

Programowanie obiektowe

Lista 8.

Poniższa lista zadań jest do zrobienia w języku Ruby. Każde zadanie to 4 punkty. Wybierz 2 zadania.

Zadanie 1. Rozszerz standardową klasę *Fixnum* o metody:

- zeroargumentową metodę *czynniki* zwracającą tablicę wszystkich dzielników liczby włącznie z jedyneką i nią samą (kolejność nie jest ważna). Przykładowo *6.czynniki* powinno zwrócić tablicę `[1, 2, 3, 6]`;
- jednoargumentową metodę *ack(y)* obliczającą funkcję Ackermanna zdefiniowaną następująco:

$$Ack(n, m) = \begin{cases} m + 1 & \text{gdy } n = 0 \\ Ack(n - 1, 1) & \text{gdy } m = 0 \\ Ack(n - 1, Ack(n, m - 1)) & \text{w pozostałych przypadkach} \end{cases}$$

Na przykład *2.ack(1)* powinno dać 5. Uwaga: funkcja ta bardzo długo liczy, nawet dla niedużych argumentów, więc nie testujcie jej na dużych (> 2) liczbach;

- zeroargumentowa metoda *doskonała*, która zwraca *true* gdy liczba jest doskonała⁴;
- zeroargumentową metodę zamieniającą liczbę na jej postać słowną. Można przyjąć, że postać słowna jest uproszczona, np. *123.slownie* powinno zwrócić "jeden dwa trzy".

Zadanie 2. Zaimplementuj dwie klasy: *ImageBW* i *ImageC* implementujące odpowiednio bitmapowe obrazy czarno-białe i kolorowe. Rozmiary obrazów są ustalane przy tworzeniu obiektów jako parametry konstruktora. Zaprogramuj w tych klasach metody *+(arg)*, **(arg)*, które zwracają nowy obiekt klasy *ImageBW* bądź *ImageC*. Metoda *+(arg)* tworzy nowy obraz, którego każdy piksel jest alternatywą bitową odpowiednich piksli obiektu i argumentu; odpowiednio **(arg)* oznacza utworzenie nowego obiektu z koniunkcji bitów piksli. Takie operacje mają sens, gdy operacje wykonujemy na obrazkach o tych samych rozmiarach i tym samym typie (tj. tylko kolorowe z kolorowymi albo czarno-białe z czarno-białymi). Można przyjąć, że zawsze wykonujemy metody na poprawnych danych. Dodaj też do tych klas metodę *narysuj* rysującą obrazy w postaci *ascii-artu*.

Zadanie 3. Jedną z najprostszych metod szyfrowania jest szyfr podstawieniowy, w którym za literę podstawia się inną literę. Zaprogramuj dwie klasy:

- klasę *Jawna* przechowującą napis w postaci jawnej i implementującą metodę *zaszyfruj(klucz)* zwracającą obiekt klasy *Zaszyfrowane*;
- klasę *Zaszyfrowane* przechowującą napis zaszyfrowany i implementującą metodę *odszyfruj(klucz)* zwracającą obiekt klasy *Jawna*.

Obydwie klasy winne implementować metodę *to_s*. Argument *klucz* to słownik postaci

```
{ 'a' => 'b',
  'b' => 'r',
  ...
  'r' => 'y',
  'y' => 'u',
  'u' => 'a'
}
```

⁴definicję można znaleźć m. in. w Wikipedii

Dla takiego klucza napis *'ruby'* zostanie zamieniony na *'yaru'*. Można założyć, że będziemy używać tylko małych liter. Nie jest też konieczne sprawdzanie czy klucz (słownik) jest poprawny.

Marcin Młotkowski