

WordChecker

- L'obiettivo del progetto di quest'anno è di realizzare un sistema che, al suo cuore, controlla la corrispondenza tra le lettere di 2 parole di ugual lunghezza.
- Le parole sono intese come sequenze di simboli che possono essere caratteri alfabetici minuscoli (a-z) o maiuscoli (A-Z), cifre numeriche (0-9), oppure i simboli - (trattino) e _ ("underscore")
 - esempio di parola di 20 simboli: djHD1af9fj7g__l-ssOP

WordChecker

- Il sistema legge da standard input una sequenza di informazioni e istruzioni, e produce delle stringhe in output a seconda dei casi.
- Più precisamente, il sistema legge:
 - un valore k , che indica la lunghezza delle parole
 - una sequenza (di lunghezza arbitraria) di parole, ognuna di lunghezza k , che costituisce l'insieme delle **parole ammissibili**
 - si dia pure per scontato che la sequenza di parole non contenga duplicati
- A quel punto, viene letta da standard input una sequenza di "partite", in cui l'inizio di ogni nuova partita è marcato dal comando (letto sempre da input) *+nuova_partita*

WordChecker

- Le sequenze di stringhe in input per ogni partita (successive al comando *+nuova_partita*) sono fatte nel seguente modo:
 - parola di riferimento (di lunghezza k caratteri)
 - si assuma che la parola di riferimento appartenga all'insieme di parole ammissibili
 - numero n massimo di parole da confrontare con la parola di riferimento
 - sequenza di parole (ognuna di k caratteri) da confrontare con la parola di riferimento
- Ogni tanto, nella sequenza di stringhe in input, può comparire il comando *+stampa_filtrate*, il cui effetto è spiegato in seguito
- Inoltre, sia durante una partita, che tra una partita e l'altra, possono comparire i comandi *+inserisci_inizio* e *+inserisci_fine* che racchiudono tra di loro una sequenza di nuove parole da aggiungere all'insieme delle parole ammissibili
 - le parole aggiunte sono anch'esse di lunghezza k , e si dà sempre per scontato che non ci siano parole duplicate (neanche rispetto alle parole già presenti nell'insieme di quelle ammissibili)

WordChecker

- Per ogni parola letta p , da confrontare con la parola di riferimento r , il programma scrive su stdout una sequenza di k caratteri fatta nella seguente maniera:
 - nel seguito, indichiamo con $p[1], p[2], \dots p[k]$ i caratteri della parola p , con $r[1], r[2], \dots r[k]$ quelli della parola r , e con $res[1], res[2], \dots res[k]$ quelli della sequenza stampata
- Per ogni $1 \leq i \leq k$, si ha che
 - $res[i]$ è il carattere '+' se l' i -esimo carattere di p è uguale all' i -esimo carattere di r
 - cioè se vale che $p[i] = r[i]$, quindi $p[i]$ è "in posizione corretta"
 - $res[i]$ è il carattere '/' se $p[i]$ non compare da nessuna parte in r
 - $res[i]$ è il carattere '|' se $p[i]$ compare in r , ma non in posizione i -esima; tuttavia, se in r compaiono n_i istanze di $p[i]$, se c_i è il numero di istanze del carattere $p[i]$ che sono in posizione corretta (chiaramente $c_i \leq n_i$) e se ci sono prima del carattere i -esimo in p almeno $n_i - c_i$ caratteri uguali a $p[i]$ che sono in posizione scorretta, allora $res[i]$ deve essere / invece di |

WordChecker

- Per esempio, se

$r = \text{abcabcabcabcabc}$

e

$p = \text{bbaabccbccbcabc}$

abbiamo:

abcabcabcabcabc

bbaabccbccbcabc

$res = /+|+++|++/+++++$

(quindi $r[1] = a$, $r[2] = b$, ...)

- si noti che $res[1] = /$ perché in r ci sono solo 5 b, p ne ha 6, e tutte le b successive a $p[1]$ sono nel posto corretto
- similmente, $res[10] = /$ perché r ha 5 c, p ne ha 6, di cui 4 al posto giusto, e c'è già una c prima di $p[10]$ (in $p[7]$) che è al posto sbagliato

WordChecker

- Altri esempi di confronti (dove la prima riga è la parola di riferimento r , la seconda è p , e la terza è l'output res)

- djPDi939-s__e-s
gioSON-we2_w234
/|/////|/|/+//|/

- djPDi939-s__e-s
kiidsa92KFaa94-
/|/||/|////////|/|

- djPDi939-s__e-s
ewi-n4wp-sesr-v
|/|////////++/|/+/

- DIk834k249kaoe_
48kDkkkf-saancd
||+||/+/+++++/

WordChecker

- Se da standard input viene letta una parola che non appartiene all'insieme di quelle ammissibili, il programma scrive su standard output la stringa *not_exists* (NB: non viene contato come tentativo)
- Se invece viene letta la parola r (cioè se $p = r$), allora il programma scrive *ok* (senza stampare il risultato dettagliato del confronto) e la partita termina
- Se, dopo avere letto n parole ammissibili (con n , si ricordi, numero massimo di parole da confrontare con r), nessuna di queste era uguale a r , il programma scrive *ko* (dopo avere stampato il risultato del confronto dell'ultima parola), e la partita termina
- Dopo che la partita è finita:
 - Non ci possono essere altre parole da confrontare (ma ci potrebbe essere l'inserimento di nuove parole ammissibili)
 - Se in input c'è il comando *+nuova_partita*, ha inizio una nuova partita

WordChecker

- Ogni confronto tra p e r produce dei vincoli appresi dal confronto
- Per esempio, dal seguente confronto
abcabcabcabcabc
bbaabccbccbcabc
/+|+++|++/+++++
si apprende che b è in posizioni 2, 5, 8, 11, 14, che ci sono solo 5 b in r (la sesta b dà luogo a /), che c è in posizioni 6, 9, 12, 15, che non è in posizioni 7 e 10, che ci sono solo 5 c (come prima, la sesta dà luogo a /), che a è in posizioni 4 e 13, ma non è in posizione 3
- In maniera analoga, dal seguente confronto
djPDi939-s__e-s
gioSON-we2_w234
7|/////|//|/≠//|/
si apprende che in r non ci sono g, né o, né S, che in r c'è almeno una i e che questa non è in posizione i, che c'è almeno un - e che non è in posizione 7, ecc.

WordChecker

- Quando, durante una partita, da input si legge il comando *+stampa_filtrate*, il programma deve produrre in output, in **ordine lessicografico**, l'insieme delle parole ammissibili che sono compatibili con i vincoli appresi fino a quel momento nella partita, scritte una per riga
 - si noti che i vincoli appresi riguardano, per ogni simbolo:
 1. se il simbolo non appartiene a r
 2. posti in cui quel simbolo deve comparire in r
 3. posti in cui quel simbolo non può comparire in r
 4. numero *minimo* di volte che il simbolo compare in r
 5. numero *esatto* di volte che il simbolo compare in r
 - si noti che il vincolo 5 è più forte del vincolo 4
 - l'ordine dei simboli (usato per stabilire l'ordine lessicografico delle parole) è quello specificato dallo standard ASCII
- Inoltre, dopo ogni confronto, il programma deve stampare in output il numero di parole ammissibili ancora compatibili con i vincoli appresi

Un'esecuzione d'esempio

Input ricevuto

```
5
8adfs
5sjaH
KS06l
Hi23a
1aj74
-s9k0
sm_ks
okauE
+nuova_partita
5sjaH
4
KS06l
had7s
okauE
```

Commenti e Output Atteso

Le parole sono tutte di lunghezza 5

Elenco di parole ammissibili

Inizio nuova partita

Parola di riferimento

numero massimo di parole da confrontare in questa partita

Output (su 2 righe, in colonna): /////
5

Output: not_exists

Output: //|///
3

Un'esecuzione d'esempio

Input ricevuto

```
+stampa_filtrate
+inserisci_inizio
PsjW5
asHdd
paF7s
+inserisci_fine
-s9k0
sghks
+stampa_filtrate
sm_ks
+inserisci_inizio
_fah-
0D7dj
+inserisci_fine
```

Commenti e Output Atteso

Output (in colonna): 5sjaH, 8adfs, Hi23a

Nuove parole da aggiungere a quelle ammissibili (e quelle che sono compatibili con i vincoli appresi sono da aggiungere all'insieme delle parole compatibili con i vincoli appresi)

Output: /+///, 2

Output: not_exists

Output (in colonna): 5sjaH, asHdd

Output: |/////, 2

Output subito dopo mappa confronto (raggiunto numero massimo parole): ko

Nuove parole da aggiungere a quelle ammissibili

Un'esecuzione d'esempio

Input ricevuto

```
+nuova_partita  
okauE  
3  
laj74  
+stampa_filtrate  
sm_ks  
okauE
```

Commenti e Output Atteso

```
Inizio nuova partita  
Parola di riferimento  
numero massimo di parole da confrontare in questa partita  
Output: /|///, 4  
Output (in colonna): Hi23a, _fah-, asHdd, okauE  
Output: ///|/, 1  
Output: ok
```