

---

# Задания по программированию студентам группы 0201 ФИТ НГУ. Второй семестр

Александр Геннадьевич Фенстер

2011 г.

Для получения зачёта во втором семестре студентам необходимо и достаточно **вовремя** сдать перечисленные ниже задания на занятиях в терминальном классе. Студенты, сдающие задания позже указанного срока, могут получить дополнительную задачу за каждую просроченную неделю.

На сайте <http://0201.fenster.name> будет выкладываться таблица с информацией о сданных задачах.

**Категорически запрещён плагиат**, т. е. использование чужого кода. Все сдаваемые программы сохраняются в базе данных, при сдаче очередной программы производится автоматический поиск похожих программ в базе. В случае обнаружения плагиата студент может получить дополнительную задачу.

**Лучше принести кривое и неработающее, но своё, чем красивое и работающее, но чужое.**

Зачёт во втором семестре будет не дифференцированным, т. е. вариантов оценки два: «зачёт» или «незачёт», однако условная оценка «за работу в семестре» будет учитываться на экзамене.

В этом семестре вам необходимо научиться писать программы на C, состоящие из нескольких файлов, компилирующихся по отдельности. К каждой программе необходимо будет приложить `Makefile` для сборки её в UNIX-окружении и файл `.vcproj` для компиляции в Microsoft Visual Studio 2005. Программа должна компилироваться без ошибок и предупреждений (warnings) как при помощи установленной на сервере версии gcc, так и компилятором `cl.exe` из Visual Studio.

## Содержание

<b>Задание 1. Вычисления на стеке</b>	<b>3</b>
<b>Задание 2. Длинная арифметика</b>	<b>5</b>
<b>Задание 3. Архиватор Хаффмана</b>	<b>6</b>

## Задание 1. Вычисления на стеке

Необходимо написать программу-калькулятор, несколько напоминающую стандартную программу `bc`. На вход программе подаются строки одного из двух видов:

1. присваивание: идентификатор=выражение
2. выражение для вычисления: выражение

Получив на вход строку первого типа, программа должна вычислить значение выражения и сохранить его значение в переменной с указанным именем. Получив на вход строку второго типа, программа должна вычислить и напечатать значение введённого выражения. Пустые строки игнорируются. Программа завершает работу при нажатии `Ctrl+D` (символ конца файла).

В качестве идентификатора (имени переменной) может использоваться строка **произвольной длины**, состоящая из латинских букв, цифр и знака подчёркивания и начинающаяся не с цифры. Выражение — это строка, состоящая из имён переменных, чисел, знаков операций и скобок, корректная с точки зрения математики. Калькулятор должен работать с числами типа `int`, деление считается целочисленным. Ниже приведено более строгое описание входных данных в виде формы Бэкуса-Наура:

```

цифра = '0' | '1' | ... | '9'
буква = 'a' | 'b' | ... | 'z'
идентификатор = буква {буква | цифра | '_' }
число = ['+' | '-'] цифра {цифра}
операнд = идентификатор | число
операция = '+' | '-' | '*' | '/'
выражение = операнд | '(' выражение ')' |
                выражение операция выражение
присваивание = идентификатор '=' выражение
программа = {присваивание '\n' | выражение '\n' | '\n'}
    
```

Здесь квадратные скобки означают «встречается 0 или 1 раз», а фигурные — «встречается 0 или более раз».

Для разбора выражения используйте [разобранный на семинарах алгоритм](#). Не нужно писать полноценный синтаксический разбор выражения и строить дерево разбора: основной целью задания является не разбор выражения, а реализация функций работы со стеком, хранящим произвольные данные, и их использование.

Программа должна содержать как минимум следующие файлы:

1. Реализация **стека** для хранения произвольных данных (`void *`) при помощи односвязного списка. Поместите заголовки основных функций в файл `stack.h`, а их реализацию — в `stack.c`. Заголовки функций должны выглядеть примерно так:

```
void push(stack *st, void *data); // вставка
void *top(stack *st);           // верхушка стека
void pop(stack *st);            // удаление
int empty(stack *st);           // проверка на пустоту
```

Могут также присутствовать функции для инициализации и уничтожения стека. Напишите небольшую тестовую программу, проверяющую написанные функции.

2. Реализация структуры данных для хранения значений переменных (например, хэш-таблицы). Поместите заголовки функций в файл `vars.h`, а реализацию — в `vars.c`. Заголовки этого набора функций должны выглядеть примерно так:

```
void set_value(char *name, int value); // присваивание
int get_value(char *name);           // значение переменной
void cleanup(void);                  // очистка памяти в конце работы
```

3. Основная программа (например, `main.c`).
4. Вспомогательные файлы для сборки: `Makefile`, файлы проекта для Microsoft Visual Studio.

В программе будут использоваться два стека: стек для хранения операций и скобок в первой части алгоритма и стек для хранения чисел во второй части. Вы должны сделать одну реализацию стека, хранящего произвольные данные (`void *`), и использовать её для обоих стеков. Вероятно, вам придётся потратить некоторое время на то, чтобы понять, как правильно добавлять данные в такой стек. Помните также о необходимости освобождения всей выделенной памяти.

В связи с большим объёмом задания его необходимо сдавать по частям в порядке усложнения: сначала стек, затем функции для работы с переменными, а затем основной алгоритм. **Программу такого объёма практически нереально сдать за один раз!**

**Срок сдачи задания: первая контрольная неделя.**

## Задание 2. Длинная арифметика

Модифицируйте калькулятор из предыдущего задания так, чтобы он принимал целые числа произвольного размера. Достаточно удобно хранить число переведённым в систему счисления по основанию, например, 10000. В этом случае цифрами числа будут являться числа от 0 до 9999 включительно, а для вывода числа не нужно производить практически никаких действий: например, число 912340567 будет представлено в системе по основанию 10000 в виде трёхзначного числа 9'1234'567<sub>10000</sub> и для печати нужно просто вывести по порядку все его цифры, «добывая» все, кроме первой, до четырёх знаков ("%04d").

При таком способе хранения число можно будет хранить в программе в виде следующей структуры:

```
struct long_int
{
    int *digits; /* цифры, удобнее в обратном порядке */
    int length; /* количество цифр */
    int sign; /* знак числа: 1 или -1 */
};
```

Вам нужно будет создать отдельную библиотеку для выполнения операций с такими числами. Описание структуры `long_int` поместите в файл `long.h`. Также там будут находиться заголовки функций, например, такие:

```
struct long_int add(struct long_int a, struct long_int b);
struct long_int sub(struct long_int a, struct long_int b);
struct long_int mul(struct long_int a, struct long_int b);
struct long_int div(struct long_int a, struct long_int b);
void print(struct long_int a);
void free_int(struct long_int a);
```

и любые другие на ваше усмотрение. Вспомогательные функции, которые нужны только вам и не предназначены для пользователей библиотекой, не нужно вносить в заголовочный файл. Более того, их нужно сделать статическими.

Обратите особое внимание на работу с памятью: при выполнении нескольких арифметических операций (например, при реализации умножения) вам придётся создавать временные переменные. Не забывайте освобождать всю неиспользуемую память.

**Внимание:** если вы делаете деление «уголком», подбор множителя должен осуществляться бинарным поиском!

**Срок сдачи задания: вторая контрольная неделя.**

### Задание 3. Архиватор Хаффмана

Реализуйте архиватор и деархиватор, работающие по [методу Хаффмана](#). Программа должна иметь примерно такой интерфейс:

```
$ ./huffman archive.huf file.txt          # архивация
$ ./huffman -d archive.huf unpacked.txt # деархивация
```

или любой другой на ваше усмотрение (но программой должно быть удобно пользоваться из командной строки).

Для выполнения архивации и деархивации вам понадобится уметь делать как минимум следующие действия:

1. Обработка параметров командной строки.
2. Чтение и запись данных в файл.
3. Построение дерева Хаффмана и кодов Хаффмана.
4. Сохранение дерева или списка кодов в файл и чтение из файла.
5. Работа с битами целого числа.

Постарайтесь разбить проект на файлы наиболее логичным образом. Старайтесь не использовать глобальные переменные и сведите к минимуму зависимости компонентов программы друг от друга.

Для проверки корректности архивации и деархивации попробуйте запаковать и распаковать двоичный файл (например, `/bin/bash`) и при помощи программы `diff` проверить работу своей программы.

**Срок сдачи задания: зачётная неделя.**