Universidade Federal de Alfenas - UNIFAL-MG

Bacharelado em Ciência da Computação Prof. Luiz Eduardo da Silva



Trabalho de Programação Atividade 2 - Matrizes

Objetivo

Utilizar a estrutura de matrizes para representação e resolução de problemas de programação.

Problema

Tartaruga de desenho

A linguagem **Logo**¹, particularmente popular entre os usuários de computadores pessoais, tornou famoso o conceito de gráfico de tartaruga. Imagine uma tartaruga mecânica que percorra uma sala sob o controle de um programa em C. A tartaruga segura uma caneta em uma de duas posições, para cima ou para baixo. Enquanto a caneta está para baixo, a tartaruga desenha figuras à medida que se move; quando a caneta está para cima, a tartaruga se move livremente, sem desenhar nada. Neste problema, você simulará a operação da tartaruga e criará também um bloco de desenho computadorizado.

O conjunto de comandos da tartaruga que seu programa deve processar são os seguintes:

comando	significado
u	levantar (up) a caneta
d	abaixar (down) a caneta
r	girar para direita (right, mudar a direção em sentido horário)
1	girar para esquerda (<i>left</i> , mudar a direção em sentido anti-horário)
$\le n$	andar $(walk)$ na direção corrente n passos
p	imprimir (print) a matriz
е	finalizar (exit) a entrada dos comandos para tartaruga.

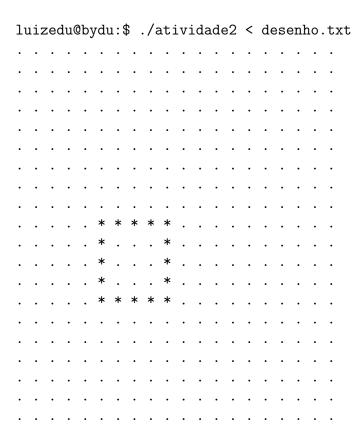
Suponha que a tartaruga esteja inicialmente no canto superior esquerdo do 'piso' e voltada para direita. O "programa" a seguir desenharia e imprimiria um quadrado 5 por 5.

w 10 r w 10 d w 5 r w 5 r w 5 r w 5 u p e

À medida que a tartaruga se move com a caneta para baixo, defina os elementos apropriados da matriz piso com 1s. Quando o comando p (imprimir) for emitido, onde houver um 1 na matriz exiba um asterisco, ou outro caractere de sua escolha. Sempre que houver um zero, exiba um '.'. Escreva um programa para implementar os recursos do gráfico de tartaruga descritos aqui. Escreva vários programas de gráficos de tartaruga para desenhar formas interessantes. Adicione outros comandos para aumentar a potencialidade de sua linguagem de gráfico de tartaruga.

O resultado do programa para os dados anteriores:

¹Logo (wikipedia): https://pt.wikipedia.org/wiki/Logo



Descrição

- 1. Desenvolver o programa conforme especificado com o nome atividade2.c.
- 2. Usar uma matriz denominada **piso**, 20 por 20, inicializada com zeros. Leia os comandos de entrada. Controle sempre a posição atual da tartaruga, a direção em que a tartaruga está virada e se a caneta está para cima ou para baixo. Admita que a tartaruga sempre começa na posição 0,0 do piso, com a caneta para cima e a direção voltada para direita.
- 3. Implementar e testar o programa conforme solicitado. Os testes devem ser feitos redirecionando a entrada de dados na chamada do programa. Por exemplo, se o executável do programa chama-se <u>atividade2</u>. Digitar os dados de entrada num arquivo dados.txt e chamar:
 - \$./atividade2 < desenho.txt</pre>

Entrega

1. Incluir um comentário no cabeçalho de cada programa fonte com o seguinte formato:

```
with the second state of t
```

2.	Enviar num arquivo único (.ZIP), com todos os arquivos fonte do projeto através do Envio de Arquivo do MOODLE.