

Metode optimizacije

Vježba 2

1. Napisati funkciju koja za dvije liste vraća listu koja se sastoji od elemenata koji se nalaze u obje liste bez iteriranja po listama.
2. Simulirati igru "kamen, škare, papir". Igrač igra protiv kompjutera. Igrač bira jedno od ta tri pojma i dobija bod u svakom krugu ukoliko ima jači alat. Pravila su:

- kamen pobjeđuje škare
- škare pobjeđuju papir
- papir pobjeđuje kamen

Koristiti containere za definiranje pravila igre.

3. Napisati funkciju koja okreće redoslijed riječi u rečenici.
Primjer: "Ovo je jedna recenica" vratit će "recenica jedna je Ovo".
4. Dana je datoteka "rijeci.txt" u kojoj se nalaze riječi. Napisati program koji ispisuje koliko puta se pojavljuje svaka riječ. Koristiti dictionary.
5. Dan je dictionary kojem su ključevi brojevi, a vrijednosti liste brojeva. Napisati funkciju koja okreće dictionary, na način da brojevi iz value listi postaju keys, a keys postaju članovi value listi.

Primjer: Za $d = \{1:[2,3,5], 2:[1, 4], 3:[1,2]\}$ novi dictionary je $\{1:[2,3], 2:[1,3], 3:[1], 4:[2], 5:[1]\}$

Napomene:

- Rješenja se predaju u obliku prezime_ime_oznakazadatka.py.
- Zадaci se rješavaju samostalno. Preuzimanje i modificiranje tuđeg koda penalizirat će se (gubitkom prava izlaska na ispit) i onome tko ustupi svoj kod.