

ÖDEV 7

(Coadsys ile ilgili sorunuzu sorun ve Gökhan Akgün sorumlu
Bu ödev ve not verme asistanı)

Kodlamadan önce belgenin sonundaki uyarıları okumayı unutmayın ve sunulmas.

Bu ödevde, kelime bulmacaları için bir hile programı uygulayacaksınız. Kullanıcı aranacak sözcüğü girecek ve programınız, bulmaca.

Bir 12x15 bulmacanız olduğunu varsayın. Bulmacanın içeriği ile aynı olmalıdır. Aşağıdaki örnekte bir tane (Şekil 1).

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	X	T	Z	M	S	Y	K	C	E	C	F	'H
1	S	'H	Ö	U	T	E	X	Ö	E	bir	P	ben
2	X	G,	T	L	S	B	E	L	T	N-	F	K
3	bir	ben	R,	ben	D	Z	bir	L	ben	Ö	D	M
4	M	E	ben	E	T	Y	S	E	'H	R,	T	ben
5	bir	W	B	R,	N-	E	T	C	W	Ö	'H	X
6	N-	Ö	U	ben	R,	U	Z	T	S	C	C	T
7	U	D	T	P	E	C	J	ben	E	'H	R,	U
8	bir	L	E	M	C	S	Y	Ö	N-	ben	U	R,
9	L	V	K	E	R,	E	M	N-	ben	P	'H	E
10	E	bir	N-	B	U	R,	E	J	Ö	N-	C	Y
11	bir	W	ben	ben	ben	J	N-	J	R,	U	Y	F
12	D	W	T	N-	T	'H	E	N-	P	J	Y	T
13	E	S	L	Z	D	ben	L	E	M	M	bir	B
14	R	C	ben	T	E	N-	G,	bir	M	T	P	C

Şekil 1: Kelime Bulmaca

Sayfa 2

İlk olarak, bulmacayı ekrana yazdıran bir işlev uygulamanız gerekir. Örnek bir bakış olabilir:

Şekil 2: Basılı Kelime Bulmaca

Diğer bir önemsiz görev, belirli bir dizenin uzunluğunu hesaplayan bir işlevi uygulamaktır, çünkü strlen gibi yerleşik dize işlevlerini kullanmanıza izin verilmez.

Bu görevin ana zorluğu.

bulmaca dizesi. Kelimenin bulmacada soldan sağa, sağdan sola yazılabileceğini, yukarıdan aşağıya ve sonunda aşağıdan yukarıya.

• Fonksiyonu 1 (15 puan) :

- İşlevin adı: printPuzzle
- İşlevin dönüş tipi: void
- 1. Parametre: bir karakter matrisi

Function Bu işlevde, içeriği olan bulmaca kelimesini

Yukandaki örnekte olduğu gibi karakter matrisi. Bulmaca kelimesinin 12x15 karakterlik matris.

• Fonksiyonu 2 (15 puan) :

- İşlevin adı: computeLength
- İşlevin dönüş türü: int
- 1. Parametre: bir dize

Sayfa 3

Function Bu işlevde giriş dizesinin uzunluğunu hesaplayacak ve döndüreceksiniz. Not strlen gibi yerleşik dize işlevlerini kullanmanıza izin verilmez.

• Fonksiyonu 3 (40 puan) :

- İşlevin adı: findString
- İşlevin dönüş türü: int
- 1. Parametre: bir karakter matrisi
- 2. Parametre: bir dize
- 3. Parametre: bir tam sayı değeri

Function Bu işlevde, karakter matrisinde dizeyi ararsınız. Eğer bulunursa,

işlevi, karakter matrisindeki dizenin başlangıç noktasının dizinini döndürür.

Bulunamazsa işlev -1 değerini döndürür.

Mat Karakter matrisinin indeks değerleri aşağıdaki gibidir:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131
132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143
144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155
156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179

Şekil 3: Bulmaca Dizini

Sayfa 4

• Ana işlev:

Function Ana işlevde, bulmacayı kullanıcı satır satır

her satır 12 harfli bir dizedir. (15 hasta)

- Ardından, printPuzzle işlevini çağırarak bulmacayı ekrana yazdıracaksınız.
- Son olarak, dizeden sürekli olarak kullanıcıdan aramasını isteyeceksiniz. Eğer kullanıcı 'q' veya 'Q' girer, programı sonlandırır, aksi halde başlangıç konumunu bulur buluntu dizesinin findString işlevini çağırarak ekrana yazdırır.

(15 puan)

UYARI:

- hiçimi sadece kaynak dosyası gönderin assignment7_name_surname.c

Emin olun • dosyanızın uzantısı .c . Uzantıyı nasıl edeceğinizi bilmiyorsanız

lütfen COADSYS'deki dosyaya ("Kodunuzu nasıl çalıştırırsınız?") bakın.

Dışında herhangi bir kütüphane başka kullanmayın • stdio . Yani, sen dize kullanmak için izin verilmez

Bu ödevdeki kütüphane işlevleri (strlen, strcmp gibi).

- Örneği sonraki 2 sayfada kontrol edebilirsiniz.

Sayfa 5

Örnek (Bölüm 1):

Sayfa 6

Örnek (Bölüm 2):