



Entorns de Desenvolupament


Sopa de lletres exercici 4



AVESTRUZ




BUITRE




CAMALEÓN


O	C	A	M	E	L	L	O	K	M
S	T	V	I	N	T	W	S	U	P
C	I	E	Y	B	U	I	T	R	E
A	F	S	H	E	J	I	K	O	M
O	U	T	A	Q	P	E	R	Z	I
Ñ	W	R	B	T	C	O	B	R	A
O	L	U	G	U	C	F	A	N	Y
H	E	Z	S	G	A	C	E	L	A
I	V	D	O	J	X	U	K	L	A
G	E	C	A	M	A	L	E	O	N



CAMELLO



COBRA



GACELA

Alumnos: José María Lagreca, Daniel Sánchez

Profesora: José Luís Luján



Índex

Enunciat.....	2
Solució.....	3
Acció reverseWord().....	3
Modificació exercici 3.....	3



Enunciat

Partint de l'algorisme de l'exercici 3, efectueu les modificacions adients per permetre que algunes paraules, aleatòriament, apareguin en la sopa en sentit invers a l'ordre de lectura, és a dir, de dreta a esquerra quan la paraula és horitzontal, de baix cap a dalt quan és vertical, i de l'extrem inferior dret al superior esquerre quan és diagonal. Per a això, cal que responeu els següents apartats:

- A. Dissenyeu una acció `reverseWord` que inverteixi l'ordre dels caràcters d'una paraula donada.
- B. Modifiqueu l'algorisme de l'exercici 3 per aconseguir l'efecte descrit, utilitzant l'acció `reverseWord`.

Solució

Acció reverseWord()

```
accio reverseWord(entsor word: tWord)
var
  i, j: enter;
  tmp: caracter;
fvar
  i := 1;
  j := getWordLength(word);
  mentre i < j fer
    tmp := getCharacterAt(word, i);
    setCharacterAt(word, i, getCharacterAt(word, j));
    setCharacterAt(word, j, tmp);
    i := i + 1;
    j := j - 1;
  fmentre
faccio
```

Modificació exercici 3

```
per i:= 1 fins w fer
  word := readWord();

  si getRandomNumber(0,1) = 1 llavors
    reverseWord(word);
  fsi

  addWordToSearch(search, word);
  hideWordIntoSoup(word, n, m, soup);
fper
```