



软件设计和开发

Mini Project  
设计与测试报告  
2016 Spring

# Table of Content

<b>1</b>	<b>Overview</b>	<b>2</b>
1.1	问题描述	2
1.2	解题概况	2
<b>2</b>	<b>Ideas</b>	<b>3</b>
2.1	expr_to_truthtable	3
2.2	truthtable_to_expr	3
2.3	异常处理	3
<b>3</b>	<b>Project Structures</b>	<b>5</b>
3.1	ChartToExpression	5
3.2	ExpressionToChart	6
<b>4</b>	<b>Main Algorithm</b>	<b>9</b>
4.1	ChartToExpression	9
4.1.1	表达式转化	9
4.1.2	表达式求值	9
4.2	ExpressionToChart	12
4.2.1	QuineMcCluskey 算法	12
4.2.2	化简	14
<b>5</b>	<b>测试</b>	<b>16</b>
5.1	正确性测试	16
5.2	健壮性测试	17
5.3	效率测试	18
<b>6</b>	<b>总结与体会</b>	<b>21</b>

# 1 Overview

## 1.1 问题描述

- 编写一个函数，计算逻辑表达式的真值表
    - 逻辑表达式最多有 8 个输入项，分别为  $A, B, C, D, E, F, G, H$ ；
    - 支持的逻辑运算符按优先级从高到低分别为  $\sim$ （非）、 $\&$ （与）、 $\wedge$ （异或）、 $|$ （或）；
  - 编写一个函数，根据真值表计算逻辑表达式，以字符串格式输出
    - 使用 Quine-McCluskey 算法对逻辑表达式进行化简。
  - 函数接口：
    - `std::string expr_to_truthtable(int n, const std::string& expr);`  
其中  $n$  是变量个数， $expr$  是逻辑表达式，返回真值表。
    - `std::string truthtable_to_expr(const std::string& truth_table);`  
其中  $truth\_table$  是真值表，返回逻辑表达式。
- 若参数无效，函数抛出异常。
- 要求
    - 使用第 5 讲的测试框架对两个函数进行测试；提交源代码与设计文档。
    - 文档内容包括：设计思路、数据结构与算法、重要的类与函数的说明、测试用例的设计等等，也可以写完成 Project 的心得体会、经验与教训等。

## 1.2 解题概况

最终程序各部分及其作用如下表

Documents	Functions
constants.h	常量的定义
simple_test.h	参与测试
ChartToExpression.h	将真值表转换为逻辑表达式
ExpressionToChart.h	将逻辑表达式转换为真值表
implication	质蕴涵项的实现

下面就各部分的解题思路及实现进行详细讨论

## 2 Ideas

本次 Project 分为两部分，下面就这两部分分别进行讨论：

### 2.1 `expr_to_truthtable`

首先，通过将题目抽象，这一部分是一个经典的表达式求值的问题，其主要问题如下：

利用算符优先关系，实现对给定混合运算表达式的求值。

这是个栈的经典应用问题，常见解法是将中缀表达式（即输入的表达式）转化为后缀表达式后求解。时间复杂度为  $O(n)$ ，其中  $n$  为变量的个数

具体的算法会在 `main_algorithm` 模块详细介绍。

表达式求值是一个非常经典的问题，已经有了许多成熟的解法。甚至在 Python 中，一条 `evaluate` 语句就可以完成这样的工作。但是对于含字母的表达式，至今没有太好的解决办法。

但是考虑到本次作业的特殊性，一共只有最多 8 个变量，同时是逻辑计算而不是算术计算，这无疑极大的降低了难度。对于普通的算术含参表达式，我们只能多次取不同的大素数代入变量，还不能保证正确性。但是在本题的布尔代数式中，一共只有  $2^8 = 256$  种取值方式，是完全可以接受的。于是，我们可以先遍历所有变量的可能取值，代入表达式中，从而计算出真值表中对应的值。

因此，总的时间复杂度为  $O(n * 2^n)$ ，由于  $n \leq 8$ ，复杂度不会超过  $8 * 2^8 = 2048$ ，是完全可以接受的。

### 2.2 `truthtable_to_expr`

对于将真值表转化为表达式的问题，我们在数字逻辑电路中曾学习过使用卡诺图的方法，非常直观，同时在对于维数较低时也易于化简。

但是卡诺图的解题过程较为繁琐，同时对于高维的情况扩展性较差。在  $n \geq 6$  时，就比较难画出合适的卡诺图了。因此，我们选用 Quine-McCluskey 算法。它虽然较为抽象，但是非常模式化，对高维的扩展性很好。

至于算法的时间复杂度方面，由于化简表达式至今还是 NP-hard 问题，因此只存在指数级解法，即问题的时间复杂度为  $O(2^n)$

同时，题目要求将表达式化到最简形式，因此在 Quine-McCluskey 算法后我们必须进行化简。这里采用 petrick 化简算法，时间复杂度同样为  $O(2^n)$

具体的算法会在 `main_algorithm` 模块详细介绍。

### 2.3 异常处理

#### 2.3.0.1 `expr_to_truthtable`

- 对于输入为空字符串，或者都是空格的情况，应该抛出 `EmptyStringError`

- 若输入中出现了非操作符和大写字母以外的字符，应该抛出 **InvalidCharError**

例如：“A + B” “a & b”

- 若输入的变量没有按照字典顺序命名，则应该抛出 **InvalidVariableError**

例如：n = 2, expr = “A & C”

- 输入的表达式出现了语法错误，应该抛出 **SyntaxError**

例如：“A &| B” “A | () B”

- 表达式中括号不匹配，应该抛出 **BracketMismatchingError**

#### 2.3.0.2 **truthtable\_to\_expr**

- 对于输入为空字符串，或者都是空格的情况，应该抛出 **EmptyStringError**

- 若输入中出现了 0 和 1 以外的字符，应该抛出 **InvalidCharError**

例如：“123” “1abc”

- 若输入真值表的长度不是 2 的整数次幂，应该抛出 **InvalidLengthError**

例如：“111” “00000”

## 3 Project Structures

### 3.1 ChartToExpression

对于第一个问题，我们使用 ChartToExpression 类来实现，程序声明如下：

```
1  const char Operators[] = { '/', '^', '&', '~' };
2  class ExpressionToChart {
3  private:
4      stack<char> Stack_Operator;
5      stack<bool> Stack_Number;
6      vector<int> loc[MAX_N];
7      string filter(const string &s);
8      void PushString(string &s, const char &ch);
9      int priority(char Operator);
10     bool IsOperator(char ch);
11     void GetTwoNumbers(stack<bool> &Stack, bool &first, bool &second);
12     bool CalcEq(bool first, bool second, char op);
13     string InfixToPostfix(const string &infix);
14     int SolvePostfix(const string &postfix);
15 public:
16     ExpressionToChart();
17     virtual ~ExpressionToChart();
18     string solve(int n, const string &InString);
19 };
```

其中各变量及函数作用如下：

- 变量

变量	作用
operators[]	储存定义的四种运算符
Stack_Operator	运算符的堆栈
Stack_Number	运算结果的堆栈
loc[MAX_N]	储存字符出现位置，便于代入数值

- 函数

函数	作用
ExpressionToChart()	构造函数
virtual ExpressionToChart()	析构函数
Stack_Number	运算结果的堆栈
string solve(int n, const string &InString)	将输入的表达式转换为真值表输出
string filter(const string &s)	将输入的表达式去除多余空格
string InfixToPostfix(const string &infix)	中缀表达式转换为波兰式
void PushString(string &s, const char &ch)	转化时向波兰式中添加字符
bool IsOperator(char ch)	判断当前字符是否为运算符
int priority(char Operator)	若是运算符，返回其优先级
int SolvePostfix(const string &postfix)	计算后缀表达式的值
void GetTwoNumbers(bool &first, bool &second)	在运算结果栈中取出两个元素用于计算
bool CalcEq(bool first, bool second, char op)	给定运算数和运算符，计算结果

### 3.2 ExpressionToChart

对于将真值表转换为表达式的问题，我们采用 Quine-McCluskey 算法，主要使用 ExpressionToChart 类实现。

同时，由于对质蕴涵项这一概念使用较多，因此将它单独建立 implication 类，以增强内聚度

implication 类声明如下：

```

1  class implication {
2  private:
3      friend bool operator < (const implication &a, const implication &b) {
4          return a.ones < b.ones;
5      }
6  public:
7      int bit;
8      int xterm;
9      int ones;
10     string exp;
11     bool used;
12     bool selected;
13     vector<int> ImpContained;
14     int CountOne(int x);
15     int TotalVariables;
16     implication();
17     virtual ~implication();
18     implication(int mask, int _xterm, int _TotalVariables);
19     string show();
20 };

```

其中各变量及函数作用如下：

- 变量

变量	作用
int TotalVariables	总变量个数
int bit	当前质蕴涵的二进制表示
int xterm	质蕴涵的任意项，该位为 1 即为任意项
int ones	质蕴涵中 1 的个数
string exp	当前质蕴涵的二进制表示（输出用）
bool used	表示该蕴涵项是否被覆盖（Q-M 算法中）
bool selected	表示该蕴涵项是否是出现在结果中（petrick 化简）
vector<int> ImpContained	该质蕴涵包含的蕴涵项

- 函数

函数	作用
implication()	默认构造函数
virtual implication()	析构函数
implication(int mask, int xterm, int TotalVariables)	构造函数
int CountOne(int x)	统计 x 的二进制表示中 1 的个数
string show();	输出该蕴涵项

ChartToExpression 类声明如下：

```

1  class ChartToExpression {
2  private:
3      vector<int> MinTerm;
4      vector<int> MinTermCovered[1 << MAX_N];
5      bool table[1 << MAX_N][1 << MAX_N];
6      bool contained[1 << MAX_N];
7      int TotalVariables;
8      vector<implication> imp, roller;
9      vector<implication> primes;
10     bool CheckContained(const implication &imp, const int &x);
11     int CountOne(int x);
12     vector<implication*> UPI;
13 public:
14     ChartToExpression();
15     virtual ~ChartToExpression();
16     void Simplify();
17     void Quine_McCluskey();
18     string solve(const string &truth_table);
19     void ShowTable();
20 };

```



其中各变量及函数作用如下：

- 变量

变量	作用
int TotalVariables	总变量个数
vector<int> MinTerm	输入的最小项, 用 int 表示
vector<implication> imp	储存最小项, 参与 Q-M 算法计算
vector<implication> roller	Q-M 算法中与 imp 迭代的数组
bool table[1 « MAX_N][1 « MAX_N]	可视化蕴涵与最小项的关系
vector<implication> primes	储存质蕴涵项

- 函数

函数	作用
ChartToExpression()	构造函数
virtual ChartToExpression()	析构函数
string solve(const string &truth_table)	输入真值表, 返回化简后表达式
void Quine-McCluskey()	实现 Quine-McCluskey 算法
void Simplify()	对结果化简, 使用到了 petrick 算法
int CountOne(int x)	统计 x 的二进制表示中 1 的个数
bool CheckContained(const implication &imp, const int &x)	判断蕴涵 Imp 是否包含了最小项 x
void ShowTable()	将中间结果可视化

## 4 Main Algorithm

### 4.1 ChartToExpression

#### 4.1.1 表达式转化

首先，我们需要将含字母的表达式转换为只含有数字的表达式，以便后续计算。

核心代码如下：

```
1 int len = s.length();
2 for (int i = 0; i < len; i++)
3     if (isalpha(s[i])) {
4         loc[s[i] - 'A'].push_back(i);
5     }
6 string ans = "";
7 for (int mask = (1 << n) - 1; mask >= 0; mask--) {
8     infix = s;
9     for (int i = 0; i < n; i++) {
10         int value = (mask >> i) & 1;
11         for (int j = 0; j < loc[i].size(); j++) {
12             int pos = loc[i][j];
13             infix[pos] = '0' + value;
14         }
15     }
16     char result = '0' + SolvePostfix(InfixToPostfix(infix));
17     ans = ans + result;
18 }
```

- 首先，遍历输入的字符串，对于每一个字母，用 `loc[]` 数组记下它出现的位置
- 然后，我们使用变量 `mask` 来遍历  $2^n$  种可能输入。由于输出格式的要求，我们采用倒序遍历，即从  $2^n - 1$  开始，到 0 结束。当 `mask` 值一定时，对于每一位 `i`，可以用位运算 `value = (mask >> i) & 1` 来得到第 `i` 个变量的值 `value`。
- 得到第 `i` 个变量的值 `value` 之后，通过遍历 `loc[i]` 数组，就可以得到该变量所有出现的位置，从而进行替换。
- 由于变量只有 `A - H`，取值也只有 `0 - 1`，都只有一位，所以直接赋值即可。于是完成了从含字母表达式到纯数字表达式的转换。

#### 4.1.2 表达式求值

##### 4.1.2.1 中缀转后缀

#### 4.1.2.1.1 中缀表达式与后缀表达式

- 中缀表达式

中缀表示法是算术表达式的常规表示法。称它为中缀表示法是因为每个操作符都位于其操作数的中间，这种表示法只适用于操作符恰好对应两个操作数的时候（在操作符是二元操作符如加、减、乘、除以及取模的情况下）。

Syntax: operand1 operator operand2

Example: (A+B)\*C-D/(E+F)

- 后缀表达式

在后缀表示法中，操作符严格位于操作数后面。因其使表达式求值变得轻松，所以被普遍使用。

Syntax : operand1 operand2 operator

Example : AB+C\*DEF+/-

- 由于中缀表示法是书写表达式的常见方式，而后缀表达式更便于计算表达式的值，因此我们常常采用将中缀表达式转化为后缀表达式再求值的方法。

#### 4.1.2.1.2 具体算法

中缀转换为后缀的难点在于操作符的优先级处理。由于后缀的操作符紧跟在操作数后，我们可以用一个栈来存储操作符，具体流程如下：

- 初始化一个空堆栈，将结果字符串变量置空。
- 从左到右读入中缀表达式，每次一个字符。
- 如果字符是操作数，将它添加到结果字符串。
- 如果字符是个操作符，弹出操作符，直至遇见左括号、优先级较低的操作符或者同一优先级的右结合符号。把这个操作符压入堆栈。
- 如果字符是个左括号，把它压入堆栈。
- 如果字符是个右括号，在遇见开括号前，弹出所有操作符，然后把它们添加到结果字符串。
- 如果到达输入字符串的末尾，弹出所有操作符并添加到结果字符串。

Project 中，用 *InfixToPostfix* 函数实现：

```
1 string InfixToPostfix(const string &infix) {
2     string postfix = "";
3     for (auto ch : infix) {
4         if (IsOperator(ch)) {
5             while (!Stack_Operator.empty() &&
6                 IsOperator(Stack_Operator.top()) &&
7                 priority(Stack_Operator.top()) >= priority(ch)){
8                 PushString(postfix, Stack_Operator.top());
9                 Stack_Operator.pop();
10            }
11        }
12    }
13 }
```

```

11         Stack_Operator.push(ch);
12     }
13     else {
14         switch(ch) {
15             case '(' :
16                 Stack_Operator.push(ch);
17                 break;
18             case ')' :
19                 while (!Stack_Operator.empty() &&
20                     Stack_Operator.top() != '(') {
21                     PushString(postfix, Stack_Operator.top());
22                     Stack_Operator.pop();
23                 }
24                 Stack_Operator.pop();
25                 break;
26             default :
27                 PushString(postfix, ch);
28         }
29     }
30 }
31 while (!Stack_Operator.empty()) {
32     PushString(postfix, Stack_Operator.top());
33     Stack_Operator.pop();
34 }
35
36 postfix.pop_back();
37 return postfix;
38 }

```

#### 4.1.2.2 后缀表达式求值

对后缀表达式求值比直接对中缀表达式求值简单。在后缀表达式中，不需要括号，而且操作符的优先级也不再起作用了。

具体算法如下：

- 初始化一个空堆栈
- 从左到右读入后缀表达式
- 如果字符是一个操作数，把它压入堆栈。
- 如果字符是个操作符，弹出两个操作数，执行对应操作，然后把结果压入堆栈。

如果不能弹出两个操作数，后缀表达式的语法就不正确。

- 到后缀表达式末尾，从堆栈中弹出结果。若后缀表达式格式正确，那么堆栈应该为空。

Project 中, 用 *SolvePostfix* 函数实现:

```
1 int SolvePostfix(const string &postfix) {
2     while (!Stack_Number.empty()) {
3         Stack_Number.pop();
4     }
5     for (auto ch : postfix) {
6         if (IsOperator(ch)) {
7             if (ch == '~') {
8                 bool x = Stack_Number.top();
9                 Stack_Number.pop();
10                Stack_Number.push(!x);
11            }
12            else {
13                bool x, y;
14                GetTwoNumbers(Stack_Number, x, y);
15                bool result = CalcEq(x, y, ch);
16                Stack_Number.push(result);
17            }
18        }
19        else
20            if (ch != ' '){
21                Stack_Number.push(ch - '0');
22            }
23    }
24    int ans = Stack_Number.top();
25    Stack_Number.pop();
26    return ans;
27 }
```

## 4.2 ExpressionToChart

### 4.2.1 QuineMcCluskey 算法

QuineMcCluskey 算法是最小化布尔函数的一种方法。它在功能上等同于卡诺图, 但是它具有文字表格的形式, 因此它更适合用于电子设计自动化算法的实现, 并且它还给出了检查布尔函数是否达到了最小化形式的确定性方法。

QuineMcCluskey 算法的基本步骤如下:

- STEP 1  
将表达式中的最小项用他们的等价二进制数表示

- STEP 2  
将最小项根据它们所含的 1 的个数进行分组，形成一张最小项表。  
如第一组为不含 1 的，第二组中每个含一个 1，以此类推
- STEP 3  
将每个最小项  $i$  与它下一组的所有最小项  $j$  进行比较。显然， $j$  会比  $i$  多一个 1。  
如果  $i$  与  $j$  只有一位  $b$  不同（包括任意项），标记这两个最小项配对成功，将  $b$  位标记为任意项。  
将合并后的新最小项加入新的最小项表中。
- STEP 4  
对于每一次形成的新最小项表，重复 STEP 3，直到不能产生任何的新配对。
- STEP 5  
每一步剩下未配对的即为质蕴涵。（但并不是必要质蕴涵）

## Quine-McCluskey Method

List 1						List 2						List 3					
mi	x1	x2	x3	x4		mi	x1	x2	x3	x4		mi	x1	x2	x3	x4	
2	0	0	1	0	ok	2,6	0	-	1	0		8,9,12,13	1	-	0	-	
4	0	1	0	0	ok	2,10	-	0	1	0		8,12,9,13	1	-	0	-	
8	1	0	0	0	ok	4,6	0	1	-	0		Finished					
6	0	1	1	0	ok	4,12	-	1	0	0							
9	1	0	0	1	ok	8,9	1	0	0	-	ok						
10	1	0	1	0	ok	8,10	1	0	-	0							
12	1	1	0	0	ok	8,12	1	-	0	0	ok						
13	1	1	0	1	ok	9,13	1	-	0	1	ok						
15	1	1	1	1	ok	12,13	1	1	0	-	ok						
						13,15	1	1	-	1							

Abbildung 1: 最小项表

由于 QuineMcCluskey 算法的描述比较清晰，按描述模拟即可。

```

1 void Quine_McCluskey() {
2     //keep looping until no more pairs
3     while (imp.size() > 0) {
4         roller.clear();
5         //deleting redundant terms
6         for (int i = 0; i < imp.size(); i++)
7             for (int j = i + 1; j < imp.size(); j++)
8                 if (imp[i].exp == imp[j].exp) {
9                     imp.erase(imp.begin() + j);

```

```

10         }
11         //finding new pairs
12         for (int i = 0; i < imp.size(); i++)
13             for (int j = i + 1; j < imp.size(); j++)
14                 //if i and j can form pairs
15                 if (imp[j].ones == imp[i].ones + 1
16                     && imp[j].xterm == imp[i].xterm
17                     && CountOne(imp[j].bit ^ imp[i].bit) == 1) {
18                     imp[i].used = true;
19                     imp[j].used = true;
20                     implication NewImp = implication(imp[i].bit ,
21                                                         (imp[i].bit ^ imp[j].bit) | imp[i].xterm ,
22                                                         TotalVariables);
23                     roller.push_back(NewImp);
24                 }
25         //terms that cannot be paired are prime
26         for (int i = 0; i < imp.size(); i++)
27             if (imp[i].used == false)
28                 primes.push_back(imp[i]);
29         sort(roller.begin(), roller.end());
30         imp = roller;
31     }
32 }

```

#### 4.2.2 化简

常用方法是 petrick 化简，它的算法流程如下：

- 找出所有的质蕴涵项
- 画质蕴涵项图表，利用 Q-M 方法去除所有的实质蕴涵项
- 对于剩余的质蕴涵项表，写出所有可能覆盖的 POS 表示，包含每一个剩余的最小项列的质蕴涵项积项
- 转化为 SOP
- 找出包含最少质蕴涵项的积项，得到最小覆盖

这种方法的时间复杂度为  $O(2^{n^2})$ ，由于  $n \leq 8$ ，因此时间复杂度不会超过  $2^{16} = 65536$ ，是完全可以接受的

```

1 void ChartToExpression::mul(vector<int> &a, const vector<int> &b) {
2     vector<int> v;
3     for (int i = 0; i < a.size(); i++)
4         for (int j = 0; j < b.size(); j++)
5             v.push_back(a[i] | b[j]);
6     sort(v.begin(), v.end());

```

```

7      v.erase(unique(v.begin(), v.end()), v.end());
8      for (int i = 0; i < v.size() - 1; i++)
9          for (int j = v.size() - 1; j > i; --j) {
10             int z = v[i] & v[j];
11             if ((z & v[i]) == v[i])
12                 v.erase(v.begin() + j);
13             else if ((z & v[j]) == v[j]) {
14                 size_t t = v[i];
15                 v[i] = v[j];
16                 v[j] = t;
17                 v.erase(v.begin() + j);
18                 j = v.size();
19             }
20         }
21     a = v;
22 }
23
24 void ChartToExpression::Simplify() {
25     //petrick
26     M0.clear();
27     for (int i = 0; i < (int)primes.size(); i++)
28         if (table[i][0])
29             M0.push_back(1 << i);
30     for (int k = 1; k < (int)MinTerm.size(); k++) {
31         M1.clear();
32         for (int i = 0; i < (int)primes.size(); i++)
33             if (table[i][k])
34                 M1.push_back(1 << i);
35         mul(M0, M1);
36     }
37 }

```





```

2 CHECK_EQUAL(ETC.solve(4, CTE.solve("1101001000100010")), "1101001000100010");
3 CHECK_EQUAL(ETC.solve(6, CTE.solve(
4     "111111011101110111111111111111111111011101110111111110111011101"),
5     "111111011101110111111111111111111111011101110111111110111011101");

```

## 5.2 健壮性测试

检测程序对于异常输入的处理

### 5.2.0.4 expr\_to\_truthtable

划分等价类：

错误类型	抛出异常
空串	EmptyStringError
非法字符	InvalidCharError
参数个数错误	InvalidVariableError
语法错误	SyntaxError
括号不匹配	BracketMismatchingError
正常输入	No Error

```

1 //testing expression to chart
2
3 //check empty input
4 CHECK_THROW(ETC.solve(1, "   "), EmptyStringError);
5
6 //check invalid characters
7 CHECK_THROW(ETC.solve(2, "A + B"), InvalidCharError);
8
9 //check invalid variables
10 CHECK_THROW(ETC.solve(2, "A | C"), InvalidVariableError);
11
12 //check syntax error
13 CHECK_THROW(ETC.solve(2, "A | ^ B"), SyntaxError);
14 CHECK_THROW(ETC.solve(1, "AA"), SyntaxError);
15 CHECK_THROW(ETC.solve(2, "A(A | B)"), SyntaxError);
16
17 //check bracket mismatching
18 CHECK_THROW(ETC.solve(2, "A ^ B)"), BracketMismatchingError);

```

### 5.2.0.5 truthtable\_to\_expr

划分等价类：

错误类型	抛出异常
空串	EmptyStringError
非法字符	InvalidCharError
参数个数 $\neq 2^n$	InvalidLengthError
正常输入	No Error

```

1 //testing chart to expression
2
3 //check empty input
4 CHECK_THROW(CTE.solve(""), EmptyStringError);
5
6 //check invalid input numbers
7 CHECK_THROW(CTE.solve("1234"), InvalidCharError);
8
9 //check invalid truthtable length
10 CHECK_THROW(CTE.solve("101"), InvalidLengthError);

```

### 5.3 效率测试

程序运行的速度也是很重要的。

由于 8 个变量的表达式运行时间过长，我们测试的表达式均采用 6 个变量。

测试流程如下：

- 随机产生 100 个长度为  $2^6 = 64$  的真值表
- 对于每个真值表，运用 cross\_validation 的方法，将 expr\_to\_truthtable 和 truthtable\_to\_expr 两个函数都运行一遍
- 统计总用时，进而得出长度为 6 时测试数据的平均用时

```

1 for (int i = 0; i < MAX_CASES; i++) {
2     string test_string = "";
3     //generate a test string
4     int NumVar = 6;
5     for (int j = 0; j < (1 << NumVar); j++) {
6         int val = rand() % 2;
7         test_string += val + '0';
8     }
9     clock_t start_time = clock();
10    string expr = CTE.solve(test_string);
11    clock_t cte_time = clock();
12    CHECK_EQUAL(ETC.solve(NumVar, expr), test_string);
13    clock_t end_time = clock();

```

```

14 // truth_table to expression time
15 double mCTE = (double)(cte_time - start_time) / CLOCKS_PER_SEC;
16 // expression to truth_table time
17 double mETC = (double)(end_time - cte_time) / CLOCKS_PER_SEC;
18 // total time
19 double mTotal = (double)(end_time - start_time) / CLOCKS_PER_SEC;
20 //output the time
21 fout << i + 1 << ' ' << mCTE << ' ' << mETC << ' ' << mTotal << endl;
22 }

```

## 测试结果

选取了 20 个数据点，根据各部分耗时绘图如下：



Abbildung 2: 每部分平均耗时（单位：秒）

通过实验表明，程序的主要时间开销在 `truthtable_to_expr` 这个函数上。

根据测算，长度为 6 时，平均每条真值表总耗时为 0.048s，其中 `truthtable_to_expr` 耗时 0.045s，占总耗时的 93.75%；`expr_to_truthtable` 耗时 0.003s，占总耗时的 6.25%

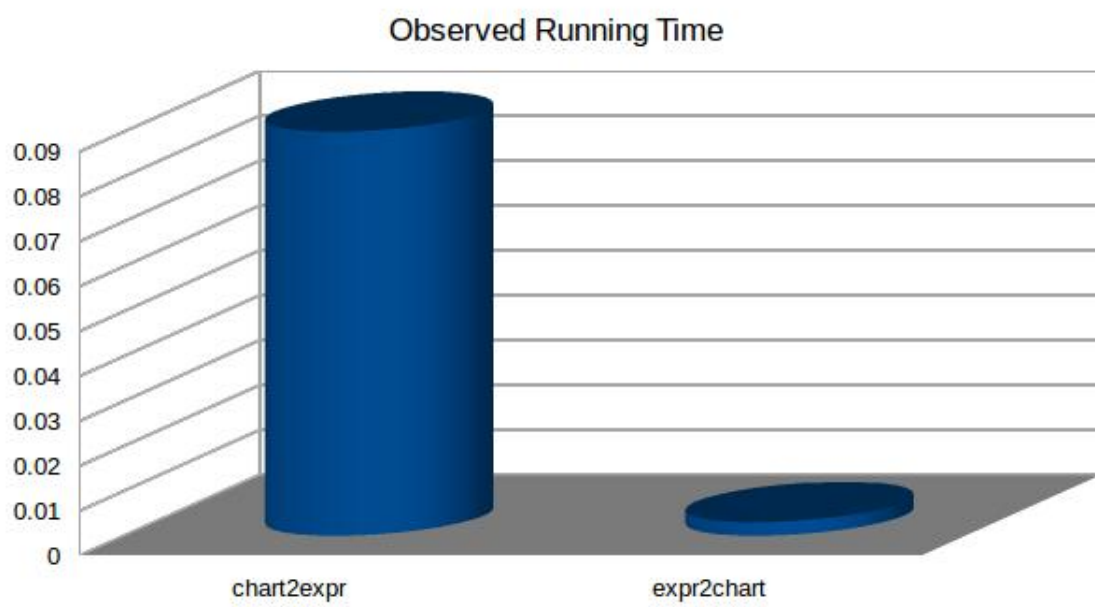


Abbildung 3: 两部分平均耗时对比（单位：秒）

## 6 总结与体会

这次 project 给我的帮助主要有两点：学习了新的算法和认识到了测试的重要性。

完成这个 Project 大概花了我两个星期时间，其中确立思路与框架花了一天，写程序花了两三天，剩下的时间都用于调试与测试数据。以前我对测试的重要性有所忽视，总认为反正程序很短，运用中可以出了问题再改。但是这次的工程量略微上升了一点，这种方法的弊病就出现了。对于一个表达式而言，需要考虑的 corner case 非常多。如果程序不能有一个很好的架构的话，很难考虑到所有情况，调试将会变得非常麻烦。因此，程序的合理组织比正确的写出程序更加重要。

而就这个 project 而言，它需要的两个函数 `expr_to_truthtable` 和 `truthtable_to_expr`，我分别用了两个类 `ExpressionToChart` 和 `ChartToExpression` 来完成，而在 `ChartToExpression` 中，针对质蕴涵项这个概念被多次使用的情况，又另见了 `implication` 类来专门实现质蕴涵的相关操作。这样，这个 project 的架构就比较清晰，也比较利于调试了。

当然，这次 project 让我学习了 Q-M 算法和 petrick 化简，同时也复习了表达式求值这以经典算法。在实现上来说，表达式求值相对易于实现，因此 `expr_to_truthtable` 这个函数实现的较为轻松。而 Q-M 算法是我较为陌生的一种算法，较为繁琐。我在实现时也遇到了一些困难，但主要是由于我对于算法不太熟悉，思路不够清晰。经过几次的重构，这一部分才算完成。《孙子兵法》中说：“谋定而后动，知止而有得”。对于一个工程来说，要时刻保持思路的清晰，这比纯粹的垒代码重要的多。

很惭愧，就做了一点微小的工作。Linus Torvalds 说过：“Talk is cheap, show me the code.” 希望以这次的 Mini\_Project 作为起步，通过期末的 Final\_Project, 在实践中不断提示自己的工程能力。

Talk is cheap  
Show me the  
**CODE**