

Вариант 4.17.

Все консольные приложения Ruby следует реализовывать в виде трех отдельных файлов:

1. основная программа;
2. программа для взаимодействия с пользователем через консоль;
3. программа для автоматического тестирования на основе `MiniTest::Unit` или `RSpec`. Везде, где это возможно, данные для проверки должны формироваться автоматически по правилам, указанным в задании.

При реализации программ везде, где это возможно, следует избегать использования циклов `for`, `do`, `while`. Вместо них используйте методы из примеси `Enumerable`.

Все тексты программ должны быть проверены на соответствие стилю программирования Ruby при помощи `rubocop` или `reek`.

ЛР 5

Часть 1

Вычислить: $y = \frac{1 - (1 + |\sin(x)|)^{1/2}}{2 + \cos^2(x)}$.

Часть 2

Дано целое число в десятичной записи. Определить количество цифр и букв в строковом представлении шестнадцатеричной записи числа.

Часть 3

Дана последовательность строк. Строки состоят из слов, разделенных пробелом. Каждая строка содержит существительные единственного числа, оканчивающиеся на «онок» и «енок». Написать программу, обеспечивающую ввод строк и их корректировку. Корректировка заключается в преобразовании существительных в единственном числе, во множественное. Для преобразования считать, что множественное число этих существительных образуется на другой основе по образцу:

Цыпленок – цыплята, мышенок – мышата. При этом, «а» перед «т» пишется, если корень оканчивается на шипящую, а в остальных случаях перед «т» будет буква «я».

Вывести на печать исходную и скорректированную последовательности строк.

Автоматический тест программы обязательно должен генерировать случайные строки в соответствии с правилами, перечисленными в задании.

ЛР 6

Часть 1

Решить задачу, организовав итерационный цикл. Вычислить значение $\sin 3$ с точностью $\xi = 10^{-3}, 10^{-4}$, используя разложение в ряд:

$\sin x = x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!} - \dots$ Определить, как изменяется число итераций при изменении точности.

Часть 2

Решить предыдущее задание с помощью Enumerable или Enumerator.

Часть 3

Составить метод `peibr` проверки принадлежности точки плоскости с координатами (x, y) данной кривой $y = f(x)$. В основной программе использовать метод `peibr` для проверки принадлежности десяти различных точек кривым $y = \cos(x)$ и $y = \sin(x^2)$.

Реализовать вызов метода двумя способами: в виде передаваемого lambda-выражения и в виде блока.

ЛР 7

Часть 1

Дан символьный файл **F**. Записать в файл **H** с сохранением порядка следования те символы файла **F**, которым в этом файле предшествует буква «а».

Автоматический тест программы обязательно должен проверять работу с файлами.

Часть 2

Разработать и реализовать иерархию классов для описанных объектов предметной области, используя механизмы наследования. Проверить ее на тестовом примере с демонстрацией всех возможностей разработанных классов на конкретных данных.

Объект, включающий поле — слово. Объект умеет выводить на экран значение своего поля и отвечать на запрос о его значении и количестве гласных букв в слове.

Объект, включающий поля: целое число (длина слова) и слово. Объект умеет выводить на экран содержимое своих полей, возвращать по запросу их содержимое и количество согласных букв в слове.

В тестирующей программе обеспечить автоматическую проверку того, что созданные объекты действительно соответствуют заданной иерархии классов.

ЛР 8. Ruby on Rails

Разработать веб-приложение, имеющее HTML-страницу с формой ввода данных и HTML-страницу для представления результатов. Результат расчёта должен быть представлен в форме таблицы, оформленной с помощью элемента table или отдельными ячейками div и имеющей не менее двух колонок. Если по условию задания результат может быть представлен только в виде одной строки таблицы, необходимо реализовать вывод промежуточных результатов расчёта в качестве дополнительных строк. В этом случае первой колонкой таблицы будет порядковый номер итерации.

Под вводом с клавиатуры в тексте заданий следует понимать ввод в поле ввода данных формы на HTML-странице.

Текст задания:

Аutomorphic numbers называются числа, которые содержатся в последних разрядах их квадратов. Например: $5^2 = 25$, $25^2 = 625$. Написать программу, определяющую automorphic numbers в диапазоне 1 до n (n вводится с клавиатуры и $n \leq 100$). Вывести на печать все найденные числа. При программировании использовать функции.