

Esercitazioni di Informatica B

Array in Matlab

Stefano Cereda

stefano.cereda@polimi.it

20/11/2018

Politecnico di Milano



Operazioni su matrici

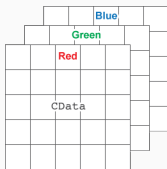
Date le seguenti matrici a e b si dica cosa stampano le seguenti istruzioni.

$$a = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{bmatrix} \quad b = \begin{bmatrix} 9 & 8 & 7 \\ 6 & 5 & 4 \\ 3 & 2 & 1 \end{bmatrix}$$

1. `a(3,1)`
2. `a(8)`
3. `mod(a,b)`
4. `[r c]=size(mod(a,b))`

Esempio - Bandiera Italiana - matrice tridimensionale

Un'immagine può essere descritta tramite una *matrice tridimensionale* in cui i primi due indici indicano un punto del piano ed il terzo indice viene utilizzato per i colori.



Il primo indice viene usato per la coordinata y ed il secondo per la coordinata x, con l'origine nel punto in alto a sinistra. Dunque, $M(1, 1, :)$ sarà un array monodimensionale che indica il colore del pixel in alto a sinistra.

Esempio - Bandiera Italiana - colori

Il colore di un punto viene descritto da un array di lunghezza 3 in quanto ogni colore può essere descritto come combinazione dei tre colori di base rosso verde e blu.

Tripletta RGB	Colore
1 0 0	Rosso
0 1 0	Verde
0 0 1	Blu
1 1 0	Giallo
1 0 1	Magenta
0 1 1	Ciano
0 0 0	Nero
1 1 1	Bianco

Esempio - Bandiera Italiana

Creiamo un'immagine della bandiera italiana. Dato che una bandiera ha un rapporto fra le dimensioni di 2:3 creiamo un'immagine con 200 pixel verticali e 300 pixel orizzontali:

```
1 bandiera = zeros(200,300,3);
```

E dipingiamo le tre bande verticali di verde, bianco e rosso:

```
2 bandiera(:, 1:100, 2) = 1;
```

```
3 bandiera(:, 101:200, :) = 1;
```

```
4 bandiera(:, 201:300, 1) = 1;
```

E mostriamo la figura:

```
5 imagesc(bandiera);
```

Competizione bandiere i

Quest'anno avete l'opportunità di guadagnare punti extra all'esame con delle competizioni.

La prima competizione riguarda proprio la creazione di una bandiera. Dovrete scrivere del codice matlab che crei l'immagine di una bandiera secondo le seguenti regole:

1. Area minima di 200x500 pixel
2. La bandiera deve essere realizzata interamente con uno script MATLAB, senza interazione con l'utente
3. È necessario usare operazioni vettoriali, si possono usare cicli

Competizione bandiere ii

4. Verrà valutata sia l'estetica della bandiera, sia la struttura del codice utilizzato per realizzarla
5. Potete presentare una sola bandiera a persona
6. È necessario caricare nella cartella delle consegne (su beep, corso *Competitions Informatica B*) un file .zip contenente la bandiera (un'immagine .png) e lo script che la genera, opportunamente indentato e commentato. Nel commento in testa al file specificate il vostro nome, cognome, numero di matricola e il vostro docente di Informatica B. È necessario rispettare la scadenza indicata (1/12/2018 ore 23.59).

Verrà assegnato un punto all'esame per il primo classificato/la prima classificata di ogni scaglione.

Iscrivetevi (in beep) al corso *Competitions Informatica B*.

Come disegnare una buona bandiera:

- The Big Bang Theory - Fun with Flags
- Why city flags may be the worst-designed thing you've never noticed | Roman Mars

Esercizio 1 - Rotazione di matrice

Sc scriva una script in Matlab/Octave che data una matrice a di dimensioni $N \times N$ crea una nuova matrice b ruotata di 90 gradi in senso antiorario rispetto ad a .

Si consideri $N = 4$ e la matrice a inizializzata con i valori:

1	2	3	4
2	3	4	5
6	7	8	9
0	0	0	0

Esercizio 2 - Sequenza palindroma

Si scriva uno script che chiede l'inserimento di una sequenza di N numeri e alla fine dice se la sequenza è palindroma o no.

Si ricorda che una sequenza è palindroma se risulta uguale letta da sinistra verso destra o da destra verso sinistra

Si scriva uno script che chiede di inserire una sequenza di N numeri.

Successivamente, si inserisca un ulteriore numero e si dica se tutti i numeri della sequenza sono minori, uguali o maggiori di tale numero.

Esercizio 4 - Confronti con Matrici

Scrivere in Matlab uno script che, data una matrice m di numeri, restituisce in uscita una matrice mr , ottenuta da m nel seguente modo:

- si calcola la media aritmetica dei valori di m ;
- per i valori che in m sono minori della media, in mr si pone nella stessa posizione il valore -1, per quelli superiori alla media si pone il valore 1, e per gli altri (quelli uguali alla media) si pone lo stesso valore.

Si utilizzi la seguente matrice m

-2	2	3
4	5	6

Esercizio 5 - Inserimento ordinato nell'array

Scrivere un programma che acquisisce da tastiera una serie di interi e li memorizza in modo ordinato nell'array.

Se, per esempio, $a = \{1, 3, 4, \}$ e si vuole inserire 2, i valori 3 e 4 devono essere spostati a destra per fare spazio al nuovo elemento:

