

Programowanie obiektowe

Lista 4.

Za każde zadanie można otrzymać do 4 pkt, jednak można oddać nie więcej niż 2 zadania. Zadania wykonaj w *C#*. Tradycyjnie do każdego zadania powinien być dołączony krótki program ilustrujący wykorzystanie zaimplementowanych klas i metod.

Zadanie 1

Wybierz zaprogramowane wcześniej przez Ciebie dwie kolekcje. Zastanów się, jakie są wspólne operacje w tych kolekcjach. Zaprogramuj interfejs **ListCollection** zawierający nagłówki tych operacji i przebuduj tak implementacje tych kolekcji, aby klasy implementowały ten interfejs. Dodatkowo zaimplementuj w jednej z tych kolekcji interfejs **IEnumerable**, metodę **string ToString()**, dostęp indeksowany i właściwość **int Length**.

Zadanie 2

Zaprogramuj klasę **PrimeCollection** implementującą interfejs **IEnumerable** (bądź **IEnumerable<T>**) omówiony na wykładzie. Obiekty tej klasy powinny być kolekcją liczb pierwszych. Jednak kolekcja ta nie powinna budować prawdziwej kolekcji, tylko "w locie" obliczać kolejną liczbę pierwszą. Przykładowe wykorzystanie programu

```
PrimeCollection pc = new PrimeCollection();  
foreach(int p in pc)  
    Console.WriteLine(p);
```

powinien wypisać

```
2  
3  
5  
7  
...
```

aż zostanie osiągnięty limit typu **int**.

Zadanie 3

Zaimplementuj dwie klasy implementujące różne sposoby reprezentacji grafu nieskierowanego; może to być np. reprezentacja macierzowa oraz reprezentacja za pomocą list sąsiedztwa (ale muszą być różne). Przyjmij, że węzły są etykietowane wartościami typu **string**. W każdej klasie zdefiniuj metodę generowania losowego grafu o zadanej liczbie węzłów i krawędzi. Zadeklaruj interfejs **IGraph** zawierający podstawowe metody i własności potrzebne do obsługi grafu. Interfejs ten powinien być implementowany przez obydwie klasy.

Zaprogramuj klasę **GraphOperations** z dwiema metodami:

- **void createRandom(IGraph g, int vert, int edges)** która tworzy losowy graf z **vert** wierzchołkami i liczbą krawędzi **edges**. Obiekt **g** powinien być pustym grafem, tj. pustym zbiorem krawędzi i wierzchołków.
- **List<Vertex> shortestPath(IGraph g, Vertex a, Vertex b)** która zwraca najkrótszą ścieżkę z wierzchołka o etykiecie **a** to **b**.

Następnie zaprogramuj dowolny algorytm wyszukiwania najkrótszej drogi między dwoma węzłami grafu wskazanymi za pomocą etykiet. Zadbaj o to, aby w algorytmie odwoływać się tylko do metod zadeklarowanych w interfejsie. Zmierz czasy wykonania tego algorytmu dla różnych reprezentacji grafu.

Zamiast przeszukiwania możesz też zaimplementować w obydwu klasach odpowiednie metody, dzięki którym grafy staną się prawdziwymi kolekcjami wierzchołków lub krawędzi, które można przetwarzać instrukcją `foreach`. Wybór, czy graf jest kolekcją wierzchołków czy krawędzi należy uzasadnić przy oddawaniu programu.

Zadanie 4

Zaprojektuj i zaimplementuj odpowiedni zbiór klas do reprezentowania produkcji gramatyk bezkontekstowych. Zaimplementuj metodę generowania losowych słów wyprowadzanych w tej gramatyce.

Marcin Młotkowski