技术部论文复现组——Python 测试题

介绍:

本题目用作分组参考,以便于发放分组意愿问卷时能够对自己的情况做出评估,从而选择是否加入论文复现组。题目分为 Level 1、 Level 2、Level 3 三个等级。三个等级分别包含 4、3、2 道题目,在这 9 题中可任选题目练习。

另外,我们希望大家具有自己解决问题的能力,编程的学习不是像高考那样划定范围,解决问题的方式不一定在你看过的内容里。这些题目可能并不能被一眼看出做法,希望大家可以勤加思考!

提交:

完成后,将代码文件命名为"姓名_等级_题号.py",例如:梁子龙_1_1.py,并提交到 https://forms.gle/1ZTwRrEBNiNMAFnZA。如果完成了多道题目,请分多次上传。

注意:

题目中的使用示例仅仅是示例,请不要把代码写在终端里!也就是说,你写代码的时候,前面不应带有">>>"!

除 Level 1 第一题外,使用示例仅展示部分使用方法及输出内容,要求实现的功能以题目要求为准!

题目:

Level 1

1. 文件夹里有多少图片?

计算某个文件夹里的图片总数(只需要考虑 png 和 jpg 格式), 并保证每一个子文件夹里的图片都不会被遗漏。

2. 步入 OOP 的殿堂

OOP(面向对象编程)是我们编程解决问题的一个重要思想。根据以下使用示例及输出内容,编写一个类 Dog:

```
>>> dogQ = Dog("Q")
```

>>> print(dogQ.name)

Q

>>> dogX.play_with(dogQ)

X is playing with Q

>>> print(dogQ.is_barking())

False

>>> dogQ.bark()

Q is barking!

>>> print(dogQ.is_barking())

True

>>> dogQ.get_food()

>>> print(dogQ.is_barking())

False

3. 二维向量类

实现这样一个类: Vector2d(二维向量)。其功能为:表示一个二维向量,支持向量加减法运算,求模长运算,求反向量运算,判断两向量是否垂直,是否共线。

为求简便, 使用直角坐标系表示。

该类的使用方法示例及输出内容如下:

>>> vec_a = Vector2d(3, 5) # 坐标(3, 5)

>>> vec_b = Vector2d(1, 2) # 坐标(1, 2)

>>> print(vec_a + vec_b) # 向量加法 形式1

(4, 7)

>>> print(vec_a.add(vec_b)) # 形式 2 实现任意一种形式即可 (4, 7)

注: 之前已完成该题目的同学不需要再提交该题目的代码文件!

4. 电动车没电了!

你骑着电动车出去跟朋友一起玩,然而路途遥远,返程时电动车没电了!最后辛辛苦苦回到了家,为了避免这种情况再次发生,你决定要用计算机帮忙计算电动车能走的路程!

实现一个类 EBicycle, 创建对象时传入总电量、最大速度作为参数。实现以下功能: 给定速度和路程, 若当前电量不足以在该速度行驶目标路程, 则输出"无法以该速度到达目的地! "若能够行驶目标路程, 则更新当前电量, 并输出当前电量; 可进行充电

操作,充电后当前电量赋值为总电量。

注: 电动车以某一速度行驶的最大里程数粗略计算方法为:

 $S = v\eta C / (P+mv+nv^2)$,其中令 η 为 0.7,C 为当前电量,P 为 2,m 为 0.1,n 为 0.02,v 为速度。同理可在已知路程的情况下计算消耗的电量 C。

本题目的情景改编自本人真实经历, 推一个小时电动车真的很累!

Level 2

1. 再看 OOP

Level 1 中的第 2、3、4 题均要求使用类描述事物或概念,例如第 4 题中使用 EBicycle 类描述了电动车,而 EBicycle 类的对象则是具体的某一个电动车。同时,类也可以用于把功能相似的函数放到一起。编写一个类 Math,使用**静态方法**实现以下功能:求算术平方根,求绝对值,幂运算,上取整,下取整,四舍五入取整。以下为使用示例及输出内容:

>>> print(Math.sqrt(4)) # 算术平方根

2

>>> print(Math.abs(-2)) # 绝对值

2

>>> print(Math.pow(2, 3)) # 2 的 3 次方

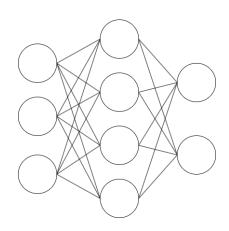
8

注: 请严格保证按照该使用示例能够正确输出结果, 否则说明不

符合要求! 另外幂运算和平方根运算可能会有浮点数引起的微小误差. 这是正常的。

2. 阅读理解

MLP(多层感知机)是深度学习中最简单的一种神经网络,尝试实现以下 MLP 模型:



该 MLP 模型共两层,第一层从 3 个神经元(图中使用圆形代表,表示一个变量)映射到 4 个神经元,第二层从 4 个神经元映射到 2 个神经元。映射方法如下:

设 x[i, j]为第 i 列第 j 个神经元, w[i, j, k]为第 i 层左侧的第 j 个神经元到右侧的第 k 个神经元的权重。则:

 $x[a, b] = \Sigma_{c=1} x[a-1, c] * w[a-1, c, b], 其中 1 \leq c \leq "第 a-1 列神 经元的个数", <math>a \geq 2$ 。**注意,第一列神经元表示输入的数据,输入数据和权重 w 可自由设定数值,或通过随机数设定,只要计算规则正确即可!** 按照此规则,由第一列的三个神经元的数值和所有 w 的数值,计算出第三列的两个神经元的数值分别是多少。

注: 该题需要通过阅读来理解计算方法。另外该题简化了计算过程, 实际上参数除了 w(权重), 还有 b(偏置), 此处已省略。编写

代码时最好能将该 MLP 作为类来实现,但该题不再过多要求。 提示: 一共有 3 * 4 + 4 * 2 = 20 个 w。

3. 爬楼梯

一个楼梯有 n 级台阶, 从楼下开始爬, 每次可以爬一级或两级台阶, 有多少种爬到楼上的方法?程序输入一个整数表示 n, 输出一个整数表示结果。

注: 只剩一级台阶时,不可以爬两级台阶。该题选自 70. 爬楼梯 - 力扣 (LeetCode)。请保证能够在力扣上通过测试后,再按照本pdf 文件第一页的"提交"说明提交代码文件!

Level 3

1. 数字华容道

编写数字华容道游戏: 在 N * N 大小的方格中排列着数字 1~N²-1,通过移动滑块,使得数字按照正确顺序排列。

例如:

[3][8][5][2]

[1][7][14][10]

[12] [9] [11]

[4][13][6][15]

复原为

[1][2][3][4]

[5][6][7][8]

[9] [10] [11] [12]

[13] [14] [15]

注:要保证不会出现无解的情况。可以从复原的状态开始逐步随机打乱,这样结果一定有解。

另外不需要制作 UI 界面。类似于下图即可:

```
[2 ] [3 ] [13] [11]
[1 ] [8 ] [9 ] [6 ]
[10] [7 ] [4 ] [14]
[5 ] [15] [12]
步数: 0
```

其余功能可自由发挥,如使用文件记录最少步数、输入移动方向 后不需要按回车即可操作等功能。

2. 勇闯洛谷

该题目为洛谷题目 P1004, 建议有信息竞赛基础的同学尝试。

题目见**下图**,可登录洛谷搜索 P1004 提交代码测试是否正确。

注:请确认能够通过洛谷上的全部测试点后,再把代码按照本 pdf 文件第一页的"提交"说明提交代码文件!

题目描述

设有 $N \times N$ 的方格图 $(N \le 9)$,我们将其中的某些方格中填入正整数,而其他的方格中则放入数字 0。如下图所示(见样例):

$^{\mathrm{A}}{_{\mathrm{0}}}$	0	0	0	0	0	0	0
0	0	13	0	0	6	0	0
0	0	0	0	7	0	0	0
0	0	0	14	0	0	0	0
0	21	0	0	0	4	0	0
0	0	15	0	0	0	0	0
0	14	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	$^{0}\mathrm{B}$

某人从图的左上角的 A 点出发,可以向下行走,也可以向右走,直到到达右下角的 B 点。在走过的路上,他可以取走方格中的数(取走后的方格中将变为数字 0)。

此人从 A 点到 B 点共走两次,试找出 2 条这样的路径,使得取得的数之和为最大。

