ı			
ı			
ı			
ı			
ı			
ı			
ı			

Прикладные системы и программы

## Отчет по лабораторной работе № 23 по курсу алгоритмы и структуры данных

Студент группы М8О-106Б-22 Медведев Вадим Дмитриевич, № по списку 17

Контакты www, e-mail, icq, skype kingxl111@mail.ru Работа выполнена: « 15 » мая 2023 г. Преподаватель: каф. 806 Дубинин А.В. Входной контроль знаний с оценкой \_\_\_\_\_ Отчет сдан « » \_\_\_\_\_ 202 \_ г., итоговая оценка \_\_\_ Подпись преподавателя \_\_\_\_ 1. Тема: Динамические структуры данных. Обработка деревьев 2. Цель работы: Составить программу на языке Си для построения и обработки дерева общего вида, содержащего узлы типа enum. Основные функции работы с деревьями реализовать в виде универсальных процедур или функций. Реализовать командный интерфейс для взаимодействия с пользователем. 3. Задание (вариант № 9): Определить число вершин дерева, степень которых совпадает со значением элемента 4. Оборудование (лабораторное): 

 ЭВМ
 , процессор
 , имя узла сети
 с ОП
 Мб,

 НМД
 Мб. Терминал
 адрес
 . Принтер

Другие устройства Оборудование ПЭВМ студента, если использовалось: Процессор \_\_\_\_\_\_ с ОП \_\_\_\_\_\_ Мб. Монитор \_\_\_\_\_ Другие устройства 5. Программное обеспечение (лабораторное): Операционная система семейства , наименование версия Редактор текстов версия Утилиты операционной системы Прикладные системы и программы Местонахождение и имена файлов программ и данных Программное обеспечение ЭВМ стидента, если использовалось: Операционная система семейства \_\_\_\_\_\_, наименование \_\_\_\_\_\_ версия \_\_\_\_\_ 
 интерпретатор команд
 версия

 Система программирования
 версия
 Редактор текстов \_\_\_\_\_ \_\_\_\_ версия \_\_\_\_ Утилиты операционной системы

Местонахождение и имена файлов программ и данных на домашнем компьютере

6.	<b>Идея, метод, алгоритм</b> решение задачи (в формах: словесной, псевдокода, графической [блок-схема, диаграмма, рисунок, таблица] или формальные спецификации с пред- и постусловиями)
	Так как необходимо строить и обрабатывать дерево общего вида, будем использовать отображение на бинарное дерево. Считывание команд реализуем удобным для пользователя. Индивидуальное задание будем выполнять по следующей идее: если степень узла совпадает с порядковым номером цвета этой вершины в enum, будем увеличивать счётчик и так пробежимся по каждой вершине.
7.	Сценарий выполнения работы (план работы, первоначальный текст программы в черновике [можно на отдельном
	листе] и тесты либо соображения по тестированию)
	Так как по условию необходимо использовать enum, запишем в него различные цвета. Путь к узлу, который необходимо добавить будем указывать в виде cbccbb, где с - это child, а b - brother. Это удобно для считывания и в целом довольно интуитивно понятно пользователю. Если удаляемого узла нет, или если команда введена некорректно, или цвет, который используется в enum отстутствует, будет выведена ошибка. Реализацию удаления узла, сделаем рекурсивно. Все вершины, которые являются детьми удаляемой вершины, будут удалены, так как мы имеем дело с деревом общего вида. То есть основная идея в том, что у пользователя имеется возможность бесконечно вводить команды и взаимодействовать с деревом. Важно, что в отличие от бинарного дерева в данном дереве изначально имеется одна вершина - корень.
	Пункты 1-7 отчета составляются строго до начала лабораторной работы.
	Допущен к выполнению работы. Подпись преподавателя

	Лаб. или дом.	Дата	Время	Событие	Действие по исправлению	Примечание		
вамеч	чания аг	зтора по	о существу ра	Юоты:				
ерев соман	оды: В ходе выполнения данной лабораторной работы я научился взаимодействовать со структ ва общего вида, что было очень познавательно. Также стоит отметить, что был реализован полноце ндный интерфейс с полной обработкой ошибок. Это, можно сказать, была половина всей раб							
В дальнейшем данный командный интерфейс пригодится в реализации задания №8 программированию. Лабораторная работа №23 была важна в первую очередь тем, что дере организовать эффективный поиск(если это сбалансированное дерево), который имеет слож								
Недоч	іёты при	выполн	ении залаг	ия могут быть уст	ранены следующим образом:			

8. Дневник отладки должен содержать дату и время сеансов отладки и основные события (ошибки в сценарии и программе,