ชื่อ-นามสกล	รหัสนักศึกษา	ตอนเรียน	ลำดับที่	
q	_		กำหนดส่ง	

Towns of the state	ระบวนวิชา	229223
--	-----------	--------

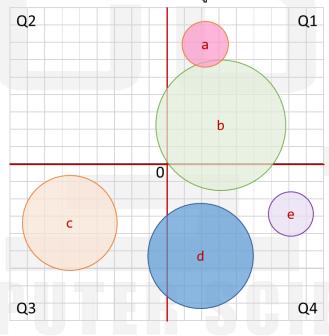
Lab	
HW	
Until	

การบ้านปฏิบัติการ 14

File I/O and Problem-Solving Practice (20 คะแนน)

ข้อกำหนด

- การเรียกใช้ฟังก์ชันเพื่อการทดสอบ ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไข if __name__ == '__main__' : เพื่อให้สามารถ
 import ไปเรียกใช้งานจาก Script อื่น ๆ ได้
- ii. ฟังก์ชัน main() ควรอ่าน Input จากไฟล์แนบด้วยวิธี Command Redirection เพื่อความสะดวกในการทดสอบ และหาข้อผิดพลาด
- 1) **4 คะแนน** (Lab14_1_6XXXXXXX.py) ให้เขียนฟังก์ชัน count_segment($list_a$) เพื่อนับจำนวนส่วนของ วงกลมที่อยู่ใน Quadrant ต่างๆ ที่ระบุด้วย $list_a$ โดย $list_a$ จะเป็น List ของ tuple ที่อยู่ใน รูป (px, py, r) โดย px และ py คือพิกัดในแนวแกน x และแกน y ตามลำดับ และ r คือ รัศมีวงกลม (r > 0) โดยฟังก์ชันจะคืนค่า tuple แทนจำนวนวงกลมหรือ Segment (ส่วนของวงกลม) ที่อยู่ใน Quadrant 1, 2, 3 และ 4 ตามลำดับ



เช่นจากรูปด้านบน ฟังก์ชันจะคืนค่า (2, 1, 2, 3)

Input

Output

[(2, 7, 1.5),	# a	(2, 1, 2, 3)
(3.2, 2.5, 4.06),	# b	
(-5.5, -4.5, 2.5),	# c	
(2, -5.2, 3),	# d	
(7.2, -2.8, 1.2)]	# e	

2) **4 คะแนน** (Lab14_2_6XXXXXXXX.py) ให้เขียนฟังก์ชัน remove_row_col(list_a , row , col) เพื่อ<u>คืนค่า</u>

ชื่อ-นามสกุล.......ตอนเรียน......ลำดับที่...........

ผลลัพธ์ที่ได้จากการลบทุก Element ในแถวที่ row และ คอลัมน์ที่ col ออกจาก List สองมิติ $list_a$ ทั้งนี้หาก rowหรือ col อยู่นอกขอบเขตที่จะทำการลบได้ จะต้องไม่มีการเปลี่ยนแปลงในแนว row หรือ col ดังกล่าว

<u>Input</u>	<u>Output</u>
[[2, 3, 4, 5], [8, 7, 6, 5], [0, 1, 2, 3]] 1 2	[[2, 3, 5], [0, 1, 3]]
[[2, 3, 4, 5], [8, 7, 6, 5], [0, 1, 2, 3]]	[[2, 4, 5], [0, 2, 3]]

การวิเคราะห์ปัญหา

(คืนค่า)

-3

จำนวนข้อมูล_ ชนิดข้อมูล_ • Input: จำนวนข้อมูล_ _ชนิดข้อมูล_ (แสดงค่า) Output: จำนวนข้อมูล_ _ชนิดข้อมูล_

3) **4 คะแนน** (HW14 1 6XXXXXXXX.py) ให้เขียนฟังก์ชัน Destructive reshape(*matrix*) เพื่อเปลี่ยนแปลงขนาด ของ list สองมิติในตัวแปร matrix ให้มีขนาด m imes n โดยกำหนดให้ m น้อยกว่าหรือเท่ากับ n เสมอ และความ ต่างของ m และ n จะต้องมีค่าไม่เกิน 1 ทั้งนี้ผลลัพธ์ที่ได้จะต้องมีจำนวนสมาชิกเท่ากันในทุก row และเรียงสมาชิก ตามลำดับในเดิมในตัวแปร matrix ที่ละ row และ column จากซ้ายบนไปขวาล่าง โดยสามารถเพิ่มจำนวนสมาชิกที่ เป็น 0 ได้ถ้าจำเป็น โดยจำนวน element ที่มีค่า 0 ที่เพิ่มเข้าไปจะต้องมีค่าน้อยที่สุดที่เป็นไปได้

Input	<u>Output</u>
[[2, 3, 4], [1, 2, 3]]	[[2, 3, 4], [1, 2, 3]]
[[1, 2], [1, 2, 3], [1, 2], [1, 2], [1]]	[[1, 2, 1, 2], [3, 1, 2, 1], [2, 1, 0, 0]]
[[1, 2], [3, 4], [5, 6]]	[[1, 2, 3], [4, 5, 6]]

ชื่อ-นาม	มสกุล		รหัสนักศึก	าษา	ตอนเรียน	ลำดับที่	
	• Input:		จำนวนข้อมูล	ชนิดข้อมูล			
	• Output:	(แสดงค่า)	จำนวนข้อมูล	ชนิดข้อมูล			
		(คืนค่า)	จำนวนข้อมูล	ชนิดข้อมูล			

4) 4 คะแนน (HW14_2_6XXXXXXXX.py) ให้เขียนฟังก์ชัน append_ranking(infile_name='score_in.txt', outfile_name='score_out.txt') เพื่ออ่านข้อมูลจากไฟล์ที่ระบุชื่อด้วยตัวแปร infile_name แล้ว<u>เขียนผลลัพธ์</u> ลงในไฟล์ที่มีชื่อระบุด้วยตัวแปร outfile_name โดยกำหนดให้ content ภายในไฟล์มีลักษณะเดียวกันกับไฟล์ที่อ่าน เข้า แต่ให้เพิ่มลำดับในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับไว้ที่ส่วนท้ายของแต่ละบรรทัด โดยนักศึกษาที่ได้ลำดับที่ 1 จะเป็น นักศึกษาที่ได้คะแนนเก็บ 10% มากที่สุด

เช่นเดียวกันกับใน Lab12_1 จากสัปดาห์ที่ 12 การประมวลผลคะแนนจะคิดจากการสอบทั้งหมด 3 ครั้ง ที่แต่ ละครั้งมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน แล้วเลือกคะแนนสูงสุดเพียงสองครั้ง เพื่อเก็บคะแนนรวม 10 % ของคะแนนเก็บทั้ง ภาคการศึกษา (ครั้งละ 5%) ทั้งนี้สามารถเรียกใช้ฟังก์ชันจากการบ้านในสัปดาห์ที่ 12 ได้

Hint:

- •พิจารณาเรียกใช้ฟังก์ชัน sorted()
- พิจารณาการใช้ dictionary ในการแก้ปัญหา

Input: 'score in.txt'

Output: 'score out.txt'

6XXX10111 53.57 59.69 55.36	6XXX10111 53.57 59.69 55.36 <mark>3</mark>
6XXX10112 64.04 None 62.84	6XXX10112 64.04 None 62.84 <mark>2</mark>
6XXX10113 88.53 91.22 84.45	6XXX10113 88.53 91.22 84.45 <mark>1</mark>

• การวิเคราะห์ปัญหา

Input:		จำนวนข้อมูล	ชนิดข้อมูล	
Output:	(แสดงค่า)	• จำนวนข้อมูล	ชนิดข้อมูล	
(คืนค่า)	จำนวน	ข้อมูล	ชนิดข้อมูล	

COMPUTER SCIENCE

Chiang Mai University

ชื่อ-นามสกุล.....รหัสนักศึกษา ตอนเรียน.....ลำดับที่

ของ Pokémon แต่ละตัวที่คำนวนได้จากการลงคะแนนโหวต Twitter-wide Favorite Pokémon แบบจัดลำดับ (ranked voting)

การลงคะแนนแบบจัดลำดับ (อังกฤษ: ranked voting) หรือเรียกอีกอย่างว่า การลงคะแนนตามลำดับความชอบ (อังกฤษ: ranked-choice voting) หรือ การลงคะแนนตามความชอบ (อังกฤษ: preferential voting) เป็นระบบการ ลงคะแนนใด ๆ ที่ผู้ลงคะแนนเสียงใช้การจัดลำดับผู้สมัคร (หรือลำดับความชอบ) ในบัตรลงคะแนนเพื่อเลือกผู้สมัคร มากกว่าหนึ่งรายขึ้นไป และเพื่อเรียงลำดับตัวเลือกผู้สมัครทั้งหมดเป็นลำดับที่หนึ่ง สอง สาม ไปจนครบ (Wikipedia)

ฟังก์ชันจะคืนค่า list ของ tuple ที่ประกอบด้วยชื่อ Pokémon ทั้งหมดที่มีผู้ vote ให้ และคะแนนที่ได้ เรียง ตามลำดับคะแนนและลำดับตัวอักษรในกรณีที่คะแนนเท่ากัน

<u>Input</u>:

[['Mewtwo', 'Pikachu', 'Suicune'],	[('Pikachu', 8),
['Mewtwo', 'Suicune', 'Pikachu'],	('Mewtwo', 6),
['Pikachu', 'Rayquaza', 'Charizard'],	('Suicune', 6),
['Suicune', 'Pikachu', 'Charizard']]	('Charizard', 2),
	('Rayquaza', 2)]

• การวิเคราะห์ปัญหา

• Input: จำนวนข้อมูล_____ชนิดข้อมูล______
 • Output: (แสดงค่า) จำนวนข้อมูล______ชนิดข้อมูล______
 (คืนค่า) จำนวนข้อมูล_______ชนิดข้อมูล______

การ<u>ส่งงาน</u>

- 1. ลักษณะ/ลำดับข้อความของการรับค่า/แสดงผล จะ<u>ต้องเป็นไปตามที่ระบ</u>ุในตัวอย่างการ run
- 2. ไฟล์งานที่ส่ง จะต้องมีการแทรก comment ที่ต้นไฟล์ตามข้อกำหนดใน canvas รายวิชา
- 3. ไฟล์งานโปรแกรมที่ส่ง จะต้องมีการแทรก pseudocode เป็น comment ในแต่ละขั้นตอน
- 4. Upload ไฟล์ source code ตามที่ระบุในแต่ละข้อ ไปยังระบบตรวจให้คะแนนอัตโนมัติ <u>https://cmu.to/gdr223</u>

Chiang Mai University