

# Lab I.

## Objetivos

Os objetivos deste trabalho são:

- Rever e aplicar conceitos de programação adquiridos anteriormente: arrays bidimensionais, genéricos, ciclos for-each, tipos enumerados.
- Rever e praticar técnicas de desenvolvimento de software: implementar uma especificação de classe, programa com múltiplos componentes, e ficheiros JAR

## I.1 Word Search Solver

O objetivo deste trabalho é escrever um programa em JAVA para resolver *Sopas de Letras*. A entrada do programa é um único ficheiro de texto contendo o puzzle e as palavras a encontrar. Exemplo (poderá pesquisar outros online):

```
stackjcpaxlf #isto é um comentário
ylkwuggtstl
lnjsuncuxzpd
etofqikicfng
senilmjfumrk
zbuuomsbskey
sumtrasarzix
rbmwwrjdaxvf
jejhqgsdraib
acwezolmzolt
viuqvramdgwh
agftwpjzwumh
Programming;Java;Words Lines Civil
Test;Stack;
```

A saída é a lista de palavras, bem como a posição em que se encontram no puzzle.

### (a) Requisitos de Entrada

O programa deve verificar se:

1. O puzzle é sempre quadrado, com o tamanho exato de 15x15.
2. As letras do puzzle estão em minúsculas.
3. Na lista, as palavras tem a primeira letra em maiúsculas.
4. O caracter # sinaliza um comentário.
5. As palavras são compostas por caracteres alfabéticos.
6. No puzzle e na lista de palavras, o ficheiro não pode conter linhas vazias.
7. Cada linha pode ter mais do que uma palavra, separadas por vírgula, espaço ou ponto e vírgula.
8. As palavras têm de ter pelo menos 3 caracteres.
9. Todas as palavras da lista têm de estar no puzzle e apenas uma vez.
10. A lista de palavras pode conter palavras com partes iguais (por exemplo, pode conter FARO e FAROL). Nestes casos deve ser considerado apenas a maior (FAROL).

### (b) Requisitos de Saída

A lista de palavras do puzzle retornadas pelo WSSolver tem que estar na mesma ordem das palavras passadas na lista. As palavras têm de estar em maiúsculas.

### (c) Exemplo de Execução

O programa deverá ser testado com vários ficheiros, verificando os requisitos. Abaixo, mostra-se um exemplo de execução com os dados anteriores:

```
$ java WSSolver sdl_01.txt
```

programming	11	12,6	Up
java	4	9,1	Down
words	5	11,11	UpLeft
lines	5	5,5	Left
civil	5	6,11	Down
test	4	2,8	Right
stack	5	1,1	Right

```
S T A C K _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ G _ T E S T _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ N _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ I _ _ _ _ _
S E N I L M _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ M _ _ _ _ C _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ A S _ _ _ I _ _ _ _ _
_ _ _ _ _ R _ D _ _ V _ _ _ _ _
J _ _ _ _ G _ _ R _ I _ _ _ _ _
A _ _ _ _ O _ _ _ O L _ _ _ _ _
V _ _ _ _ R _ _ _ _ W _ _ _ _ _
A _ _ _ _ P _ _ _ _ _
```

Juntamente com o código, deverão ser entregues 3 exemplos de execução, i.e., 3 ficheiros de entrada (*sopa01.txt*, ..) e os respetivos ficheiros de saída (*sopa01\_result.txt*, ..).

## I.2 Word Search Generator

Escreva o programa WSGenerator, que crie uma *Sopa de Letras* de acordo com o formato e requisitos anteriores. O programa deve receber como parâmetro de entrada um ficheiro com a lista de palavras, e o nome de um ficheiro para guardar a *Sopa de Letras*.

### (a) Exemplo de Execução

Assumindo que o ficheiro “*wordlist1.txt*” contém a lista de palavras (uma por linha, ou uma lista por linha).

```
$ java WSGenerator -w wordlist1.txt
```

```
kfbfyzkzuyctzp
xowythojvmztavw
iwckephiafzwsio
mjnsrkmroxvtlj
shnhtopfbmnmasa
mkwirgbotswmocyv
ihqdxroebvhfkfa
yvwgyargicuxkst
naolmmlxcirdyaa
```

nirqimiqbvjhyif  
nhdqlinkvilazgx  
dssurneztcmlyha  
hiyhzgsdbpkhazs  
hvuvbgznqjhjdyp  
zdsbtmlqfkjsjtj  
Programming  
Java  
Words  
Lines  
Civic  
Test  
Stack

```
$ java WSGenerator -w wordlist1.txt -s wordlist1_result.txt
```

O resultado é o mesmo do anterior, mas guardado no ficheiro "*wordlist1\_result.txt*".  
Junto com o código, deve entregar 3 exemplos de ficheiros de palavras (*wl01.txt*,  
*wl02.txt*, *wl03.txt*) e os respetivos resultados (*wl01\_result.txt*, ...).

**Nota importante:** para cada guião prático, deverá ser usada no *git* uma nomenclatura  
uniforme (*lab01*, *lab02*, *lab03*,...) para permitir uma identificação mais fácil dos projetos.

*Bom trabalho!*