

Computação Básica

Disciplina 116301

Prof. Alexandre Zaghetto

zaghetto@gmail.com

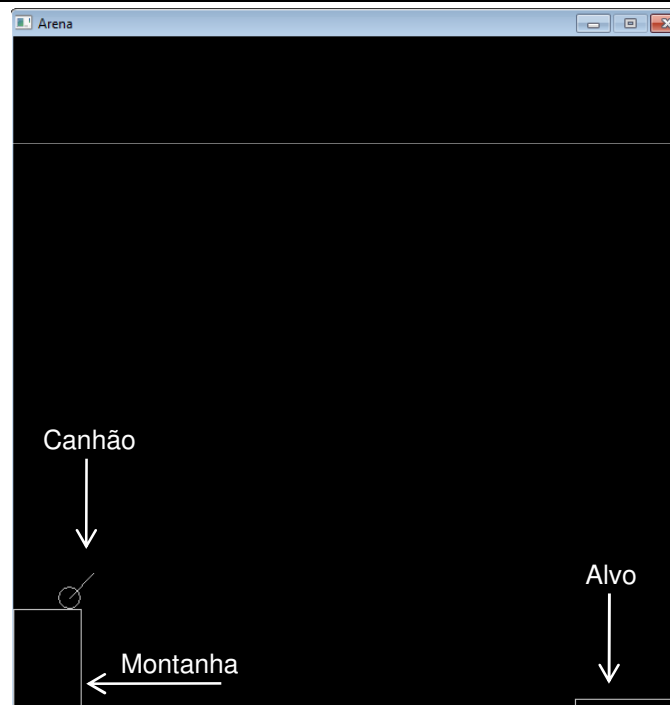
Universidade de Brasília
Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

Funções, Ponteiros e Projetos em Dev-C++ Prática de Laboratório VII

1. Projetos em Dev-C++

Problema 1:

- a) Crie um projeto e inclua a biblioteca WinBGIm.
- b) Crie uma arena composta por uma montanha, um canhão posicionado sobre a montanha e um alvo posicionado aleatoriamente no espaço da arena, conforme o exemplo a seguir.



1. Funções e Ponteiros

c) Utilizando os princípios do lançamento oblíquo, escreva um programa que solicita o ângulo (em graus) e a velocidade inicial de lançamento (em pixels/segundo) e mostra na arena a trajetória do projétil, indicando ao final se o projétil acertou ou não o alvo.

1. Funções e Ponteiros

Problema 2:

- a) Em 1943, McCulloch e Pitts sugeriram um modelo matemático para o funcionamento do neurônio biológico. O neurônio lógico, nome pelo qual ficou conhecido, nada mais representa que uma célula nervosa com a propriedade de poder estar excitada (nível lógico 1) ou inibida (nível lógico 0). O estado de excitação ou inibição é determinado pela seguinte função não linear: se SOMAP (somatório das entradas ponderadas do neurônio) ultrapassar um determinado limiar T , a célula é dita excitada, caso contrário, a célula é dita inibida. Em um neurônio com um vetor x de entrada, os elementos individuais x_i são multiplicados pelos pesos w_i , gerando SOMAP.

ENTRADAS					PESOS				
x_1	x_2	x_3	...	x_n	w_1	w_2	w_3	...	w_n

$$SOMAP = x_1.w_1 + x_2.w_2 + x_3.w_3 + \dots x_n.w_n.$$

1. Funções e Ponteiros

- b) Escreva um programa principal que solicita ao usuário 10 valores reais que são guardados em um vetor ENTRADAS e outros 10 valores reais que são guardados em um vetor PESOS. O programa também deve solicitar ao usuário o valor do limiar T. Em seguida a função “neurônio” descrita abaixo deve ser chamada.
- c) Escreva uma função “neurônio”, que recebe por referência (utilizando ponteiros) os vetores ENTRADAS e PESOS, preenchidos pelo usuário, além dos valor do limiar T e no número máximo de elementos do vetor ENTRADAS, e retorna (via return) o valor 1 caso o neurônio esteja excitado ou 0 caso o neurônio esteja inibido.
- d) No programa principal, verificar se o valor de retorno da função “neurônio” foi 1 ou 0 e escrever na tela do computador a mensagem “Neurônio ativado!” ou “Neurônio inibido!”, respectivamente.

2. Funções, Projeto e Ponteiros

Problema 3:

- a) Escreva uma função "recebe_notas" que recebe por referência (utilizando ponteiro) um vetor NOTAS, contendo 10 notas, e recebe por valor o número de elementos do vetor, e retorna outro vetor APR, também com 10 posições, que deve ser preenchido com 1 quando a NOTA referente a i-ésima posição é maior ou igual a 6.0 e 0 caso contrário. O vetor APR indica se o aluno foi aprovado (1) ou não (0).
- b) Escreva uma função "conta_notas" que recebe por referência (utilizando ponteiros) o vetor APR e por valor o número de elementos do vetor, e retorna também por referência (utilizando ponteiros) o número de aprovados e o número de reprovados.
- c) Escreva uma função "percent_aprov" que recebe o número de aprovados e o número de reprovados e retorna por referência (utilizando ponteiros) a percentagem de reprovados e a percentagem de aprovados. Deve retornar também, via return, o valor 1 se mais da metade da turma foi aprovada e 0 caso contrário.

2. Funções, Projeto e Ponteiros

- d) Crie um PROJETO. Escreva suas funções em um arquivo `funcoes.c` e seu protótipo em um arquivo `funcoes.h`. Inclua esses dois arquivos em seu projeto.
- e) Escreva um programa principal que solicita 10 notas ao usuário, armazena essas notas no vetor `NOTAS` e, por meio das chamadas das funções que foram criadas, mostre:
 - e.1 Quantidade de aprovados;
 - e.2 Quantidade de reprovados;
 - e.3 Percentual de aprovados;
 - e.4 Percentual de reprovados; e
 - e.5 Se mais da metade da turma aprovada.