

Sprawdzian praktyczny 4

Plik sprawozdania: *SP4_Gnr_nazwisko.txt*

W pliku należy umieścić:

- dane autora (imię i nazwisko), datę oraz:
 - wybrane zadania
 - kody programów i dane oraz wyniki uzyskane w trakcie ich wykonywania (np. zrzut z konsoli)

Po zakończeniu sprawdzianu plik należy wysłać na adres: strug@pk.edu.pl

Temat wiadomości: nazwa pliku.

Ocena:

ocena 3.0	Ocena 3.5	Ocena 4.0	Ocena 4.5	Ocena 5.0
zad.1a	zad.1b	zad.2a	zad. 2a, zad.2b	zad.1b, zad.2a, zad.2b

Zadanie 1:

Zaimplementuj algorytm wyszukiwania wzorca w tekście: (a) naiwny, (b) Boyera-Moore'a.

Wymagania dodatkowe:

- tekst jest przechowywany w tablicy a wzorec jest podawany przez użytkownika
- znajduwane są wszystkie wystąpienia wzorca w tekście
- wynikiem jest liczba wystąpień wzorca w tekście i dla każdego wystąpienia pozycja pierwszego znaku wzorca w tekście

Zadanie 2:

Zaimplementuj operację (a) wstawiania i wyszukiwania oraz (b) usuwania elementu w tablicy z haszowaniem (+ wyświetlanie zawartości tabeli).

Wymagania dodatkowe:

- tablica o rozmiarze 7
- przechowywane są liczby
- problem kolizji jest rozwiązywany metodą łańcuchową
- teksty do wstawienia/wyszukania/usunięcia są podawane przez użytkownika

Zadanie dodatkowe:

Pizzeria oferuje darmową dostawę w promieniu x km od swojej siedziby. Zaprojektuj i zaimplementuj algorytm umożliwiający stwierdzenie czy mieszkaniec określonego budynku otrzyma pizzę.

Dane: plan miasta (numery budynków i odległości pomiędzy budynkami), adres pizzerii i adres klienta (nazwa ulicy i numer budynku)

Wynik: informacja czy klient mieszka w zasięgu darmowej dostawy

Wymagania dodatkowe:

- adres pizzerii i klienta oraz zasięg darmowej dostawy (x) są podawane przez użytkownika

Uwagi:

- Każda implementacja powinna być napisana w języku C w sposób optymalny.
- Korzystanie z jakichkolwiek materiałów jest zabronione.
- Wymagana jest umiejętność wyjaśnienia szczegółów programu.
- Zadanie dodatkowe można wykonywać po uzyskaniu co najmniej 3.0 ze sprawdzianu.

