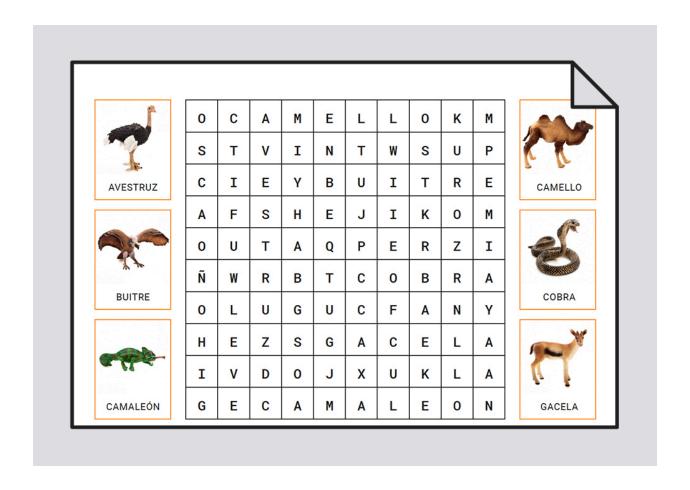
# Entorns de Desenvolupament Sopa de lletres exercici 4



# Índex

Enunciat	2
Solució	3
Acció reverseWord()	
Modificació exercici 3	
Explicació	
Apartat A	
Apartat B	

#### 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</pre>
```

#### 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
```

# Explicació

### Apartat A

En aquest apartat hem disenyat l'acció reverseWord que ens permetia donar la volta a qualsevol paraula per tal que es mostrés al revès en la sopa de lletres.

#### **Apartat B**

En aquest apartat bàsicament hem fet que hi hagi un 50% de possibilitats de que es posi la paraula en sentit invers amb reverseWord.