

Семинар #2: Часть 2: Типы данных. Домашнее задание.

Основные типы и их стандартные размеры на 64-х битных системах

тип	размер (байт)	диапазон значений ($2^{\#bits}$)	спецификатор
char	1	от -128 до 127	%hi
short	2	от -32768 до 32767	%hi
int	4	примерно от -2-х миллиардов до 2-х миллиардов	%i
long	4	примерно от -2-х миллиардов до 2-х миллиардов	%li
long long	8	примерно от -10^{19} до 10^{19}	%lli
unsigned char	1	от 0 до 255	%hhu
unsigned short	2	от 0 до 65535	%hu
unsigned int	4	от 0 до $2^{32} \approx 4 * 10^9$	%u
unsigned long	4	от 0 до $2^{32} \approx 4 * 10^9$	%lu
unsigned long long	8	от 0 до $2^{64} \approx 2 * 10^{19}$	%llu
size_t	8	от 0 до $2^{64} \approx 2 * 10^{19}$	%zu

тип	размер (байт)	значимые цифры	диапазон экспоненты	спецификатор
float	4	6	от -38 до 38	%f
double	8	15	от -308 до 308	%lf
long double	от 8 до 16	≥ 15	не хуже чем у double	%Lf
печатать только 3-х чисел после запятой	-	-	-	%.3f
печатать без нулей на конце	-	-	-	%g
печатать в научной записи	-	-	-	%e

тип	размер (байт)	спецификатор
указатель	8	%p

Задача 1. Факториал

Для вычисления факториала была написана следующая простая программа.

```
#include <stdio.h>
int fact(int n)
{
    int result = 1;
    for (int i = 1; i <= n; ++i)
        result *= i;
    return result;
}

int main()
{
    int k;
    scanf("%i", &k);
    printf("%i\n", fact(k));
}
```

Однако, выяснилось, что эта программа правильно работает только для k от 0 до 12. При больших k программа выдаёт неверный ответ. Почему это происходит? Немного измените программу, чтобы она работала для k до 20 включительно.

ВХОД	ВЫХОД
5	120
13	6227020800
17	355687428096000
20	2432902008176640000

Задача 2. Размещения

В комбинаторике размещением (из n по k) A_n^k называется упорядоченный набор из k различных элементов из некоторого множества различных n элементов. Размещения вычисляются следующим образом: $A_n^k = \frac{n!}{(n-k)!}$. Напишите программу, которая будет вычислять размещения при условии, что $A_n^k < 2^{64}$. Проверьте вашу функцию на следующих значениях:

ВХОД	ВЫХОД
5 2	20
20 10	670442572800
30 12	41430393164160000
60 11	13679492361575040000

Задача 3. Часть года

Напишите функцию `float yearfrac(int year, int day)`, которая принимает номер года `year` и номер дня с начала года `day` и возвращает прошедшую долю года. В этой задаче считайте, что високосный год, это год, чей номер делится на 4 (хотя это не совсем так).

year	day	yearfrac(year, day)
2019	300	0.82192
2019	100	0.27397
2020	100	0.27322

Задача 4. Вычисление π

Известно, что число π можно вычислить с помощью следующего ряда:

$$\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \frac{1}{9} - \dots = \sum_{i=1}^{\infty} \frac{(-1)^{i+1}}{2i-1}$$

Используйте эту формулу, чтобы вычислить приблизительно число π . На вход должно подаваться целое число n - число членов суммируемой последовательности, а вам нужно вычислить приближённое значение:

$$\pi \approx 4 \cdot \sum_{i=1}^n \frac{(-1)^{i+1}}{2i-1}$$

Задача 5. Два круга

Напишите программу, которая проверяет пересекаются ли 2 круга. Программа должна принимать на вход координаты центров кругов и их радиусы в следующем порядке:

x1 y1 r1
x2 y2 r2

и печатать следующее:

- **Do not intersect** – если окружности не пересекаются (нет ни одной общей точки).
- **Touch** – если круги касаются друг друга (с точностью $\epsilon = 10^{-5}$).
- **Intersect** – если круги пересекаются

ВХОД	ВЫХОД
0 0 1	Touch
0 2 1	
0 0 1	Intersect
1 1 1	
0 0 3	Do not intersect
5 5 4	
0 0 4	Intersect
5 5 4	
-2 1 4	Touch
2 4 1	

Задача 6. Гамма-функция

Гамма-функция – это обобщение понятия факториала на вещественные числа. Определяется следующим образом:

$$\Gamma(x) = \int_0^{\infty} t^{x-1} e^{-t} dt$$

Легко вывести, что $\Gamma(n) = (n-1)!$ для натуральных n . Написать функцию, `double gamma(double x)`, которая будет вычислять значение гамма-функции в точке x , при $x > 1$. Для вычисления интеграла использовать метод трапеций с шагом `step = 1e-2`. Суммирование продолжать до тех пор пока площадь трапеции превышает `eps = 1e-10` (то есть 10^{-10}). `step` и `eps` задать как константы. Понадобятся функции `pow` и `exp` из библиотеки `math.h`.

ВХОД	ВЫХОД
2	1.0
6	120.0
20	1.21645e+17
1.5	0.88623
2.5	1.32934
4.14159	7.188082

Задача 7. Размеры типов

Напишите программу, которая будет печатать размеры следующих типов:

- | | | | |
|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| • <code>char</code> | • <code>long long</code> | • <code>int32_t</code> | • <code>double</code> |
| • <code>short</code> | • <code>size_t</code> | • <code>uint32_t</code> | • <code>int[100]</code> |
| • <code>int</code> | • <code>int8_t</code> | • <code>float</code> | • <code>char[100]</code> |

Задача 8. Камень, ножницы, бумага

Представьте, что вы разрабатываете игру "Камень, Ножницы, Бумага". Ваша задача – создать логику игры, используя перечисления и инструкцию `switch`.

- Создайте новый тип перечисления `enum shape` для различных знаков в игре со следующими значениями:
 - `ROCK`
 - `PAPER`
 - `SCISSORS`
- Создайте новый тип перечисления `enum result` (результат игры) со следующими значениями:
 - `LOSS`
 - `DRAW`
 - `WIN`
- Напишите функцию `print_shape`, которая бы принимала на вход объект типа `enum shape` и печатала на экран название передаваемого знака ("Rock", "Paper" или "Scissors").
- Напишите функцию `print_result`, которая бы принимала на вход объект типа `enum result` и печатала на экран название передаваемого результата ("Loss", "Draw" или "Win").
- Напишите функцию:

```
enum result get_result(enum shape a, enum shape b)
```

которая бы возвращала результат игры с точки зрения первого игрока (игрока `a`).
- Напишите функцию:

```
enum shape get_strength(enum shape s)
```

которая бы принимала на вход знак и возвращала тот знак, который "бьётся" данным знаком. Например, если на вход этой функции придёт `PAPER`, то она должна вернуть `ROCK`.

Необязательные задачи (не входят в ДЗ, никак не учитываются)

Задача 9. Объём n -мерного шара

Формула для n -мерного объёма n -мерного шара имеет вид:

$$V_n(R) = \begin{cases} \frac{2(\frac{n-1}{2})! \cdot (4\pi)^{\frac{n-1}{2}}}{n!} R^n, & \text{если } n - \text{нечётное} \\ \frac{\pi^{\frac{n}{2}}}{\frac{n}{2}!} R^n, & \text{если } n - \text{чётное} \end{cases}$$

Напишите программу, которая по заданному n будет вычислять отношение объёма n -мерного куба к объёму вписанному в него n -мерного шара, то есть $\frac{(2R)^n}{V_n(R)}$. Вам может понадобиться функция `pow` из библиотеки `math.h`.

ВХОД	ВЫХОД
1	1
2	1.27324
3	1.909859
6	12.384589
10	401.542796
15	85905.301384

Задача 10. Угол

На вход программе поступают компоненты двух векторов. Нужно найти угол между ними в градусах.

ВХОД	ВЫХОД
1 0	90
0 1	
1 0	45
1 1	
-1 0	135
1 1	
-2 8	74.2913
7 4	

Угол α между векторами можно найти из формул для скалярного произведения:

$$\vec{v} \cdot \vec{u} = |\vec{v}| |\vec{u}| \cos(\alpha)$$

$$\vec{v} \cdot \vec{u} = v_x u_x + v_y u_y$$

Вам могут понадобиться следующие функции:

```
double distance(double x1, double y1, double x2, double y2) {
    return sqrt((x1 - x2) * (x1 - x2) + (y1 - y2) * (y1 - y2));
}
double length(double x, double y) {
    return distance(x, y, 0, 0);
}
double scalar_product(double x1, double y1, double x2, double y2) {
    return x1 * x2 + y1 * y2;
}
const double pi = 3.14159265359;
double to_degrees(double rad) {
    return rad * 180 / pi;
}
```

Задача 11. Бинарный поиск на вещественных числах

Пусть у нас есть монотонно возрастающая функция $f(x)$, а наша задача заключается в том, чтобы найти решение уравнения $f(x) = 0$ на отрезке (l, h) . Причём $f(l) < 0$, а $f(h) > 0$.

Для решения этой задачи можно применить метод бинарного поиска. Для этого находим значение функции в центре отрезка, то есть в точке $m = \frac{l+h}{2}$. Если в этой точке функция положительна или равна нулю, то изменяем значение $h = m$. Если же в этой точке функция отрицательна, то изменяем значение $l = m$. Таким образом отрезок, на котором находится решение был уменьшен в 2 раза. Повторяем эту процедуру до тех пор пока длина отрезка не станет меньше чем $\epsilon = 10^{-10}$.

Напишите программу, которая будет решать эту задачу. Функция $f(x)$ и значения l и h должны задаваться в тексте программы.

$f(x)$, l, h	выход
$f(x) = x^2 - 2$ l = 0, h = 2	1.41421
$f(x) = x^2 - 7$ l = 0, h = 7	2.64575
$f(x) = x^5 + 2x^4 + 5x^2 + 4x - 500$ l = 0, h = 10	3.05614
$f(x) = e^x \ln(x) - 7$ l = 1, h = 5	2.1896095