

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Киямова Гульназ Ильдаровна
Должность: документовед
Дата подписания: 20.02.2024 11:19:50
Уникальный идентификатор:
10c4b36bd0c879864f7a9841653c86c88b767329

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Казанский национальный исследовательский
технический
университет им. А.Н. Туполева-КАИ»
(КНИТУ-КАИ)
Чистопольский филиал «Восток»

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ
по дисциплине
ПРИКЛАДНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Индекс по учебному плану: **Б1.О.25**
Направление подготовки: **38.03.05 Бизнес-информатика**
Квалификация: **Бакалавр**
Профиль подготовки: **Информационные технологии в бизнесе**
Типы задач профессиональной деятельности: **проектный, аналитический**

Рекомендовано УМК ЧФ КНИТУ-КАИ

Чистополь
2023 г.

Практическое занятие 1

Программирование простейших циклов

1. Вывести 10 раз текст с новой строки

Чистополь

```
printf (“\n Чистополь ”);
```

Операторы цикла:

Цикл с предусловием

```
i=0;
```

```
while (i<10)                                пока условие истинно
```

```
{
```

```
printf (“\n Чистополь”);                    вывод строки
```

```
i++;                                          оператор
```

```
}
```

Цикл с постусловием

```
i=0;
```

```
do
```

```
{ printf (“\n Чистополь”);                  вывод строки
```

```
i++;                                         делать оператор
```

```
} while (i<10);                             пока i <10
```

Цикл с параметром

```
for( i=0; i<10; i++)                         пока параметр <10
```

```
printf (“\n Чистополь”);                    вывод строки
```

2. Вычислить $1+2+3+ \dots + n$

3. $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot N$

4. x^n

5. $S= 1+x+x^2/2! + \dots + x^n/n!$

6. Дано натуральное число n . Определить сумму цифр этого числа и количество цифр. Определить есть ли заданная цифра.

7. Вычислить $t + 2t + 3t + \dots + nt$

Практическое занятие 2

Условный оператор

1. Вычислить $y=1/x$. Учесть случай $x=0$. Оператор ветвления (оба var).
3 варианта if : if (x!=0) {y=1/x; printf();}else printf(); if(x==0); if(!x); (с else)
или просто

```
if (x!=0) printf (“\ny=%f”,1/x);
```

2. Записать следующие фрагменты программы без помощи оператора for. Дополнить их определением типов переменных.

```
for(r=-1,n=500; n>0; n--)
```

```
{ scanf("%f",&z);
```

```
if (z<r) r=z;
```

```
}
```

3. Записать следующие фрагменты программы с помощью оператора for. Дополнить их определением типов переменных.

```
y=0; m=100;
```

```
while (m >= 1)
```

```
{ scanf("%f",&x);
```

```
if(x<0) y=y-x;
```

```
else y=y+x;
```

```
m=m-1;
```

```
}
```

Задача 1. Составить программу построения (вывода) арифметической прогрессии для заданных начального члена, разности прогрессии, требуемого количества членов. Последовательность вида

t t+r t+2r t+3r ...

называют арифметической прогрессией, число t - начальным членом, а число r - разностью прогрессии.

Решение

```
/*    Программа 2.1. Арифметическая прогрессия
```

```
*/
```

```

#include <stdio.h>

main()
{
    int t;                /* начальный член          */
    int r;                /* разность прогрессии    */
    int kol;              /* количество членов      */
    scanf ("%d%d%d", &t, &r, &kol);
    printf ("\n%d", t);   /* вывод первого члена    */
    for (kol--; kol>0; kol--)
    { t += r;
      printf (" %d", t);  /* вывод очередного члена */
    }
}

```

Задания

1. Дано n – натуральное. Определить совпадают ли 1 и последняя цифры.

2. Дано n – натуральное. Определить четная ли разность 1 и последней цифры.

3. $t \ t*r \ t*r^2 \ t*r^3 \ \dots \ t*r^n$

Выполнить трассировку, составить схемы.

4. Записать следующие фрагменты программы без помощи оператора for. Дополнить их определением типов переменных.

a)	б)
for(j=0;j<10;j++)	for(r=-1, n=500; n>0; n--)
m[j] = 0;	{ scanf ("%f",&z);
if (z<r) r=z;}	

5. Записать следующие фрагменты программы с помощью оператора for. Дополнить их определением типов переменных.

a)	б)	в)
----	----	----

```

j=0;          y=0; m=100;          j=0; k=0;
while (j < 80)      while (m >= 1)      while (t[k]!='.')
{ s[j] = ' ';      { scanf("%f", &x);      { if (t[k]!='*')
  j++;              if(x<0) y = y - x;      { r[j]=t[k]; j++; }
}                  else    y = y+x;      k++;
  m = m-1;          }
}

```

6. Составить программу вычисления произведения двух натуральных чисел А и В, не используя операцию умножения.

Практическое занятие 3

Последовательная обработка символов

Задача 1. Дана последовательность символов, продолжающаяся до конца файла (при вводе с клавиатуры она заканчивается комбинацией клавиш Ctrl+Z). Выяснить, верно ли, что среди символов имеются все буквы слова "КНИТУ".

Решение.

```
/* Программа 1. Буквы слова " КНИТУ " */
#include <stdio.h>
main()
{ int i;          /* счетчик */
  char c;        /*текущий символ */
  int prov;      /* результат проверки (1 или 0) */
  char s[]="КНИТУ ";
  int priz[5]={0,0,0,0,0};/* признаки проверяемых букв */
  printf ("\nВведите последовательность символов\n");
  printf ("Завершение последовательности CTRL+Z\n");
  while ((c=getchar())!=EOF)
  { i=0; prov=1;
    while(i<5 && prov)
    { if (c==s[i]) { priz[i]=1; prov=0;}
      i++;
    }
  }
  prov = 1;
  for (i=0; i<5; i++)
  if (priz[i]==0) prov=0;
  if (prov) printf ("\n Есть все символы слова КНИТУ \n");
  else
  { printf("\n Нет символов ");
```

```
for (i=0; i<5; i++)  
    if (!priz[i]) { putchar(s[i]); putchar(' '); }  
}  
}
```

Задачи

1. Дан текст произвольной длины, продолжающийся до конца файла.

Составить программы для решения следующих задач:

- а) Найти порядковый номер первой запятой.
 - б) Найти порядковый номер последней запятой.
 - в) длину каждой последовательности пробелов.
 - г) длину максимальной последовательности пробелов.
 - д) количество сочетаний АВ
 - е) количество слов с буквой 'а'
2. Определить длину каждого слова
 3. Определить максимальное слово, состоящее из цифр

Практическое занятие 4

Тема: Обработка массивов

Задача 1. Дано натуральное число $N > 0$ и последовательность из N действительных чисел. Напечатать сначала все отрицательные, а затем все остальные числа.

Решение

```
/*Программа 6.1. Печать отрицательных, затем остальных чисел */
#include <stdio.h>
#define N 100
main()
{ float a;          /* переменная для вводимых чисел      */
  float mas[N];     /* массив для неотрицательных чисел      */
  int i;            /* счетчик чисел                          */
  int n;            /* количество чисел                        */
  int k=0;          /* количество неотрицательных чисел     */
  int pr=1;         /* 1 - выводить заголовок, 0 - нет       */
  printf ("\nВведите количество чисел (не более 100)\n");
  scanf ("%d", &n);
  printf ("Введите последовательность из %d чисел\n",n);
  for (i=0; i<n; i++)
  { scanf("%f",&a);
    if (a<0)
    { if (pr) { printf ("\nОтрицательные числа:\n"); pr=0; }
      printf("%5.2f ",a);
    } else { mas[k]=a; k++; }
  }
  if (k)
  { printf ("\nНеотрицательные числа:\n");
    for ( i=0; i<k; i++) printf ("%5.2f ", mas[i]);
    putchar('\n');
```

```
    } else printf("\nНеотрицательных чисел нет.\n");  
}
```

Результаты работы программы

Тест 1

Введите количество чисел

10

Введите последовательность из 10 чисел

-1 4 3.2 7 -5.1 6 0 8.3 -9 11

Отрицательные числа:

-1.00 -5.10 -9.00

Неотрицательные числа:

4.00 3.20 7.00 6.00 0.00 8.30 11.00

Тест 2

Введите количество чисел

6

Введите последовательность из 6 чисел

-2.0 -8.1 -4.5 -10.9 -1.5 -5.1

Отрицательные числа:

-2.00 -8.10 -4.50 -10.90 -1.50 -5.10

Неотрицательных чисел нет.

Задача 2. Дан массив A из M действительных чисел. Известно, что $A[1]>0$ и что среди остальных элементов есть хотя бы одно отрицательное число. Найти сумму элементов, предшествующих первому отрицательному элементу.

Решение

```
/* Программа 2. Сумма элементов до отрицательного числа */  
#include <stdio.h>  
#define M 100  
main()  
{ float a[M]; /* массив действительных чисел */
```

```

float s=0;      /* сумма элементов до 1-го отрицательного */
int i;         /* счетчик */
int n;        /* количество элементов в массиве */
printf ("\nВведите количество элементов в массиве\n");
scanf ("%d",&n);
printf ("Введите массив из %d чисел\n",n);
for (i=0; i<n; i++)  scanf("%f",&a[i]);
if (a[0]<0) printf ("\nМассив начинается с отрицательного числа\n");
else
/* цикл суммирования положительных элементов до */
/* отрицательного или до конца массива */
{ i=0;
  do
    s += a[i++];      /* соответствует s = s + a[i]; i = i + 1; */
  while (a[i] > 0 && i < n);
  if (i==n)
  { printf ("\nВ массиве только положительные числа");
    printf ("\nСумма чисел = %5.2f\n",s);
  }
  else printf ("\nСумма до отрицательного = %5.2f\n",s);
}
}

```

Результаты работы программы

Тест 1

Введите количество элементов в массиве

6

Введите массив из 6 чисел

1 2 3 -4 5 6

Сумма чисел до отрицательного = 6.00

Тест 2

Введите количество элементов в массиве

6

Введите массив из 6 чисел

1 2 3 4 5 6

В массиве только положительные числа

Сумма чисел = 21.00

Тест 3

Введите количество элементов в массиве

6

Введите массив из 6 чисел

-1 2 3 4 5 6

Массив начинается с отрицательного числа

Задача 3. Целочисленная квадратная матрица размера $n \times n$ ($n \leq 50$) вводится по строкам. Составить программу определения номера столбца, имеющего максимальную сумму элементов, расположенных выше главной диагонали.

Решение.

Тест

Входная матрица:

Результат:

(точками отмечены элементы,
не участвующие в задаче)

Номер столбца с максимальной
суммой равен 3

$n=5$

	0	1	2	3	4
0	.	6	1	3	-2
1	.	.	4	-1	3
2	.	.	.	5	1
3	2
4

```

/*Поиск столбца с наибольшей суммой выше главной диагонали */
#include <stdio.h>
#define NMAX 50      /* Максимальный размер матрицы */
void main (void)
{ int m[NMAX][NMAX]; /* Матрица */
  int n;              /* Количество строк и столбцов */
  int i;              /* Индекс текущей строки */
  int j;              /* Индекс текущего столбца */
  int jmax;          /* Индекс столбца с максим. суммой */
  int s, smax;       /* Сумма текущего столбца и максим. */

  /* 1. Ввод матрицы m по строкам */
  scanf ("%d", &n);
  for (i=0; i<n; ++i)
    /* Ввод i-й строки */
    for (j=0; j<n; ++j) scanf("%d", &m[i][j]);
  /* 2.Поиск столбца с максим.суммой выше главной диагонали */
  jmax = 1;  smax = m[0][1];
  for (j=2; j<n; j++) /* Перебор столбцов */
  { /* Вычисление суммы j-го столбца */
    for (s=0, i=0; i<j; i++)
      s = s + m[i][j];
    if (s > smax) { smax=s; jmax=j; }
  }
  printf ("\nНомер столбца с максим-й суммой = %d", jmax);
}

```

Задача 4. Составить программу для решения следующей задачи. Заполнить квадратную матрицу $A = \{a_{i,j}\}$ ($i, j = 1, \dots, n$) значениями, вычисленными по формуле $a_{i,j} = i * j \% 5 + i - j$. Из матрицы получить вектор $X = \{x_i\}$ ($i = 1, \dots, n$). Элемент x_i вычислять как скалярное произведение i -ой

строки матрицы на столбец, содержащий первый по порядку максимальный элемент i -ой строки. Полученный вектор упорядочить по возрастанию методом последовательного нахождения минимума.

Решение

```
/* Программа 4. Обработка матрицы и вектора */
#include <stdio.h>
#define N 10 /*максимальный размер матрицы */
main()
{ int n; /* размер матрицы */
  float a[N][N]; /* матрица */
  float x[N]; /* вектор */
  int i,j,k; /* текущие индексы строк и столбцов */
  float m;
  /* Ввод матрицы */
  printf ("\nВведите размер массива\n");
  scanf ("%d",&n);
  for (i=0; i< n; i++)
    for (j=0; j< n; j++)
      a[i][j] = i * j % 5 + i - j;
  /* Печать матрицы */
  printf ("\nПолученная матрица\n");
  for (i=0; i< n; i++)
  { putchar('\n');
    for (j=0; j< n; j++) printf("%3.0f ",a[i][j]);
  }
  putchar('\n');
  /* Получение вектора из матрицы */
  /* Определение номера столбца, содержащего */
  /* первый по порядку максимальный элемент */
```

```

for (i=0; i<n; i++)
{ k=0;
  for (j=1; j<n; j++)
    if (a[i][j] > a[i][k]) k = j;
  /* вычисление скалярного произведения */
  /* i-й строки на k-й столбец */
  x[i] = 0;
  for (j=0; j<n; j++)
    x[i] = x[i] + a[i][j] * a[j][k];
}
/* Печать вектора */
printf ("\nПолученный из матрицы вектор\n");
for (i=0; i<n; i++)
  printf ("%3.0f ", x[i]);
  putchar('\n');
/* Упорядочивание вектора */
for (i=0; i<n; i++)
{ j = i; m = x[i];
  for (k=i+1; k<n; k++)
    if (x[k] < m) { j = k; m = x[k]; }
  x[j]=x[i]; x[i]=m;
}
/* Печать упорядоченного вектора */
printf ("\nУпорядоченный вектор\n");
for (i=0; i<n; i++)
  printf ("%3.0f ",x[i]);
  putchar('\n');
}

```

Результаты работы программы

Введите размер массива

6

Полученная матрица

0	-1	-2	-3	-4	-5
1	1	1	1	1	-4
2	3	4	0	1	-3
3	5	2	4	1	-2
4	7	5	3	1	-1
5	4	3	2	1	0

Полученный из матрицы вектор

-55 -10 11 27 36 20

Упорядоченный вектор

-55 -10 11 20 27 36

Задачи 5: Дана матрица действительных чисел A размера $n*n$ ($n \leq 40$).

Составить фрагменты программ для решения следующих задач.

Из матрицы A получить компоненты вектора $X[n]$ равные:

- а) суммам элементов строк;
- б) значениям средних арифметических элементов строк;
- в) числу отрицательных элементов в строке;
- г) сумме положительных элементов столбцов;
- д) количеству отрицательных элементов строк;
- е) наименьшим элементам строк;
- ж) наибольшим элементам столбцов;
- з) разностям наибольших и наименьших элементов строк;

В векторе X выбрать некоторое значение Z , равное соответственно:

- а) наибольшему элементу;
- б) номеру наименьшего элемента;
- в) сумме наибольшего и наименьшего элемента;
- г) наименьшему элементу;
- д) номеру наибольшего элемента;

- е) сумме элементов вектора;
- ж) среднему арифметическому элементов вектора;
- з) произведению элементов.

Задачи 6: Дана матрица действительных чисел размера $n*m$ ($n \leq 50$, $m \leq 70$). Составить фрагменты программ для решения следующих задач.

а) Вычислить сумму положительных элементов каждой строки и найти номер строки, в которой эта сумма наибольшая.

б) Найти минимальный элемент в столбце матрицы (из не равных нулю) и разделить на него все элементы этого столбца.

в) Найти наибольший положительный и наименьший отрицательный элементы.

г) В каждой строке переставить местами наибольший и наименьший элементы.

Задачи 7: Дана квадратная действительная матрица B размера $n*n$ ($n \leq 70$).

Составить фрагменты программ для решения следующих задач:

а) Вычислить сумму элементов, расположенных над главной диагональю.

б) Найти наибольший элемент главной диагонали и вывести всю строку, в которой он находится.

в) В каждом столбце матрицы найти максимальный элемент и обменять его с элементом, расположенным на главной диагонали.

г) Найти строку с наибольшим количеством отрицательных элементов и разделить элементы этой строки на минимальный элемент главной диагонали.

Задачи 8: Элемент матрицы назовем седловой точкой, если он одновременно является наименьшим в своем столбце и наибольшим в своей строке или наоборот. Найти индексы всех седловых точек заданной матрицы.

Задачи 9: Определить, является ли заданная целочисленная квадратная матрица магическим квадратом, т.е. такой, что суммы элементов во всех строках и столбцах одинаковы.

Задачи 10: Даны целые числа M и N и вещественная матрица из M строк и N столбцов, вводимая по строкам (строка за строкой). Составить программы решения следующих задач.

- а) Определить средние арифметические значения каждой строки.
- б) Определить средние арифметические значения каждого столбца.
- в) Индексы и значение максимального из элементов матрицы (одного из таких элементов).

Практическое занятие 5

Функции

Задача 1. Составить определение функции $F(X) = \sqrt{X}$ с погрешностью не более 0.00001.

Решение. Используем итерационную формулу Ньютона (см. задачу 2.3 б). Для вычисления квадратного корня $k = 2$, поэтому

$$Y_0=1, Y_{n+1} = (Y_n + X / Y_n) / 2.$$

```
/* Программа 8.1. Функция F(x) = квадратный корень (x) */
#include <math.h>
float F (float x)
{ float y;          /*последнее приближение функции      */
  float ypr;       /*предыдущее приближение функции      */
  const float e=0.00001; /* допустимая погрешность            */
  y = 1;
  do
  { ypr = y;
    y = (ypr + x / ypr) / 2;
  } while (fabs(y-ypr) >= e);
  return y;
}
```

2. Составить определения следующих функций.

а) Расстояние между двумя точками, заданными своими координатами на плоскости.

б) $\max(x, y)$.

в) $\min(x, y)$.

г) $\max(a, b, c)$.

д) $\min(a, b, c)$.

е) 1, если заданный символ является латинской буквой, и 0 в противном случае.

ж) 0, если нельзя построить треугольник из трех отрезков заданной длины (каждая сторона треугольника должна быть меньше суммы двух других сторон); 1 - треугольник равносторонний, 2 - равнобедренный, 3 - любой другой.

з) Число Фибоначчи $f(n)$, где $f(0) = 0$, $f(1) = 1$, $f(j) = f(j-1) + f(j-2)$ для целого $j > 1$.

и) Наибольший общий делитель натуральных чисел A и B.

к) Количество десятичных цифр заданного целого числа.

л) Значение числа, полученного выписыванием в обратном порядке десятичных цифр заданного натурального числа.

м) Количество единичных битов в двоичной записи заданного числа типа unsigned long (см. задачу 2.44).

н) Ввод и вычисление значения двоичного целого числа.

3. Дана последовательность из 150 действительных чисел. Вычислить сумму и среднее арифметическое значение первых 100 чисел и последующих 50 чисел.

Решение. Составим подпрограмму ввода n чисел и вычисления их суммы s и среднего арифметического значения sa. Входным параметром подпрограммы является n, выходными параметрами - s и sa. Для решения задачи вызовем эту подпрограмму для $n=100$ и $n=50$.

```
/*    Программа 8.3. Сумма и среднее арифметическое    */
#include <math.h>
/* Подпрограмма: s = сумма, sa = среднее арифметич. n чисел */
void sum_sr (int n, float *s, float *sa)
{ float x;          /* текущее число    */
  int j;
  *s=0;
  for (j=0; j<n; j++)
```

```

    { scanf("%f", &x);
      *s = *s + x;
    }
    *sa = *s / n;
}

void main()
{ float sum1, sum2, sr1, sr2;
  sum_sr (100, &sum1, &sr1);
  sum_sr (50, &sum2, &sr2);
  printf ("%f %f %f %f", sum1, sr1, sum2, sr2);
}

```

4. Составить подпрограммы для решения следующих задач.

а) Поменять местами значения переменных x , y .

б) Значения переменных x , y , z поменять местами так, чтобы оказалось $x \geq y \geq z$.

в) Вычислить длину окружности, площадь круга и объем шара одного и того же заданного радиуса.

г) Вычислить площадь и периметр прямоугольного треугольника по длинам двух катетов.

д) Звездочками '*' нарисовать на экране прямоугольник с заданной шириной и высотой, например, шириной 7 и высотой 4 символа:

```

*****
*       *
*       *
*       *
*****

```

е) Для квадрата ABCD на плоскости даны координаты X_A , Y_A , X_C , Y_C диагонально расположенных вершин A и C. Вычислить координаты вершин B и D.

ж) Вывод заданного целого числа в двоичной системе счисления.

з) Вывод заданного целого числа в шестнадцатеричной системе счисления.

5. Пусть p , q , r - целочисленные беззнаковые переменные. Составить подпрограммы для решения следующих задач.

а) Упаковка. Поместить младшие 3 бита переменной p в младшие 3 бита переменной r , а младшие 6 битов переменной q - в следующие 6 битов переменной r без изменения остальных битов.

б) Распаковка. Присвоить младшим битам переменной p младшие 3 бита переменной r , а младшим битам переменной q - следующие 6 битов переменной r . Остальные биты p и q обнулить.

Практическое занятие 6

Рекурсивные функции

Задача: Дано n различных натуральных чисел. Напечатать все перестановки этих чисел

```
#include <conio.h>
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int n,ks;
char in[30];
char pr;
void recurs(int n){
    if (n!=ks/2){
        pr=in[n];
        in[n]=in[(ks-1)-n];
        in[(ks-1)-n]=pr;
        recurs(n+1);
    }
}
void main(){
    clrscr();
    cout << "Введите слово:";
    cin >> in;
    ks=0;
    ks=strlen(in);
    n=0;
    recurs(0);
    cout << "\n" << in;
    getch();
```

}

1. Найдите сумму цифр заданного натурального числа, используя рекурсивную подпрограмму.

2. Подсчитать количество цифр в заданном натуральном числе, используя рекурсивную подпрограмму.

3. Описать функцию $C(m,n)$, где $0 \leq m \leq n$, для вычисления биномиального коэффициента C_n^m по следующей формуле:

$$C_n^0 = C_n^n = 1; C_n^m = C_{n-1}^m + C_{n-1}^{m-1} \text{ при } 0 < m < n$$

используя рекурсивную подпрограмму

4. Описать рекурсивную функцию $\text{Root}(f, b, \varepsilon)$, которая методом деления отрезка пополам находит с точностью ε корень уравнения $f(x) = 0$ на отрезке $[a, b]$ (считать, что $\varepsilon > 0$, $a < b$, $f(a) \cdot f(b) < 0$ и $f(x)$ - непрерывная и монотонная на отрезке $[a, b]$).

5. Описать функцию $\text{min}(x)$ для определения минимального элемента линейного массива x , введя вспомогательную рекурсивную функцию $\text{min1}(k)$, находящую минимум среди последних элементов массива x , начиная с k -го.

6. Описать рекурсивную логическую функцию $\text{Simm}(S, i, j)$, проверяющую, является ли симметричной часть строки S , начинающаяся i -м и кончающаяся j -м ее элементами.

7. Составить программу вычисления наибольшего общего делителя двух натуральных чисел, используя рекурсивную подпрограмму.

8. Составить программу нахождения числа, которое образуется из данного натурального числа при записи его цифр в обратном порядке, используя рекурсивную подпрограмму. Например, для числа 1234 получаем ответ 4321.

9. Составить программу перевода данного натурального числа в p -ичную систему счисления ($2 \leq p \leq 9$), используя рекурсивную подпрограмму.

10. Дана символьная строка, представляющая собой запись

натурального числа в p -ичной системе счисления ($2 \leq p \leq 9$). Составить программу перевода этого числа в десятичную систему счисления, используя рекурсивную подпрограмму.

11. Составить программу вычисления суммы:

$$1! + 2! + 3! + \dots + n! \quad (n \leq 20).$$

Примечание. Тип результата значения функции - long.

12. Составить программу вычисления суммы:

$$2! + 4! + \dots + n! \quad (n \leq 20, n - \text{четное}).$$

Примечание: Тип результата значения функции — long.

Практическое занятие 7

Рекурсивные функции

Ввести строки. Сравнить первые десять символов двух строк. Если они одинаковы, объединить две строки, исключив из второй первые десять символов. В случае отличия первых десяти символов скопировать вторую строку в первую. Посчитать длину исходной и полученной первой строки.

Вариант решения 1.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <locale.h>
int main()
{ setlocale (LC_CTYPE, "Russian");
  char a[200], b[200], rest[200];
  char c1[11], c2[11];
  printf ("\nСтрока 1: ");
  fgets (a, 200, stdin);
  if (a[strlen(a) - 1] == '\n')
    a[strlen(a) - 1] = '\0';
  printf ("\nСтрока 2: ");
  fgets (b, 200, stdin);
  if (b[strlen(a) - 1] == '\n')
    b[strlen(a) - 1] = '\0';
  strncpy(c1, a, 10);
  strncpy(c2, b, 10);
  c1[10] = c2[10] = '\0';
  printf ("\nДлина первой строки до изменения:\t, %d", strlen(a));
  if (strcmp(c1, c2) == 0)
    { printf( "\nПервые десять символов совпадают. Копируем вторую
строку в первую\n");
      memcpy (rest, b+10, strlen(b)-9);
```

```

    strcat(a, rest);
}
else
{   printf ( "\nПервые десять символов не совпадают. Объединяем
строки\n");
    strcat(a,b);
}
printf( "\nСтрока 1: %s",a);
printf( "\nДлина первой строки после изменения:\t %d", strlen(a));
getchar();
return 0;
}

```

Вариант решения 2

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main()
{
    char a[200], b[200], rest[200];
    char c1[11], c2[11];
    printf ("\nСтрока 1: ");
    fgets (a, 200, stdin);
    if (a[strlen(a) - 1] == '\n')
        a[strlen(a) - 1] = '\0';
    printf ("\nСтрока 2: ");
    fgets (b, 200, stdin);
    if (b[strlen(a) - 1] == '\n')

```

```

    b[strlen(a) - 1] = '\0';
    strncpy(c1, a, 10);
    strncpy(c2, b, 10);
    c1[10] = c2[10] = '\0';
    printf ("\nДлина первой строки до изменения:\t, %d", strlen(a));
    if (strcmp(c1, c2) == 0)
    {
        printf( "\nПервые десять символов совпадают. Копируем вторую строку
в первую\n");
        memcpy (rest, b+10, strlen(b)-9);
        strcat(a, rest);
    }
    else
    {
        printf ( "\nПервые десять символов не совпадают. Объединяем
строки\n");
        strcat(a,b);
    }
    printf( "\nСтрока 1: %s",a);
    printf( "\nДлина первой строки после изменения:\t %d", strlen(a));
    return 0;
}

```

1. Ввести предложение, слова в которых разделены пробелами и запятыми. Распечатать это предложение, удалив из него те слова, которые встретились там более одного раза.
2. Даны две символьные строки, состоящие только из цифр (длина каждой более 10 символов). Считая, что в этих строках находятся очень длинные числа, сформировать третью строку- сумму этих чисел.

3. Дан произвольный текст. Отредактировать текст так, чтобы:
 - между словами был ровно один пробел;
 - предложения в тексте разделялись ровно двумя пробелами.
4. Ввести два предложения и распечатать самые длинные слова, общие для этих предложений. Если нужных слов нет - сообщить об этом.

Практическое занятие 8

Структуры

Задача 1: Написать программу поиска сотрудников, имеющих стаж работы в ОВД от 10 до 15 лет, использующая функцию *vvod_dannyh* () для ввода информации о сотрудниках и функцию *poisk* () для организации указанного поиска.

```
/*    Программа 1. Обработка структур                                */
#include "stdafx.h"
#include <iostream>
using namespace std;
struct sotrudnik {
char Fam [20]; int Nomer_udost; int Stag;};
void vvod_dannyh (sotrudnik *v_point);
void poisk (sotrudnik *p_point);
int main()
{
sotrudnik Sev_ROVD[5], *point;
point=&Sev_ROVD[0];
vvod_dannyh (point);
cout <<endl;
cout << "Rezul'taty poiska:"<<endl;
poisk (point);
return 0;
}
void vvod_dannyh (sotrudnik *v_point)
{
for (int i=0; i<5; i++)
{cout << "Vvedite Familiu=";cin >> v_point->Fam;
cout << "Vvedite Nomer slug. udostovereniay=";
cin >> v_point->Nomer_udost;
```

```

cout << "Vvedite stag slugby v OVD=";
cin >> v_point->Stag;
v_point++;}
}
void poisk (sotrudnik *p_point)
{
int k=0;
for (int i=0; i<5; i++)
{
if (p_point->Stag >= 10 && p_point->Stag <= 15)
{k++;
cout << k << ". " << p_point->Fam << "=";
cout << p_point->Stag << " let";
cout << endl; }
p_point++;
}
if (k==0)
cout << "Sotrudnikov s ukazamnym stagem net!" << endl;
}

```

Задача 2:

а) Реализовать массив структур (*Priem*), содержащий сведения об абитуриентах, поступающих в Вуз. Структура *abiturient* имеет следующие поля: фамилию абитуриента (*Fam*), его имя (*Imay*) и отчество (*Otch*), год рождения (*God_rogd*), номер аттестата о среднем образовании (*Nomer_at*), средний балл аттестата (*Sr_ball*), оценка по трем вступительным экзаменам (*Rus, Math, Inf*), контактный телефон (*Tel*). Размер массива не более 25 элементов.

б) Вывести на экран информацию об абитуриентах, набравших не менее 13 баллов по результатам сдачи вступительных экзаменов. Информацию представить в виде таблицы, имеющей следующие столбцы:

фамилия, имя и отчество абитуриента; сумма баллов, набранная на вступительных экзаменах; средний балл аттестата.

Задача 3:

а) Реализовать массив структур (*Biblio*), содержащий сведения о книгах, находящихся в библиотечном фонде Вуза. Структура *kniga* имеет следующие поля: автор книги (*Fio*), название книги (*Name*), год издания (*God_izd*), издательство (*Izdat*), количество экземпляров (*Kol_vo*), название дисциплины, в которой используется книга (*Predmet_name*), шифр книги (*Kod*). Размер массива не более 25 элементов.

б) Вывести на экран информацию о книгах, имеющихся в библиотеке, не позже 2003 года издания. Информацию представить в виде таблицы, имеющей следующие столбцы: автор книги; название, год издания, количество экземпляров.

Практическое занятие 9

Работа с файлами

1. Подсчитать, количество в данном файле f символов «А».
2. Подсчитать, в данном файле f количество сочетаний КАИ.
3. Распечатать все строки данного файла, содержащие заданную строку в качестве подстроки. Имя файла и сама строка задаются пользователем с клавиатуры.
4. Реализовать программу, которая определяет какой символ чаще других встречается в заданном файле. Имя файла задается пользователем
5. Реализовать программу, которая определяет сколько имеется строк, состоящих из одного, двух, трех и т.д. символов, содержится в данном файле. Считать, что длина каждой строки - не более 80 символов. Имя файла задается пользователем
6. Реализовать программу, которая определяет самую длинную строку в данном файле. Если таких строк несколько, то в качестве результата вывести первую из них. Имя файла задается пользователем.
7. Имеются два непустых файла. Вывести номер строки и номер символа в строке, в котором имеется отличие содержимое одного файла от содержимого второго файла. Если их содержимое абсолютно одинаково, то вывести на экран 0 и соответствующее сообщение; если один из этих файлов можно считать началом другого, то вывести соответствующее сообщение и $-n+1, 1$, где n - количество строк в более коротком файле. Данные файлы задаются своими именами пользователем с командной строки.
8. Имеется непустой файл, в котором содержится последовательность целых чисел. Имя файла задается пользователем в командной строке.
 - вывести наибольшее из этих чисел;
 - вывести, количество четных чисел, которые содержатся в файле;
 - с) вывести, образуется из этих чисел арифметическая прогрессия;
 - д) вывести, являются ли эти числа возрастающей последовательностью;

е) вывести количество чисел последовательности, которые являются точными квадратами;

9. Написать программу, определяющую, какая из строк чаще других встречается в данном файле.

Практическое занятие 10

Функции доступа к файлам

Список функций для работы с файловыми потоками хранится в библиотеке (заголовочном файле) `fstream.h`. Поэтому во всех рассматриваемых ниже фрагментах программ предполагается, что в начале программы есть соответствующая директива `#include`:

```
#include <fstream.h>
```

Создание потока ввода-вывода

Прежде чем начать работать с потоком необходимо его создать. Поток ввода создается инструкцией

```
ifstream <имя потока ввода>;
```

Поток вывода создается инструкцией

```
ofstream <имя потока вывода>;
```

Пример:

```
ifstream input;
```

```
ofstream output;
```

эти инструкции создают поток ввода `input` и поток вывода `output`.

Открытие и закрытие файла

После создания потока его можно подключить к файлу (открыть файл) инструкцией

```
<имя потока>.open (<имя файла>);
```

Здесь `<имя файла>` - текстовая константа или переменная.

Например, для подключения потока ввода `ifstream` с именем `input` к файлу `data.txt` надо выполнить инструкцию

```
input.open ("data.txt");
```

Аналогичная инструкция

```
output.open ("data.txt");
```

подключит поток вывода `output` к файлу `data.txt` – файл подготовлен к записи данных. Важно отметить, что при выполнении оператора подготовки файла к записи, прежние данные из файла `data.txt` будут удалены.

Для отключения потока ввода-вывода от файла надо выполнить инструкцию закрытия файла:

```
<имя потока>.close ();
```

Так, инструкции

```
input.close();
```

```
output.close ();
```

отключают потоки ввода `input` и вывода `output` от файла `data.txt`, к которому они были подключены в предыдущих примерах. При закрытии файла вывода в конец файла записывается метка конца `end_of_file`.

Обработка ошибок

При выполнении операций над файлами, например, открытие и закрытие файлов, достаточно высока вероятность возникновения ошибочных ситуаций.

Один из простейших способов контроля корректности выполнения файловых операций заключается в вызове функции

```
<имя потока>.fail()
```

например,

```
input.fail()
```

Эта инструкция выполняется как вызов булевской функции, которая возвращает значение `false` (0), если последняя операция с потоком `input` завершилась успешно и возвращает значение `true` (1), если последняя операция с потоком `input` привела к ошибке (например, была попытка открытия несуществующего файла). В случае возникновения ошибки поток может быть поврежден, поэтому работу с ним продолжать нельзя.

Распознать ошибку можно и с помощью перегруженной операции отрицания. Выражение `!<имя потока>` также принимает значение `false` (0), если последняя операция с потоком завершилась успешно и принимает значение `true` (1), если последняя операция с потоком привела к ошибке.

Пример:

```
ifstream input;
```

```
input.open ("data.txt");
```

```
if(!input) exit(1); // завершение работы программы
```

функция `exit()` описана в библиотеке `stdlib.h`.

Чтение-запись символов в файл

После того, как файл открыт для ввода данных, из него можно считывать отдельные символы. Чтение текущего символа из потока ввода выполняется инструкцией

```
<имя потока>.get(<имя переменной>);
```

Например, после выполнения инструкции `input.get(ch);` произойдет следующее: переменной `ch` будет присвоено значение текущего символа (шаг 1), и поток `input` будет подготовлен для чтения следующего символа (шаг 2).

Аналогично после того, как файл открыт для вывода данных, в него можно записывать отдельные символы. Запись символа в поток вывода выполняется инструкцией

```
<имя потока>.put(<имя переменной>);
```

Например, после выполнения инструкции `output.put(ch);` произойдет следующее: в поток `output` будет помещено значение символьной переменной `ch` (шаг 1), и поток `output` будет подготовлен для записи следующего символа (шаг 2). Вместо имени переменной можно указать значение выводимого в поток символа: инструкция `output.put('t');` выводит в поток `output` символ `'t'`.

При чтении данных из файла (из потока ввода, связанного с файлом) необходимо уметь определять конец файла. В C++, как и в Паскале, для этой цели используется функция `eof()`. Логическое выражение `<имя потока>.eof()` принимает значение `true (1)`, если конец файла достигнут и значение `false (0)`, если можно продолжать чтение.

Пример (посимвольное чтение данных из файла и вывод на экран):

```
#include <iostream.h>
```

```
#include <fstream.h>
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
void main()
```

```

{
    char ch;
    ifstream input;
    input.open("a:/text.txt");
    if(!input)
        {cout << "\nmistake of open\n"; exit(1);} //Ошибка открытия файла
    while (!input.eof()){
        input.get(ch); //чтение очередного символа
        cout <<ch; //вывод символа на экран
    }
    input.close();
}

```

Ввод-вывод с преобразованием типов

Для того чтобы программа могла работать с числовыми данными, которые записаны в текстовом файле, необходимо при вводе выполнять преобразование символьной записи чисел (внешнее представление) в их внутреннее представление в памяти компьютера, т.е. выполнять преобразование типов данных при вводе. Аналогично при выводе на экран числа должны преобразовываться из внутреннего (двоичного) во внешнее представление. В Паскале такое преобразование автоматически выполнялось операторами ввода-вывода (**read/write**).

В C++ преобразование числовых данных из внешнего (символьного) представления во внутреннее (двоичное) выполняет оператор **>>**. Обратное преобразование выполняет оператор **<<**. Эти операторы мы уже использовали при работе со стандартными потоками ввода-вывода **cin** и **cout**.

Инструкция ввода данных из потока ввода с преобразованием типов выглядит так:

```
поток ввода >>переменная >>переменная ... >>переменная;
```

Например,

```
input >>a >>b >>c;
```

Аналогично выглядит инструкция вывода данных из потока вывода с преобразованием типов:

```
поток вывода <<выражение <<выражение ... <<выражение;
```

Например,

```
output <<a <<b+c <<2*m[5];
```

Пример (вывод-ввод в файл числовой последовательности):

```
#include <iostream.h>
```

```
#include <fstream.h>
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
void main()
```

```
{
```

```
    int n, a;
```

```
    cout <<"\ninput n: "; cin >>n;
```

```
    ifstream input;
```

```
    ofstream output;
```

```
    output.open ("D:/data.txt");
```

```
    if(!input)
```

```
        {cout <<"\nmistake of open\n"; exit(1);} //Ошибка открытия файла
```

```
    for (int i=1; i<=n; i++){
```

```
        cout <<"\ninput next number: "; cin >>a;
```

```
        output <<a;
```

```
        if (i!=n) output <<' '; // output.put(' ')
```

```
    }
```

```
    output.close ();
```

```
    input.open ("D:/data.txt");
```

```
    input >>a;
```

```
    while (!input.eof()){
```

```
        cout <<a <<' '; input >>a;
```

```
    }
```

```
input.close ();  
}
```

При выводе в текстовый файл чисел необходимо предусмотреть разделитель. В приведенном примере в качестве разделителя в файл выводится пробел.

Чтение символьных строк из потока ввода

Для ввода строк из потока ввода (например, с клавиатуры) пригоден оператор `>>`, но его применение ограничено, поскольку этот оператор считает пробелы разделителями. Допустим, в программе содержатся операторы:

```
char name[20];  
cout << "/ninput name: ";  
cin >> name;
```

Если в сеансе работы с программой в ответ на запрос

```
input name:
```

вести текст: **Петя Иванов**, переменной **name** будет присвоено только значение “Петя”, т.к. оператор `>>` считает пробел разделителем, который сигнализирует о завершении ввода значения.

Очевидно, использовать здесь посимвольный ввод с помощью рассмотренной выше функции **get** тоже неудобно.

Для ввода символьных строк часто более удобной оказывается функция **getline(...)**, имеющая 2 параметра:

```
<имя потока>. getline(<имя строковой переменной>, n);
```

Здесь **n** - длина строки без учета нуль-символа ‘\0’.

Например, оператор:

```
input.getline(str, 80);
```

позволяет считать из потока ввода **input** строку с пробелами длиной до 79 символов (последний, 80-й символ строки – служебный нуль-символ). Аналогичный оператор **cin.getline(str, 80);** позволяет получить такую же строку от пользователя с клавиатуры.

Практическая работа 11

Графы

Граф - это пара (V,E) , где V - конечное непустое множество вершин, а E - множество неупорядоченных пар (u,v) вершин из V , называемых ребрами.

Ребро $s=(u,v)$ соединяет вершины u и v . Ребро s и вершина u (а также s и v) называются **инцидентными**, а вершины u и v **смежными**. Степень вершины равна числу инцидентных ей ребер.

Ориентированный граф, или **орграф**, (V,E) отличается от обычного графа тем, что E - это множество упорядоченных пар (u,v) вершин, называемых дугами. Дуга (u,v) ведет от вершины u к вершине v . Вершина u называется **предшественником** v , а вершина v - **преемником** u . Графы представляются в программе чаще всего в виде **матрицы смежности** или **матрицы инцидентности**.

0 1 2 3 4 5 6	a b c d e
0 0 1 1 0 0 0 0	0 1 1 0 0 0
1 1 0 1 0 0 0 0	1 1 0 1 0 0
2 1 1 0 1 0 0 0	2 0 1 1 1 0
3 0 0 1 0 0 0 0	3 0 0 0 1 0
4 0 0 0 0 0 0 0	4 0 0 0 0 0
5 0 0 0 0 0 0 1	5 0 0 0 0 1
6 0 0 0 0 0 1 0	6 0 0 0 0 1

а) матрица смежности

б) матрица инцидентности

В матрице смежности 1 на пересечении i -й строки и j -го столбца означает, что вершины i и j смежны, а в матрице инцидентности - что вершина i и ребро j инцидентны. Для орграфа элемент матрицы смежности $g[i][j]=1$, если есть дуга $i \rightarrow j$.

Описание на Си графа, представленного в виде матрицы смежности:

```
int g[NMAX][NMAX];
```

где NMAX - это константа, задающая максимальное число вершин в графе.

Граф, представленный в виде матрицы инцидентности, можно описать так:

```
int g[NMAX][RMAX];
```

где RMAX - константа, задающая максимальное число ребер в графе (зависит от максимального числа вершин NMAX : $RMAX = NMAX * (NMAX - 1) / 2$, если граф без петель).

Здесь ребра пронумерованы, начиная с 0.

Внешнее представление графа может отличаться от внутреннего.

Например, граф можно задать в виде количества вершин и последовательности ребер, где каждое ребро - пара смежных вершин:

Задача

Задан граф без петель в виде количества вершин $n \leq 7$ и матрицы смежности. Сформировать для этого графа матрицу инцидентности.

Программа

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

/* Глобальные данные */
#define NMAX 7 /* максимальное число вершин графа */
#define RMAX 21 /* максимальное число ребер */
int g1 [NMAX][NMAX] , /* матрица смежности */
    g2 [NMAX][RMAX] , /* м-ца инцидентности */
    n , /* количество вершин */
    k ; /* количество ребер */
/* функция ввода матрицы смежности */
void VVOD_MATR_SM ()
/* Глобальные данные: g1,n */
{ int i,j ; /* параметры циклов */
    printf ("Введите матрицу смежности:\n\n");
```

```

printf (" | ");
for (j=0; j<n; j++) printf ("%d ",j);
putchar ('\n');
for (i=0; i<2*n+2; i++) putchar ('-');
for (i=0; i<n; i++)
    { printf ("\n%d| ",i);
      for (j=0; j<n; j++) scanf ("%d",&g1[i][j]);
    }
putchar ('\n');
}
/* функция вывода матрицы инцидентности */
void VIVOD_MATR_IN ()
    /* Глобальные данные: g2,n,k */
    { int i,l; /* параметры циклов */
      printf ("Матрица инцидентности\n\n");
      printf (" | ");
      for (l=0; l<k; l++) printf ("%d ",l);
      putchar ('\n');
      for (i=0; i<2*k+2; i++) putchar ('-');
      for (i=0; i<n; i++)
          { printf ("\n%d| ",i);
            for (l=0; l<k; l++)
                if (l<10) printf ("%d ",g2[i][l]);
                else printf ("%d ",g2[i][l]);
          }
      putchar ('\n');
    }
/* главная функция */
void main()
    { int i,j,l; /* индексы элементов матриц g1,g2 */

```

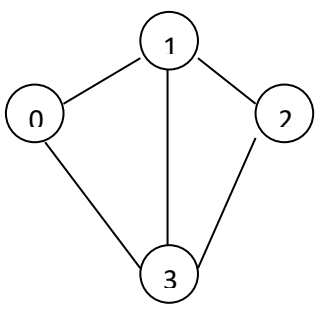
```

printf ("\nВведите количество вершин:");
scanf ("%d",&n);
VVOD_MATR_SM(); /* ввод матрицы смежности g1 */
/* Формирование матрицы инц-ти g2 */
/* Обнулять м-цу g2 не нужно, т.к. глобальные и статические
массивы автоматически инициализируются нулем ! */
k=0;
for (i=0; i<n; i++)
for (j=i; j<n; j++)
if (g1[i][j])
{ g2[i][k]=1;
g2[j][k]=1;
k++;
}
VIVOD_MATR_IN(); /* вывод G2 */
getch();
}

```

Тесты

1. Исходные данные: Ожидаемый результат:

n=4	матрица смежности	м-ца инцидентности																																												
	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">2</td><td style="padding: 2px 5px;">3</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td></tr> </table>	0	0	1	2	3	1	1	0	1	1	2	0	1	0	1	3	1	1	1	0	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> </table>	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	2	0	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1
0	0	1	2	3																																										
1	1	0	1	1																																										
2	0	1	0	1																																										
3	1	1	1	0																																										
0	1	1	0	0	0																																									
1	1	0	1	1	0																																									
2	0	0	1	0	1																																									
3	0	1	0	1	1																																									

2. Граф, изображенный на рис.1а. $n=NMAX=7$. Вид матрицы смежности см. на рис.2а. Ожидаемый результат: матрица инцидентности, приведенная на рис. 2б (только индексы столбцов цифровые).

3. Полный граф (все вершины смежны между собой), число вершин максимальное.

Исходные данные:

$n=7$, матрица смежности:

| 0 1 2 3 4 5 6

0| 0 1 1 1 1 1 1

1| 1 0 1 1 1 1 1

2| 1 1 0 1 1 1 1

3| 1 1 1 0 1 1 1

4| 1 1 1 1 0 1 1

5| 1 1 1 1 1 0 1

6| 1 1 1 1 1 1 0

Ожидаемый результат:

матрица инцидентности:

| 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0| 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

1| 1 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0

2| 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 0

3| 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 1 1 1 0 0

4| 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 1 0 0 1 1

5| 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 1 0 1 0

6| 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 1 0 1

4. В графе нет ребер.

Исходные данные:

$n=3$ м-ца смежности

| 0 1 2

Ожидаемый результат:

м-ца инцидентности

|

--

$0_1 0 0 0$	0_1
$1_1 0 0 0$	1_1
$2_1 0 0 0$	2_1

Задания

1. Задан граф в виде количества вершин $n \leq 10$ и последовательности ребер (каждое ребро задается парой смежных вершин). Получить матрицу смежности.

- а) Напечатать матрицу смежности. Проверить, есть ли в графе петли.
- б) Напечатать матрицу смежности. Проверить, есть ли в графе вершины, не смежные с другими.
- в) Напечатать для каждой вершины номера смежных вершин.
- г) Проверить, есть ли в графе вершина, смежная со всеми другими вершинами.
- д) Определить степень каждой вершины графа.
- е) Напечатать номера вершин со степенью 1.

2. Задан оргграф в виде количества вершин $n \leq 10$ и последовательности дуг (дуга задается парой “предшественник преемник”).

- а) Напечатать номера вершин, имеющих более двух преемников.
- б) Напечатать номера вершин, не имеющих предшественников.
- в) Для каждой вершины напечатать номера всех предшественников.
- г) Проверить, есть ли в графе вершины, имеющие только одного преемника.

3. Задан оргграф в виде количества вершин $n \leq 10$ и матрицы смежности.

- а) Напечатать номера вершин, имеющих и предшественников и преемников.
- б) Напечатать список дуг оргграфа.
- в) Напечатать номер вершины, имеющей наибольшее число преемников.

4. Задан граф без петель в виде количества вершин $n \leq 7$, количества ребер $k \leq 21$ и матрицы инцидентности.

- а) Для каждой вершины напечатать список инцидентных ей ребер.
- б) Определить наибольшее число смежных между собой ребер, инцидентных одной и той же вершине.
- в) Проверить, есть ли вершины со степенью 0.
- г) Напечатать номера вершин, инцидентных только одному ребру.

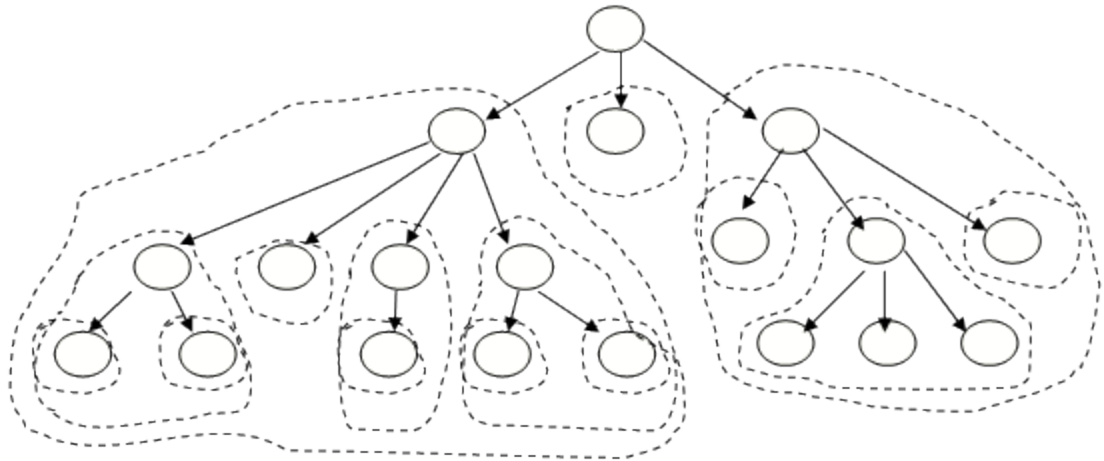
Деревья

Структуры данных типа “дерево” широко используются в программной индустрии. В отличие от списковых структур деревья можно назвать **нелинейными** структурами. Любое дерево состоит из элементов – узлов или вершин, которые по определенным правилам связаны друг с другом. В списковых структурах за текущей вершиной (если она не последняя) всегда следует **только одна** вершина, тогда как в древовидных структурах таких вершин может быть **несколько**. Для дерева определена **единственная** начальная вершина (**корень** дерева) и **множество** конечных (терминальных) вершин (**листья**). От корня к листьям существует **множество** путей, тогда как в списках (линейных структурах!) путь всегда один.

Математически дерево рассматривается как частный случай графа, в котором отсутствуют замкнутые пути (циклы). Исторически сложилось так, что при описании деревьев используется «генеалогическая» терминология, основанная на понятиях «**родительская**» вершина (parent node) и «**дочерние**» вершины или вершины-«**потомки**» (childnode).

Разветвляющаяся структура дерева затрудняет его формальное определение и здесь на выручку приходит понятие **рекурсии**. Дерево является типичным примером **рекурсивно определённой структуры** данных, поскольку оно определяется в терминах самого себя. Как известно, рекурсия позволяет сводить **сложный** объект к набору более **простых** объектов той же природы. Дерево с N вершинами сводится к **набору** деревьев с **меньшим** числом вершин, каждое из них точно так же сводится к **своему** набору поддеревьев с еще меньшим числом вершин, до тех пор, пока не будут получены **простейшие** деревья с 1 или 0 вершин.

На рисунке ниже показано сведение дерева с 19 вершинами к трем поддеревьям с 10, 1 и 7 вершинами, каждое из которых сводится к своему набору своих поддеревьев. Например, самое большое поддерево с 10 вершинами сводится к четырем поддеревьям с 3, 1, 2 и 3 вершинами.



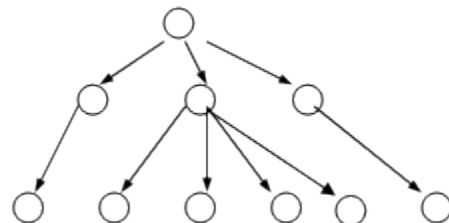
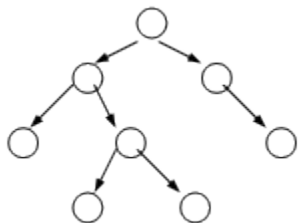
Формальное рекурсивное определение дерева с базовым типом T задается двумя **правилами**:

- это либо **пустое** дерево (не содержащее ни одного узла)
- либо некоторая **вершина** типа T , с которой связано **конечное** число деревьев с тем же базовым типом T , называемых **поддеревьями**

Существует много **разновидностей** деревьев, но, пожалуй, две самые **важные** разновидности возникают в зависимости от **числа** возможных **потомков** у каждой вершины:

Если у **КАЖДОЙ** вершины может быть **не более двух** потомков (т.е. два, один или ноль), то такие деревья называют **двоичными** (бинарными).

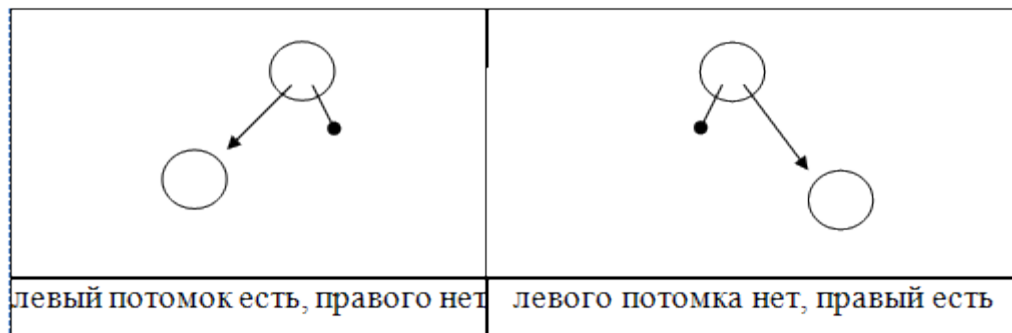
Если число потомков у вершины может быть **любым** (естественно – не бесконечным), то дерево называется **недвоичным** или **сильноветвящимся**.



Двоичные деревья имеют большое самостоятельное значение, например – при эффективной организации поисковых операций. Кроме того, двоичные деревья являются одним из способов представления недвоичных деревьев. Поэтому в дальнейшем сначала будут рассмотрены именно двоичные деревья, а затем – недвоичные.

Еще одной разновидностью деревьев являются **упорядоченные** деревья: для них важен **порядок** следования потомков. Для таких деревьев вводится понятие **левый** и **правый** потомок (для двоичных деревьев) или более левый/правый (для недвоичных деревьев).

Пример двух **разных** упорядоченных двоичных деревьев:



При использовании деревьев часто встречаются такие понятия как **путь** между начальной и конечной вершиной (последовательность проходимых ребер или вершин), **высота** дерева (наиболее длинный путь от корневой вершины к терминальным).

Далее рассмотрим общие вопросы, связанные с реализацией **двоичных упорядоченных** деревьев. Каждая вершина такого дерева должна иметь следующие поля:

-одно или несколько **информационных** полей, содержащих обрабатываемые данные (если эти данные достаточно большие по объему, можно рассмотреть вопрос об их **отдельном** от вершины хранении с адресацией соответствующими указателями)

-**связующее** поле для указания возможного **левого** потомка

-**связующее** поле для указания возможного **правого** потомка

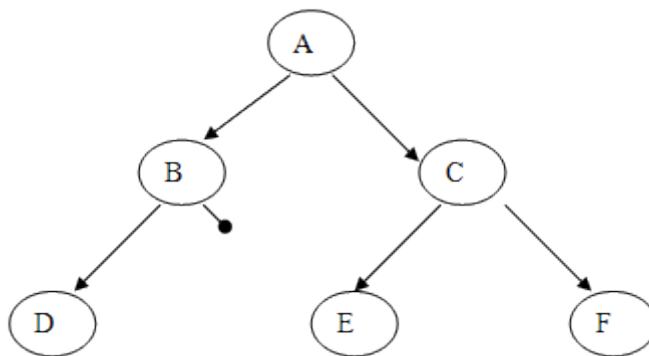
Отсюда следует, что вершина дерева описывается как **запись/структура** с набором необходимых полей. Все вершины одного дерева имеют одну и ту же структуру (однотипны). Двоичное дерево, аналогично линейным структурам, можно реализовать **двумя** способами:

-на основе **массива записей** (статическая или непрерывная реализация)

-на базе механизма динамического распределения памяти и указательных переменных (динамическая реализация)

В первом случае записи-вершины являются элементами массива, **индексируются** порядковыми номерами и связующие поля у каждой вершины должны содержать **номера** ячеек, где находятся левый и правый потомок этой вершины. Если потомка нет, соответствующее связующее поле должно содержать некоторый **фиктивный** индекс (например 0 при индексации элементов в массиве с 1, или -1 при индексации с 0). Для использования такой структуры надо знать индекс размещения в массиве корневой вершины. По умолчанию самое простое – разместить корень в первой ячейке массива.

Пример. Дано небольшое двоичное дерево с символьными элементами:



Тогда его размещение в массиве может выглядеть так:

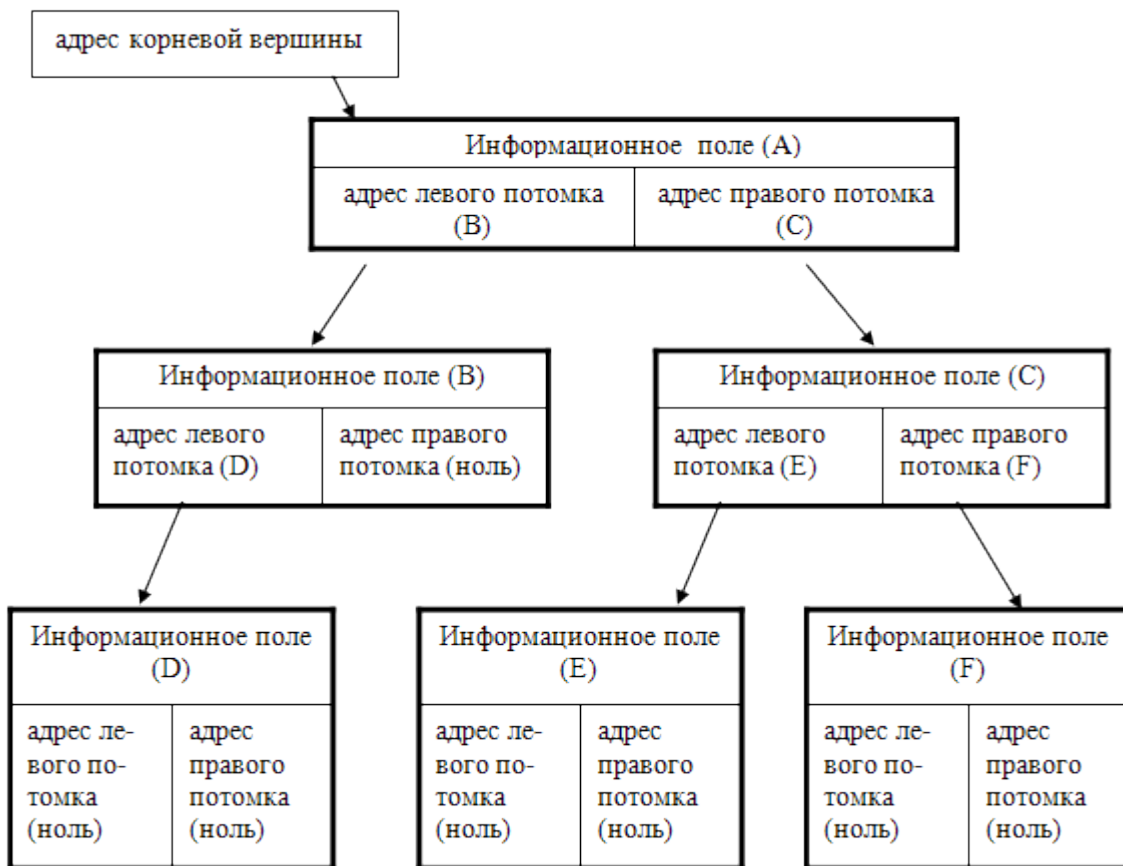
Индекс	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Информационное поле	A		C	B	F	E		D	
Индекс левого потомка	4		6	8	0	0		0	
Индекс правого потомка	3		5	0	0	0		0	

Однако чаще двоичные деревья реализуются **динамически**. В этом случае его вершины размещаются в динамически распределяемой памяти и связующие поля содержат **адреса** потомков. Если потомка нет – адресное поле содержит **пустое** (нулевое) значение. Отсюда следует, что у терминальных вершин оба адресных поля нулевые. Это, кстати, один из недостатков динамической реализации: примерно половина вершин в

двоичном дереве являются терминальными и у всех них адресные поля нулевые.

Для доступа к дереву достаточно знать адрес размещения в памяти корневой вершины (аналогично адресу первого элемента списка).

Например, рассмотренное выше дерево с шестью вершинами в динамической реализации можно условно показать так:



Для динамической реализации необходимы **стандартные** объявления:

-описание **структуры** вершин дерева с двумя **обязательными** указательными полями (в Паскале для этого необходим указательный тип)

-описание одной **основной** указательной переменной для адресации **корневой** вершины

Паскаль	Си
<pre> type pTreeNode = ^TTreeNode; TTreeNode = record info : char; left : pTreeNode; </pre>	<pre> struct TreeNode { char info; struct TreeNode *left; struct TreeNode *right; </pre>

<code>right : pTreeNode;</code>	<code>};</code>
<code>end;</code>	<code>struct TreeNode *pRoot;</code>
<code>var pRoot : pTreeNode;</code>	

Тогда пустое дерево просто определяется установкой переменной `pRoot` в нулевое значение (например – `nil`).

Основные операции с двоичными деревьями:

- обход всех вершин дерева в некотором порядке (общая операция)
- добавление новой вершины как потомка заданной вершины
- удаление заданной вершины
- поиск заданной вершины

Последние три операции имеют разную реализацию в зависимости от типа дерева (обычное двоичное дерево или специальное поисковое дерево).

Список литературы

Основная литература

1. Немцова, Т. И. Программирование на языке высокого уровня. Программирование на языке C++ : учебное пособие / Т.И. Немцова, С.Ю. Голова, А.И. Терентьев ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 512 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0699-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1916204> (дата обращения: 28.06.2023). — Режим доступа: по подписке.
2. Рейзлин, В. И. Язык C++ и программирование на нём : учебное пособие / В. И. Рейзлин. — 3-е изд., перераб. — Томск : ТПУ, 2021. — 206 с. — ISBN 978-5-4387-0975-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/246239> (дата обращения: 28.06.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Ефимова Ю.В. Программирование на языке высокого уровня: Практикум. - Казань: Изд-во Казан. гос. техн. ун-та, 2012. - 32 с.
4. Чукич, И. Функциональное программирование на C++ : учебное пособие / И. Чукич ; перевод с английского В. Ю. Винника, А. Н. Киселева. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 360 с. — ISBN 978-5-97060-781-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140597> (дата обращения: 28.06.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
5. Программирование на языке Си/А.В.Кузин, Е.В.Чумакова - М.: Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 144 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=505194>

Дополнительная литература:

1. Язык Си: кратко и ясно: Учебное пособие / Д.В. Парфенов. - М.: Альфа-М: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 320 с. - Режим доступа: <https://znanium.com/read?id=356040>

2. Программирование графики на C++. Теория и примеры : учеб. пособие / В.И. Корнеев, Л.Г. Гагарина, М.В. Корнеева. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 517 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=562914>

3. Программирование на языке C++: Учебное пособие / Т.И. Немцова, С.Ю. Голова, А.И. Терентьев; Под ред. Л.Г. Гагариной. - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2012. - 512 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=244875>