



Esercitazione di laboratorio n. 8

Esercizio n.1: Sequenza di attività

Competenze: esplorazione dello spazio delle soluzioni con i modelli del Calcolo Combinatorio (Ricorsione e problem-solving: 3.2.4, 3.3.6), problemi di ottimizzazione (Ricorsione e problem-solving: 3.5)

Traccia da 12 punti, esercizio da 6 punti, appello del 29/01/2018

Un'attività i è caratterizzata da un intervallo aperto (s_i, f_i) , dove s_i è il tempo di inizio, f_i è un tempo di fine e $d_i = f_i - s_i$ è la durata dell'attività. Tempo di inizio, di fine e durata sono interi. Una collezione di attività S è memorizzata in un vettore v di strutture `att` aventi come campi tempo di inizio e tempo di fine. Si suppongano corretti i dati contenuti nel vettore ($\forall i \ s_i \leq f_i$). Due attività i e j sono incompatibili se e solo se si intersecano o sovrappongono:

$$(s_i < f_j) \ \&\& \ (s_j < f_i) \Leftrightarrow i \cap j \neq \emptyset$$

Si scrivano la funzione `wrapper` e una funzione ricorsiva in C in grado di determinare e visualizzare un sottoinsieme di attività compatibili che massimizza la somma delle durate:

$$\max \sum_{k \in S} d_k \ \&\& \ \forall (k_1, k_2) \in S, k_1 \cap k_2 = \emptyset$$

Il prototipo della funzione `wrapper` sia:

```
void attSel(int N, att *v);
```

Esempio:

se $S = ((1,2), (2,4), (2,5), (3,5), (5,7), (6,8))$, uno dei sottoinsiemi di S di attività compatibili che massimizza la somma delle durate è $(1,2), (2,5), (6,8)$ per una somma delle durate pari a 6.

Esercizio n.2: Tessere e scacchiere

Competenze: esplorazione dello spazio delle soluzioni con i modelli del Calcolo Combinatorio (Ricorsione e problem-solving: 3.2.4, 3.3.6), problemi di ottimizzazione (Ricorsione e problem-solving: 3.5)

Traccia da 18 punti, appello del 21/06/2018

Un gioco si svolge su una scacchiera rettangolare di $R \times C$ caselle. In ogni casella deve essere posizionata una tessera su cui sono disegnati due segmenti di tubo, uno in orizzontale e uno in verticale. Le diagonali non sono contemplate. Ogni segmento è caratterizzato da un colore e da un punteggio (valore intero positivo).

Per ottenere i punti associati ai vari segmenti, è necessario allineare lungo un'intera riga (colonna) tubi in orizzontale (verticale) dello stesso colore. Le tessere possono essere ruotate di 90° . Le tessere sono disponibili in copia singola. Si assuma esistano abbastanza tessere per completare la scacchiera.



Lo scopo del gioco è ottenere il massimo punteggio possibile posizionando una tessera in ogni cella della scacchiera.

Su un primo file di testo (`tiles.txt`) è riportato l'elenco delle tessere disponibili nel seguente formato:

- sulla prima riga è presente il numero T di tessere
- seguono T quadruple nella forma `<coloreT1><valoreT1><coloreT2><valoreT2>` a descrivere la coppia di tubi presenti sulla tessera in termini di rispettivo colore e valore.


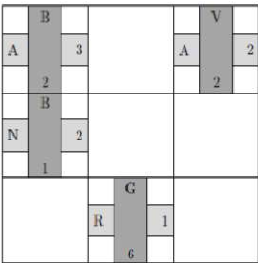
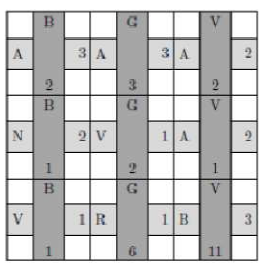
Si assuma che a ogni tessera sia associato un identificativo numerico nell'intervallo $0..T-1$

Su un secondo file di testo (`board.txt`) è riportata una configurazione iniziale per la scacchiera di gioco. Il file ha il seguente formato:

- sulla prima riga è presente una coppia di interi $R \ C$ a rappresentare il numero di righe e colonne della superficie di gioco
- seguono R righe riportanti C elementi ciascuna a definire la configurazione di ogni cella
- ogni cella è descritta da una coppia t_i/r dove t_i è l'indice di una tessera tra quelle presenti in `tiles.txt` e r rappresenta l'eventuale sua rotazione (es: `7/0` oppure `3/1` per rappresentare rispettivamente una tessera non ruotata e una ruotata). Una cella vuota è rappresentata dalla coppia `-1/-1`.

Si scriva un programma in C che, una volta acquisiti in opportune strutture dati l'elenco delle tessere disponibili e la configurazione iniziale della scacchiera generi la soluzione a punteggio massimo possibili a partire dalla configurazione iniziale letta da file.

Esempio:

tiles.txt	board.txt	scacchiera iniziale	scacchiera finale
<pre> 9 A 3 B 2 A 2 V 1 A 2 V 2 B 1 N 2 A 3 G 3 V 1 G 2 R 1 G 6 V 1 B 1 V 11 B 3 </pre>	<pre> 3 3 0/0 -1/-1 2/0 3/1 -1/-1 -1/-1 -1/-1 6/0 -1/-1 </pre> 		

Esercizio n.3: Gioco di ruolo (multifile)

Competenze: Vettori di struct, strutture dati dinamiche, vettori dinamici, riallocazione dinamica (Puntatori e strutture dati dinamiche 2.5.5, 3.3.3, 3.2.3). Programmazione multifile (Puntatori e strutture dati dinamiche 5.5)

Si consideri lo scenario introdotto nell'esercizio n.3 del laboratorio 6 (Gioco di ruolo). Si organizzi il codice scritto precedentemente suddividendolo in più moduli, quali:

- un modulo client contenente il main e l'interfaccia utente/menu



- un modulo per la gestione dei personaggi
- un modulo per la gestione dell'inventario.

Il modulo per i personaggi deve fornire le funzionalità di:

- acquisizione da file delle informazioni dei personaggi, mantenendo la medesima struttura a lista richiesta nel laboratorio precedente
- inserimento/cancellazione di un personaggio
- ricerca per codice di un personaggio
- stampa dei dettagli di un personaggio e del relativo equipaggiamento, se presente
- modifica dell'equipaggiamento di un personaggio
 - aggiunta/rimozione di un oggetto.

Il modulo dell'inventario deve fornire le funzionalità di:

- acquisizione da file delle informazioni relative agli oggetti disponibili, mantenendo la medesima struttura a vettore richiesta nel laboratorio precedente
- ricerca di un oggetto per nome
- stampa dei dettagli di un oggetto.

NB: il modulo personaggi è client del modulo inventario, in quanto ogni personaggio ha una collezione di (riferimenti a) dati contenuti nell'inventario.

Valutazione: gli esercizi 2 e 3 saranno oggetto di valutazione

Scadenza: caricamento di quanto valutato: entro le 23:59 del 19/12/2018.