modyfikowalne, itp.) (Scala) (12 pkt.)