

1η Σειρά Εργαστηριακών Ασκήσεων

Οι εργαστηριακές ασκήσεις είναι **ατομικές**. Οι απαντήσεις θα πρέπει να υποβληθούν με **turnin**, το αργότερο μέχρι την **Παρασκευή 26 Μαρτίου 2021, ώρα 16:45**. Πριν ξεκινήσετε να γράφεται τα προγράμματα που ζητούνται στις ασκήσεις της σειράς αυτής, **διαβάστε πολύ προσεκτικά τις αναλυτικές οδηγίες** που ακολουθούν.

Οδηγίες

- Για να εγκαταστήσετε τη Haskell στον υπολογιστή σας, μπορείτε να κατεβάσετε το διεργημέα hugs από το σύνδεσμο

<https://www.haskell.org/hugs/pages/downloading-May2006.htm>

Συνοπτικές οδηγίες για τη χρήση του hugs υπάρχουν στις σημειώσεις.

- Πριν ξεκινήσετε να γράφεται τα προγράμματα που ζητούνται στις παρακάτω ασκήσεις, θα ήταν χρήσιμο να γράφεται σε ένα αρχείο ορισμένες από τις συναρτήσεις των σημειώσεων, να φορτώσετε το αρχείο στον hugs και να αποτιμήσετε παραστάσεις που χρησιμοποιούν τις συναρτήσεις αυτές, έτσι ώστε να εξοικειωθείτε με την γλώσσα Haskell και το διεργημέα της.
- Για τη συγγραφή των προγραμμάτων επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε προκαθορισμένες συναρτήσεις και προκαθορισμένους τελεστές **μόνο εφόσον αναφέρονται στις σημειώσεις του μαθήματος**. Δεν επιτρέπεται η χρήση του `import`.
- Για τη συγγραφή των συναρτήσεων θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το αρχείο πρότυπο `Lab1.hs` (που υπάρχει στην ιστοσελίδα του μαθήματος), στο οποίο υπάρχουν έτοιμες οι δηλώσεις τύπων των συναρτήσεων που θα πρέπει να κατασκευάσετε καθώς και μία ισότητα που ορίζει τις συναρτήσεις ώστε να επιστρέφουν μία προκαθορισμένη τιμή για όλες τις τιμές των ορισμάτων. Για να απαντήσετε σε μία άσκηση μπορείτε να αντικαταστήσετε την παραπάνω ισότητα με τις κατάλληλες ισότητες που ορίζουν την τιμή της συνάρτησης. **Δεν θα πρέπει να τροποποιήσετε το τύπο ούτε το όνομα της συνάρτησης**.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσες βοηθητικές συναρτήσεις θέλετε, οι οποίες θα καλούνται από τις συναρτήσεις που σας ζητείται να υλοποιήσετε. Σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να προσθέσετε άλλα ορίσματα στις συναρτήσεις που σας ζητούνται (καθώς αυτό συνεπάγεται αλλαγή του τύπου τους).
- Αν χρησιμοποιήσετε προκαθορισμένες συναρτήσεις ή τελεστές που δεν αναφέρονται στις σημειώσεις του μαθήματος ή αν χρησιμοποιήσετε το `import` για να ενσωματώσετε έτοιμο κώδικα, η αντίστοιχη άσκηση δεν θα βαθμολογηθεί.

- Ο έλεγχος της ορθότητας των απαντήσεων θα γίνει με ημι-αυτόματο τρόπο. Σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει ο βαθμολογητής να χρειάζεται να κάνει παρεμβάσεις στο αρχείο που θα υποβάλετε. Συνεπώς θα πρέπει να λάβετε υπόψη τα παρακάτω:
 1. Κάθε μία από τις συναρτήσεις που σας ζητείται να υλοποιήσετε θα πρέπει να έχει το συγκεκριμένο όνομα και το συγκεκριμένο τύπο που περιγράφεται στην εκφώνηση της αντίστοιχης άσκησης και που υπάρχει στο αρχείο πρότυπο Lab1.hs. **Αν σε κάποια άσκηση το όνομα ή ο τύπος της συνάρτησης δεν συμφωνεί με αυτόν που δίνεται στην εκφώνηση, η άσκηση δεν θα βαθμολογηθεί.**
 2. Το αρχείο που θα παραδώσετε δεν θα πρέπει να περιέχει συντακτικά λάθη. Αν υπάρχουν τμήματα κώδικα που περιέχουν συντακτικά λάθη, τότε θα πρέπει να τα διορθώσετε ή να τα αφαιρέσετε πριν από την παράδοση. **Αν το αρχείο που θα υποβάλετε περιέχει συντακτικά λάθη, τότε ολόκληρη η εργαστηριακή άσκηση θα μηδενιστεί.**
 3. Οι συναρτήσεις θα πρέπει να επιστρέφουν αποτέλεσμα για όλες τις τιμές των ορισμάτων που δίνονται για έλεγχο στο τέλος κάθε άσκησης. Αν κάποιες από τις τιμές που επιστρέφουν οι συναρτήσεις δεν είναι σωστές, αυτό θα ληφθεί υπόψη στη βαθμολογία, ωστόσο η άσκηση θα βαθμολογηθεί κανονικά. **Αν ωστόσο οι συναρτήσεις δεν επιστρέφουν τιμές για κάποιες από τις τιμές ελέγχου (π.χ. προκαλούν υπερχειλίση στοίβας, ατέρμονο υπολογισμό ή κάποιο σφάλμα χρόνου εκτέλεσης) τότε η αντίστοιχη άσκηση δεν θα βαθμολογηθεί.**
 4. Κατα τη διόρθωση των ασκήσεων οι βαθμολογητές δεν θα κάνουν κλήσεις στις βοηθητικές συναρτήσεις που ενδεχομένως θα χρησιμοποιήσετε. Η χρήση των βοηθητικών συναρτήσεων θα πρέπει να γίνεται μέσα από τις συναρτήσεις που σας ζητείται να υλοποιήσετε.
- Μετά το τέλος της εκφώνησης κάθε άσκησης δίνονται τιμές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για έλεγχο της ορθότητας των συναρτήσεων.
- Για υποβολή με turnin γράψτε:

turnin Haskell-1@myy401 Lab1.hs

Άσκηση 1.

Σε ένα μάθημα που διδάσκεται σε κάποιο πανεπιστήμιο ο τελικός βαθμός προκύπτει από το βαθμό a της τελικής εξέτασης, ο οποίος είναι ένας ακέραιος αριθμός μεταξύ 0 και 100 και το βαθμό του εργαστηρίου b , ο οποίος είναι ένας ακέραιος αριθμός μεταξύ 0 και 20.

Για τον υπολογισμό του τελικού βαθμού, ο οποίος είναι ένας ακέραιος αριθμός μεταξύ 0 και 100, πρώτα υπολογίζεται ο συνολικός βαθμός c , ο οποίος είναι το ακέραιο μέρος της παράστασης $\frac{8a}{10} + b$. Στη συνέχεια διακρίνονται οι παρακάτω περιπτώσεις:

- αν το c είναι μεγαλύτερο του 47 και το a δεν είναι μεγαλύτερο του 47, τότε ο τελικός βαθμός είναι 47.
- αν το c και το a είναι μεγαλύτερα του 47 και το c είναι μικρότερο του 50, τότε ο τελικός βαθμός είναι 50.
- Σε κάθε άλλη περίπτωση ο τελικός βαθμός ισούται με το συνολικό βαθμό c .

Γράψτε μία συνάρτηση `grade` σε Haskell η οποία θα δέχεται ως ορίσματα τις βαθμολογίες της τελικής εξέτασης και του εργαστηρίου και θα επιστρέφει τον τελικό βαθμό. Ο τύπος της συνάρτησης θα πρέπει να είναι `Int->Int->Int`. Αν κάποιο από τα δύο ορίσματα έχει μη αποδεκτή τιμή, τότε η συνάρτηση `grade` θα πρέπει να επιστρέφει την τιμή `-1`.

Για έλεγχο χρησιμοποιήστε τις παρακάτω τιμές:

```
Main> grade 100 20
100
Main> grade 100 0
80
Main> grade 0 20
20
Main> grade 80 20
84
Main> grade 59 10
57
Main> grade 48 10
50
Main> grade 48 9
47
Main> grade 40 20
47
Main> grade 20 100
-1
Main> grade 35 (-2)
-1
```

Άσκηση 2.

Σε ένα τυχερό παιχνίδι κάθε Σάββατο γίνεται κλήρωση ενός 8-ψήφιου τυχερού αριθμού μεταξύ του 10000000 και του 99999999. Ένας παίκτης ο οποίος έχει στοιχηματίσει πάνω σε έναν αριθμό, κερδίζει ένα ποσό που εξαρτάται από το πλήθος των ψηφίων του αριθμού αυτού τα οποία ταυτίζονται με τα ψηφία του τυχερού αριθμού που βρίσκονται στις αντίστοιχες θέσεις, σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Ψηφία που συμφωνούν	Ποσό που κερδίζει ο παίκτης
8	1000000
7	100000
6	8000
5	300
4	20
3	5
2	1
λιγότερο από 2	0

Γράψτε μία συνάρτηση `digits` σε Haskell η οποία θα δέχεται ως ορίσματα τον τυχερό αριθμό και τον αριθμό που έχει επιλέξει ένα παίκτης και θα υπολογίζει το ποσό που κερδίζει ο παίκτης. Ο τύπος της συνάρτησης θα πρέπει να είναι `Int->Int->Int`. Μπορείτε να υποθέσετε ότι τα δύο ορίσματα είναι πάντοτε οκταψήφιοι αριθμοί.

Για έλεγχο χρησιμοποιήστε τις παρακάτω τιμές:

```
Main> digits 13758455 13758455
1000000
Main> digits 22812509 22852509
100000
Main> digits 38954421 70954421
8000
Main> digits 42358921 42358002
300
Main> digits 12548706 14520786
20
Main> digits 80000012 71800009
5
Main> digits 42212553 22125531
1
Main> digits 58723493 83463738
0
Main> digits 78354623 46237835
0
Main> digits 34578364 83648364
20
```