

Wstęp do Informatyki i Programowania

Laboratorium: Lista 4

Przemysław Kobyłański

Zadanie 1 (10 pkt)

Napisz funkcję `match(char* wzorzec, char* łańcuch)`, która ustala zgodność wzorca z łańcuchem. Znak `'?'` we wzorcu oznacza zgodność z dowolnym innym znakiem. Znak `'*'` oznacza zgodność z dowolnym, również pustym, ciągiem znaków w łańcuchu. Znak różny od `'?'` i `'*'` oznacza zgodność tylko z samym sobą.

Na przykład

- `match("*.doc", s)` ma zwracać `true` wtedy i tylko wtedy, gdy napis `s` jest ciągiem dowolnych znaków z czterema ostatnimi znakami `'.doc'`
- `match("a???", s)` ma zwracać `true` wtedy i tylko wtedy, gdy `s` ma długość 4 i zaczyna się od litery `'a'`
- `match("a*b*b*c", s)` ma zwracać `true` wtedy i tylko wtedy, gdy napis `s` zaczyna się od litery `'a'` i kończy się literą `'c'` a między nimi znajdują się przynajmniej dwie litery `'b'` (niekoniecznie obok siebie)

Wskazówka

Pomyśl o dopasowaniu jako procesie uzgadniania kolejnych znaków:

```
match("b?ba", "baab") = match("?ba", "aab") = match("ba", "ab") = false
```

```
match("a??a", "abba") = match("??a", "bba") = match("?a", "ba") =  
match("a", "a") = match("", "") = true
```

Oczywiście przypadek gwiazdki we wzorcu jest dużo ciekawszy.

Zadanie 2 (10 pkt)

Napisz program, który gra w grę Mastermind¹.

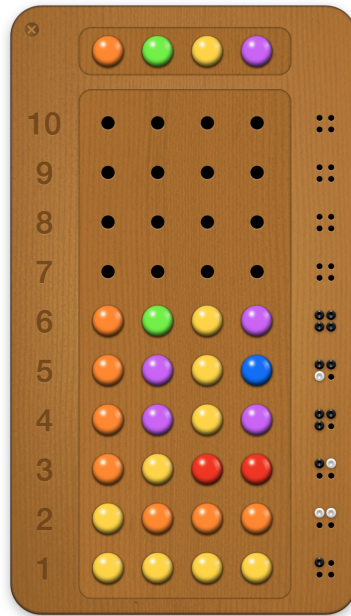
W grze łamie się ukryty kod złożony z sekwencji czterech kolorów wybranych spośród sześciu (kolory mogą powtarzać się w sekwencji).

Gra dwóch graczy. Jeden układa kod z czterech kolorów (nazywać będziemy go *koderem*) a drugi stara się go odgadnąć (nazywać będziemy go *dekoderem*).

Dekoder podaje sekwencję czterech kolorów i dostaje od kodera w odpowiedzi informację ile kolorów jest poprawnych i na swoich miejscach a ile poprawnych ale na złych miejscach.

Na rysunku 1 przedstawiono przykładową partię. To stan po jej zakończeniu dlatego kod znajdujący się po prawej stronie jest odkryty (podczas gry jest oczywiście zasłonięty).

¹Gra znana jest też między innymi pod nazwami SuperMind, SuperBrain.



Rysunek 1: Przykładowa partia gry (okienko programu SuperMind)

Liczbę (ale nie pozycje) kolorów poprawnych i na swoim miejscu koder oznacza w odpowiedzi kołeczkami w kolorze czarnym, natomiast liczbę (ale nie pozycje) kolorów poprawnych ale nie na swoim miejscu kołeczkami w kolorze białym.

Celem naszym jest napisanie programu, który będzie łamał ukryty kod (grał jako dekodery).

Zamiast kolorów używać będziemy cyfr od 1 do 6.

Zakładamy, że osoba uruchamiająca program jest koderem i zapisała sobie na kartce kod złożony z czterech cyfr.

Program cyklicznie drukuje swoją propozycję kodu (cztery cyfry z zakresu od 1 do 6) i czeka na wprowadzenie przez koder liczbę białych i liczbę czarnych kołeczek.

Twój program nie musi łamać kodu minimalną liczbą pytań. Wystarczy, że będzie to robił w kilku pytaniach (maksymalnie dziesięciu).

Nie szukaj w sieci takiego programu. Pomyśl nad własnym rozwiązaniem.

Przykłady

W poniższym przykładzie program znalazł poprawny kod po zadaniu pięciu pytań:

```
$ ./mastermind
[1] [1] [1] [1]?
white: 0
black: 1
[1] [2] [2] [2]?
white: 1
black: 0
[3] [1] [3] [3]?
white: 1
black: 1
[3] [4] [1] [4]?

```

```
white: 2
black: 2
[3] [4] [4] [1]?
white: 0
black: 4
I win
```

W tym przykładzie program wykrył po pięciu pytaniach, że koder oszukał go:

```
$ ./mastermind
[1] [1] [1] [1]?
white: 0
black: 1
[1] [2] [2] [2]?
white: 0
black: 1
[1] [3] [3] [3]?
white: 0
black: 1
[1] [4] [4] [4]?
white: 0
black: 1
[1] [5] [5] [5]?
white: 1
black: 0
you are cheating!
```