

MODALITATEA DE DESFĂȘURARE A EXAMENULUI LA DISCIPLINA "PROGRAMAREA ALGORITMILOR"

- Examenul la disciplina "Programarea algoritmilor" se va desfășura în ziua de 20.01.2022, între orele 9⁰⁰ și 11³⁰, astfel:
 - 09⁰⁰ – 09³⁰: efectuarea prezenței studenților
 - 09³⁰ – 11³⁰: desfășurarea examenului
 - 11³⁰ – 12⁰⁰: verificarea faptului că sursele trimise de către studenți au fost salvate pe platforma MS Teams
- Testul se va desfășura pe platforma MS Teams, iar pe tot parcursul desfășurării sale, de la ora 09⁰⁰ la ora 12⁰⁰, studenții trebuie să fie conectați pe canalul dedicat cursului de "Programarea algoritmilor" corespunzător seriei lor.
- În momentul efectuării prezenței, fiecare student trebuie să aibă pornită camera video în MS Teams și să prezinte buletinul sau cartea de identitate. Dacă dorește să-și protejeze datele personale, studentul poate să acopere codul numeric personal și/sau adresa!
- În timpul desfășurării testului studenții pot să închidă camera video, dar trebuie să o deschidă dacă li se solicită acest lucru de către un cadru didactic!
- Toate subiectele se vor rezolva folosind limbajul Python.
- Subiectul 1 este obligatoriu, iar dintre subiectele 2, 3 și 4 se vor rezolva CEL MULT DOUĂ, la alegere.
- Citirea datelor de intrare se va realiza de la tastatură, iar rezultatele vor fi afișate pe ecran.
- Se garantează faptul că datele de intrare sunt corecte.
- Operațiile de sortare se vor efectua folosind funcții sau metode predefinite din limbajul Python.
- Pentru subiectul 1 nu contează complexitatea soluției propuse.
- Rezolvările subiectelor alese dintre subiectele 2, 3 și 4 trebuie să conțină:
 - o scurtă descriere a algoritmului și o argumentare a faptului că acesta se încadrează într-o anumită tehnică de programare;
 - în cazul problemelor rezolvate folosind metoda Greedy sau metoda programării dinamice se va argumenta corectitudinea criteriului de selecție sau a relațiilor de calcul;
 - în cazul subiectelor unde se precizează complexitatea maximă pe care trebuie să o aibă soluția, se va argumenta complexitatea soluției propuse și vor primi punctaj maxim doar soluțiile corecte care se încadrează în complexitatea cerută;
 - în cazul problemei rezolvate folosind metoda backtracking nu contează complexitatea soluției propuse, dar se va ține cont de eficiența condițiilor de continuare;
 - în fiecare program Python se va preciza, pe scurt, sub forma unor comentarii, semnificația variabilelor utilizate.
- Rezolvările corecte care nu respectă restricțiile indicate vor primi punctaje parțiale.
- Se acordă 1 punct din oficiu.
- Rezolvările tuturor subiectelor se vor scrie de mână, folosind pix/stilou cu culoarea pastei/cernelii albastră sau neagră. Pe fiecare pagina studentul își va scrie numele și grupa, iar paginile trebuie să fie numerotate.
- Înainte de expirarea timpului alocat examenului, toate paginile vor fi fotografiate/scanate clar, în ordinea corectă, și transformate într-un singur fișier PDF care va fi încărcat în Google Drive folosind un anumit formular.
- Numele fișierului PDF trebuie să respecte șablonul *grupa_nume_prenume.pdf*. De exemplu, un student cu numele Popescu Ion Mihai din grupa 131 trebuie să denumească fișierul care conține rezolvările tuturor subiectelor astfel: *131_Popescu_Ion_Mihai.pdf*.

Subiectul 1 – limbajul Python – 3 p.

a) Scrieți o funcție **palindrom** care primește un număr variabil de cuvinte formate doar din litere mici ale alfabetului englez și returnează informații despre cuvintele palindrom sub forma unui dicționar de perechi **{cuvant palindrom: lista de litere}**. Cheia este cuvântul primit ca parametru dacă acesta este palindrom, iar lista de litere este formată din vocalele cuvântului dacă numărul vocalelor este mai mare decât numărul consoanelor, altfel lista va fi formată din consoanele cuvântului. Listele de litere vor fi sortate în ordine lexicografică. De exemplu, pentru apelul **palindrom ('asa', 'merem', 'palindrom')** funcția va returna dicționarul **{'asa': ['a'], 'merem': ['m', 'r']}** (1.5 p.)

b) Știind că matricea pătratică **m** este memorată sub forma unei liste de liste, înlocuiți punctele de suspensie din instrucțiunea **numere = [...]** cu o secvență de inițializare (*list comprehension*) astfel încât, după executarea sa, lista să conțină pătratul elementelor aflate pe diagonala principală a matricei **m**. De exemplu, pentru matricea **m = [[1, 2, 3], [4, 5, 6], [7, 8, 9]]** trebuie ca lista **numere** să fie **[1, 25, 81]**. (0.5 p.)

c) Considerăm următoarea funcție recursivă:

```
def f(lista):
    if len(lista) <= 2:
        return sum(lista)
    k = len(lista) // 3
    aux_1 = lista[:k]
    aux_2 = lista[k: 2*k]
    aux_3 = lista[2*k:]
    return f(aux_1) + f(aux_2) + f(aux_3)
```

Determinați complexitatea funcției apelată pentru o listă **L** formată din **n** numere întregi astfel: **f(L)**. (1 p.)

Subiectul 2 – metoda Greedy (3 p.)

Complexitatea maximă a soluției: $O(n \log_2 n)$

Bunicul vostru are N recipiente care conțin diverse cantități de apă la diferite temperaturi, respectiv recipientul i conține X_i litri de apă la temperatura Y_i . Bunicul vostru dorește să facă baie și crede cu tărie faptul că apa în care se va spăla trebuie să aibă exact o temperatură T . De asemenea, bunicul consideră că este cu atât mai bine cu cât are mai multă apă la dispoziție. Din păcate, pe bunic nu îl ține spatele, așa că vă roagă pe voi să alegeți inteligent ce cantitate de apă din fiecare recipient trebuie să turnați în cadă astfel încât bunicul vostru să se poată bucura de o baie plăcută! Temperatura apei nu este afectată de mediul exterior. La final, dacă ați turnat $0 \leq C_i \leq X_i$ din recipiente, temperatura finală a apei din cadă va fi egală cu:

$$F = \frac{C_1 * Y_1 + C_2 * Y_2 + \dots + C_N * Y_N}{C_1 + C_2 + \dots + C_N}$$

Datele de intrare se vor citi de la tastatură, astfel:

- de pe prima linie două numere separate printr-un spațiu, respectiv numărul natural strict pozitiv N de recipiente și numărul real T reprezentând temperatura dorită de bunicul vostru pentru apa din cadă;
- de pe următoarele N linii se vor citi câte două numere reale X_i și Y_i cu semnificația din enunț (cantitatea de apă din recipientul i și temperatura sa).

Programul Python trebuie să afișeze pe ecran cele N valori reale C_i , fiecare pe câte o linie, cu exact 3 zecimale. Se acceptă orice soluție corectă.

Exemplu:

Date de intrare	Date de ieșire
3 40	50.000
50 20	72.500
72.5 50	5.500
38.72 90	

Explicații: În cadă s-au turnat exact $50.000 + 72.5 + 5.5 = 128$ litri, iar temperatura finală a apei este $(50.000 * 20 + 72.5 * 50 + 5.5 * 90) / 128 = 5120 / 128 = 40$ de grade. Nu există nicio altă variantă prin care să se toarne în cadă mai mult de 128 de litri și apa să aibă exact temperatura de 40 de grade!

Subiectul 3 – metoda Programării Dinamice (3 p.)

Complexitatea maximă a soluției: $O(n^2)$

Alice ar vrea să își schimbe parola la contul de email și are un șir de caractere preferat (format din caractere ASCII) de lungime n și un număr preferat k . Ea se gândește la următorul algoritm de construcție a unei parole din șirul ei de caractere preferat: șterge caractere din șir astfel încât șirul obținut după ștergere verifică următoarea proprietate - pentru orice două caractere aflate pe poziții consecutive în șir diferența dintre codurile lor ASCII (în modul) este mai mare sau egală cu k . Alice ar vrea ca parola să fie cel mai lung șir care se poate obține astfel din șirul ei preferat și numărul ei preferat k și vă roagă pe voi să scrieți un program Python care să citească șirul ei preferat și numărul k și să afișeze o parolă de lungime maximă care să verifice cerințele ei. În plus vă mai roagă îi spuneți și dacă soluția afișată este unică sau există mai multe astfel de parole de lungime maximă, afișând un un mesaj corespunzător: solutia optima este unica/ solutia optima nu este unica

Intrare de la tastatură	Ieșire pe ecran – nu este unică
iepurasul_si_Alice_@.tara_minunilor 15	euas_s_Al@.tarau solutia optima nu este unica

Explicații: Codurile ASCII ale caracterelor din șir sunt

105 101 112 117 114 97 115 117 108 95 115 105 95 65 108 105 99 101 95 64 46 116 97
114 97 95 109 105 110 117 110 105 108 111 114

iar ale caracterelor din parolă sunt

101 117 97 115 95 115 95 65 108 64 46 116 97 114 97 117

Oricare două coduri consecutive din parolă diferă prin cel puțin 15 și nu există un alt șir de lungime mai mare cu această proprietate care se poate obține ștergând caractere din șirul inițial. Soluția optimă nu este unică, o altă soluție fiind de exemplu *euas_s_Al@.tar_u* (cu codurile 101 117 97 115 95 115 95 65 108 64 46 116 97 114 95 117)

Subiectul 4 – metoda Backtracking (3 p.)

a) Petrișor ar vrea să își schimbe parolele și are o mulțime de litere preferate **L** și o mulțime **S** de simboluri (caractere care nu sunt litere) pe care ar vrea să le folosească în parole pentru a crește siguranța acestora. Pentru a îi fi mai ușor să le țină evidența, el ar vrea să își construiască parole de aceeași lungime după un anumit tipar. Tiparul este un șir de caractere de lungime **n** format doar cu caracterele '**l**' și '**s**' cu semnificația: dacă în tipar pe poziția **i** este caracterul '**l**', atunci în parolă pe poziția **i** va fi o literă din mulțimea **L**, iar dacă în tipar pe poziția **i** este caracterul '**s**', atunci în parolă pe poziția **i** va fi un simbol din mulțimea **S**. Mai mult, Petrișor și-ar dori ca orice simbol din **S** și orice literă din **L** să apară cel mult o dată în parolă. Scrieți un program Python care să citească de la tastatură numărul **n**, tiparul **T** și mulțimile **L** și **S**, după afișează toate parolele care verifică cerințele lui Petrișor sau mesajul "*Imposibil*" dacă nu există nicio parolă având proprietățile cerute. (2.5 p.)

Exemplu: Pentru **n = 6**, tiparul '**lslsll**', mulțimea **L** de litere '**a**', '**b**', '**c**', '**D**' și mulțimea **S** de simboluri '@', '.' trebuie afișate următoarele 48 de parole (nu neapărat în această ordine):

a@b.cD	b@D.ca	c.D@ab
a@b.Dc	b.a@cD	c.D@ba
a@c.bD	b.a@Dc	D@a.bc
a@c.Db	b.c@aD	D@a.cb
a@D.bc	b.c@Da	D@b.ac
a@D.cb	b.D@ac	D@b.ca
a.b@cD	b.D@ca	D@c.ab
a.b@Dc	c@a.bD	D@c.ba
a.c@bD	c@a.Db	D.a@bc
a.c@Db	c@b.aD	D.a@cb
a.D@bc	c@b.Da	D.b@ac
a.D@cb	c@D.ab	D.b@ca
b@a.cD	c@D.ba	D.c@ab
b@a.Dc	c.a@bD	D.c@ba
b@c.aD	c.a@Db	
b@c.Da	c.b@aD	
b@D.ac	c.b@Da	

b) Modificați o singură instrucțiune din program astfel încât să fie afișate doar parolele care încep cu o vocală. Pentru exemplul anterior, aceste soluții sunt cele scrise cu roșu. (0.5 p.)