Отчет по лабораторной работе № 7 по курсу

«Фундаментальная информатика»

Студент группы М8О-105Б-21 Минеева Светлана Алексеевна, № по списку 14

Контакты e-mail: svetlana.mineewa2003@yandex.ru

Работа выполнена: «20» октября 2021 г. Преподаватель: Вячеслав Константинович Титов каф. 805 Отчет сдан «20» октября 2021 г., итоговая оценка Подпись преподавателя 1. Тема: Программирование в алгоритмической модели Маркова 2. Цель работы: составить программу в алгоритмической модели Маркова 3. Задание (вариант №2.32): А={a,b,c}. Удалить из слова Р третье вхождение символа а, если такое есть. Оборудование (лабораторное): 4.

 ЭВМ _______, процессор ______, имя узла сети ______ с ОП ______ Мб,

 НМД ______ Мб. Терминал _____ адрес ______. Принтер ______

 Другие устройства Оборудование ПЭВМ студента, если использовалось: Процессор 2,9 GHz 2-ядерный процессор Intel Core i5 с ОП 8 Гб, НМД 500 Гб. Монитор 13,3-дюймовый (2560 х Другие устройства ____ Программное обеспечение (лабораторное): Операционная система семейства ______, наименование ______ версия _____ интерпретатор команд ______ версия _____
 Система программирования
 версия

 Редактор текстов
 версия
 Утилиты операционной системы Прикладные системы и программы Местонахождение и имена файлов программ и данных Программное обеспечение ЭВМ студента, если использовалось: Операционная система семейства UNIX, наименование Terminal версия 2.10 интерпретатор команд bash версия 3.2. Утилиты операционной системы _____ Прикладные системы и программы Местонахождение и имена файлов программ и данных на домашнем компьютере

6. Идея, метод, алгоритм решения задачи (в формах: словесной, псевдокода, графической [блок-схема, диаграмма, рисунок, таблица] или формальные спецификации с пред- и постусловиями)

Алгоритм:

- 1) Ставим в начало слова *;
- 2) Двигаем * до первого вхождения а и при достижении этого вхождения меняем знак * на # и ставим его справа от а. Однако, если в процессе этого движения мы достигаем конца слова, то меняем * на пустоту и останавливаем программу;
- 3) Двигаем # до второго вхождения а и при достижении этого вхождения меняем знак # на \$ и ставим его справа от а. Однако, если в процессе этого движения мы достигаем конца слова, то меняем # на пустоту и останавливаем программу;
- 4) Двигаем \$ до третьего вхождения а и при достижении этого вхождения меняем знак \$а на пустоту и останавливаем программу. Однако, если в процессе этого движения мы достигаем конца слова, то меняем \$ на пустоту и останавливаем программу.

Я буду использовать интерпретатор алгоритмов Маркова eMain. Ссылка на данный интерпретатор: https://freeshell.de/~jcm/projects/live/emain/em-interpreter.html

7. Сценарий выполнения работы [план работы, первоначальный текст программы в черновике (можно на отдельном листе) и тесты либо соображения по тестированию].

```
$a->. // если встречаем $a (третье вхождение а), то заменяем $a на пустоту и останавливаем программу
*a->a# // если встречаем *a (первое вхождение а), то заменяем *a на a#
#a->a$ // если встречаем #a (второе вхождение а), то заменяем #a на a$
*b->b* // если встречаем *b, то заменяем *b на b* - движение к первому вхождению а
*c->c* // если встречаем *c, то заменяем *c на c* - движение к первому вхождению а
#b->b# // если встречаем #b, то заменяем #b на b# - движение ко второму вхождению а
#c->c# // если встречаем #c, то заменяем #c на c# - движение ко второму вхождению а
$b->b$ // если встречаем $b, то заменяем $b на b$ - движение к третьему вхождению а
$c->c$ // если встречаем $c, то заменяем $c на c$ - движение к третьему вхождению а
*->. // если встречаем *, то есть мы дошли до конца строки и не встретили ни одного вхождения а, то заменяем * на пустоту и останавливаем программу
#->. // если встречаем #, то есть мы дошли до конца строки и не встретили второго вхождения а, то заменяем # на пустоту и останавливаем программу
$->. // если встречаем $, то есть мы дошли до конца строки и не встретили третьего вхождения а, то заменяем # на пустоту и останавливаем программу
$->. // если встречаем $, то есть мы дошли до конца строки и не встретили третьего вхождения а, то заменяем $ на пустоту и останавливаем программу
$->. // если встречаем $, то есть мы дошли до конца строки и не встретили третьего вхождения а, то заменяем $ на пустоту и останавливаем программу
$->. // если встречаем $, то есть мы дошли до конца строки и не встретили третьего вхождения а, то заменяем $ на пустоту и останавливаем программу
$->. // если встречаем $ на пустоту и останавливаем программу
$->. // ставим в начало слова *
```

Тесты:

1) abcbbacbaa

Вывод: abcbbacba

2) bcabcabb

Вывод: bcabcabb

3) baccbaba

Вывод: baccbab

4) aaa

Вывод: аа

8. Распечатка протокола (подклеить листинг окончательного варианта программы с тестовыми примерами, подписанный преподавателем).

Last login: Wed Oct 20 09:56:18 on console

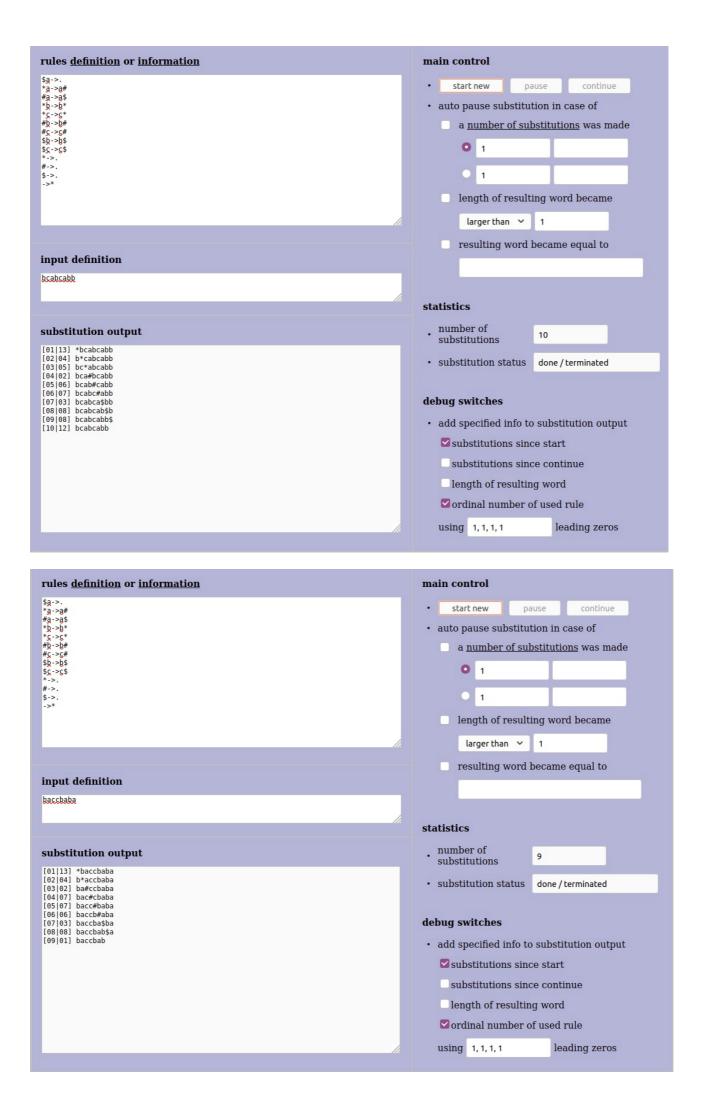
The default interactive shell is now zsh.

To update your account to use zsh, please run `chsh -s /bin/zsh`. For more details, please visit https://support.apple.com/kb/HT208050.

MacBook-Pro-MacBook:~ macbookpro\$ cat zag.txt

* Минеева Светлана Алексеевна. * М8О-105Б-21 Лабораторная работа №7 *********

| rules <u>definition</u> or <u>information</u> | main control | | |
|---|---|--|--|
| \$a>. *a>a# #a>a\$ | • start new pause continue | | |
| * <u>\$</u> ; > <u>b</u> * * <u>\$</u> ; -> <u>b</u> # # <u>b</u> ; -> <u>b</u> # | auto pause substitution in case of a <u>number of substitutions</u> was made | | |
| #Ç->C# \$b->b\$ \$Ç->C\$ | 1 | | |
| *->. #->. | | | |
| \$->. ->* | | | |
| | length of resulting word became | | |
| | larger than V 1 | | |
| input definition | resulting word became equal to | | |
| abchbachaa | | | |
| | statistics | | |
| substitution output | number of substitutions | | |
| [01]13] *abcbbacbaa [02]02] a#bcbbacbaa [03]06] ab#cbbacbaa | substitution status done/terminated | | |
| [04 07] abc#bbacbaa [05 06] abcb#bacbaa [06 06] abcbb#acbaa | | | |
| [07 03] abcbba\$cbaa [08 09] abcbbac\$baa | debug switches | | |
| [09 08] abcbbacb\$aa [10 01] abcbbacba | add specified info to substitution output | | |
| | ■ substitutions since start ■ substitutions since continue ■ length of resulting word ■ ordinal number of used rule | | |
| | | | |
| | | | |
| | using 1,1,1,1 leading zeros | | |
| | , , , , , , , , , , , , , , , , , , , | | |



| rules <u>definition</u> or <u>information</u> | main control | | |
|--|---|--|--|
| \$q>. *q>q# #q>q\$ *b>b* *s>c* #b>b# #c>c# \$p>b\$ \$c>c\$ **>. #->. | start new pause continue auto pause substitution in case of a number of substitutions was made 1 1 length of resulting word became larger than v 1 | | |
| input definition | resulting word became equal to | | |
| 332 | statistics | | |
| substitution output | number of substitutions | | |
| [01 13] *aaa [02 02] a#aa [03 03] aa\$a [04 01] aa | substitution status done/terminated | | |
| | debug switches • add specified info to substitution output ✓ substitutions since start substitutions since continue length of resulting word ✓ ordinal number of used rule | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| <i>II.</i> | using 1, 1, 1, 1 leading zeros | | |

9. Дневник отладки должен содержать дату и время сеансов отладки и основные события (ошибки в сценарии и программе, нестандартные ситуации) и краткие комментарии к ним. В дневнике отладки приводятся сведения об использовании других ЭВМ, существенном участии преподавателя и других лиц в написании и отладке программы.

| No | Лаб. | Дата | Время | Событие | Действие по исправлению | Примечание |
|----|------|----------|-------|---------|-------------------------|--|
| | или | | | | | |
| | дом. | | | | | |
| | | | | | Проблема устранена, | Включены новые строки кода для устранения проблемы: *->. #->. \$->. |
| 1 | Дом. | 19.10.21 | | • | корректно | |

10. Замечания автора по существу работы

Данная работа очень полезна, она отлично развивает мышление.

11. Выводы

Я составила программу в алгоритмической модели Маркова.

Недочёты при выполнении задания могут быть устранены следующим образом: больше практиковаться в написании программ в алгоритмической модели Маркова.

Подпись студента Минеева С.А