



# INFORMATIKAREN OINARRIAK

## AZTERKETA

### 2007ko ekainaren 25a

---

---

#### 1. ARIKETA. – MERSENNE-REN ZENBAKI LEHENAK (3 puntu)

Lehena den  $n$  zenbaki bat Mersenne-ren zenbaki lehena dela esaten da bere ondorengoa ( $n + 1$ ) bi zenbakiaren berredura baldin bada. Esate baterako 3, 7 eta 31 Mersenne-ren lehenak dira.

Mersenne-ren lehenengo bost zenbaki lehenak aurkitu eta pantailan aurkezten dituen programa idatzi behar da.

Programa horretan jarraian aipatzen diren funtzioak definitu eta erabili behar dira:

- lehena\_al\_da**: Parametro bezala zenbaki oso bat emanda, zenbaki hori lehena bada 1 eta bestela 0 itzultzen duen funtzioa. (*puntu 1*)
- biren\_berredura\_al\_da**: Parametro bezala zenbaki oso bat emanda, zenbaki hori biren berredura bada 1 eta bestela 0 itzultzen duen funtzioa. (*puntu 1*)
- main**: Aurreko bi funtzioak erabiliz Mersenne-ren lehenengo 5 zenbaki lehenak aurkitu eta pantailan aurkezten dituen funtzioa (funtzio nagusia). (*puntu 1*)

**Adibideak** (Mersenne-ren zenbaki lehenak):

- 3 Mersenne-ren zenbaki lehena da 3 lehena delako eta  $3 + 1$  biren berredura delako ( $2^2$ ).
- 7 Mersenne-ren zenbaki lehena da 3 lehena delako eta  $7 + 1$  biren berredura delako ( $2^3$ ).
- 8 ez da Mersenne-ren zenbaki lehena 8 ez delako lehena.
- 13 ez da Mersenne-ren zenbaki lehena 13 bera lehena izan arren  $13 + 1$  ez delako biren berredura.



## 2. ARIKETA. – KARAKTERE-ORDEZKAKETA (4 puntu)

Euskerazko testu batean letra bakoitza zenbat aldiz agertzen den aztertu eta gehien eta gutxien agertzen diren letrak zein diren erabaki ondoren, beste testu bat hartu eta bigarren testu horretan lehenengo testuan gehien agertu den letra dagoen bakoitzean gutxien agertu den letraz ordezkatzekak irakurgarritasunean duen eragina ikusi nahi da.

Horretarako **alfabetoa** izeneko karakterezko taula edo string-a eta **agerpenak** izeneko zenbakizko taula edo array-a erabiliko dira:

- **alfabetoa** izeneko taulak 27 posizio izango ditu eta bertan 27 letra minuskulak gordeko dira (lehenengo posizioan 'a', bigarrenengoan 'b' eta abar).
- **agerpenak** izeneko taula lehenengo testuan letra bakoitza zenbat aldiz agertzen den kontatzeko erabiliko da. Taula honetako posizio bakoitzean **alfabetoa** izeneko taulan posizio berean dagoen letraren agerpen-kopurua gordeko da.

Jarraian aipatzen diren funtzioak definitu behar dira:

- karakterea\_kontatu**: Parametro edo datu bezala karaktere-kate bat eta karaktere bat emanda, karaktere hori karaktere-katean zenbat aldiz agertzen den kalkulatu eta itzultzen duen funtzioa. **(0.5 puntu)**
- karakterea\_ordezkatu**: Parametro edo datu bezala **alfabetoa** izeneko string-a eta dagoeneko beteta egongo den **agerpenak** izeneko array-a emanda, erabiltzaileari karaktere-kate bat eskatu eta **agerpenak** taulan agerpen-kopuru handieneko karaktere bezala agertzen den karakterea agerpen-kopuru txikienekoaz ordezkatzuz beste kate bat osatu eta pantailan aurkezten duen funtzioa. **(2 puntu)**
- main**: Funtzio honetan, hasteko, **alfabetoa\_bete**<sup>1</sup> izeneko funtzioa erabiliz **alfabetoa** izeneko taula bete behar da. Jarraian, erabiltzaileari lehenengo testua eskatu beharko zaio eta **karakterea\_kontatu** funtzioa erabiliz alfabetoko karaktere bakoitzaren agerpenak kontatzuz eta emaitzak **agerpenak** taulan gordez joan beharko da. Bukatzeko, **karakterea\_ordezkatu** funtzioari deitu beharko zaio eta funtzio horren bidez erabiltzaileari beste testu bat eskatuko zaio eta **agerpenak** taulan dauden datuak kontuan hartuz maiztasun handieneko karakterea maiztasun txikienekoaz ordezkatzuz lortzen den katea aurkeztuko da pantailan. **(1.5 puntu)**

### OHARRAK:

- Euskal alfabetoko 27 minuskulekin bakarrik arituko gara, zuriunea eta beste karaktereak ez dira kontuan hartu behar.
- Agerpen-kopuru handiena edota txikiena karaktere bati baino gehiagori badagokie, beraietako edozein aukera daiteke ordezkaketak egiterakoan.
- Kontuan izan **agerpenak** izeneko taulan 0 balioa duten posizioek posizio horiei dagozkien letrak hasierako testuan ez direla agertu adierazten dutela eta horregatik maiztasun handiena eta txikiena kalkulatzeko ez dira hartu behar kontuan.

### Adibidea:

alfabetoa	'a'	'b'	'c'	'd'	'e'	'f'	...	'x'	'y'	'z'
	0	1	2	3	4	5	...	24	25	26

Tekleatu lehenengo testua edo katea: ez da, bada

agerpenak	3	1	0	2	1	0	...	0	0	1
	0	1	2	3	4	5	...	24	25	26

Tekleatu bigarren testua edo katea: gau izartsua

Ordezkaketa eginda lortutako katea: gbu izbrtsub

Gehien agertzen den letra 'a' da eta gutxien agertzen direnak 'b', 'e' eta 'z'.

'a' letra 'b' letraz ordezkatu da.

<sup>1</sup> Kate bat parametro bezala emanda katean alfabetoko letra minuskulak gordetzen dituen `void alfabetoa_bete(char abc[])` funtzioa eginda dagoela suposatu behar da. Programan erabili baina ez definitu.



### 3. ARIKETA. – LABERINTOKO BIDE-ERAKUSLEA (3 puntu)

Laberinto batean zehar mugitzen lagunduko digun programa bat idatzi nahi da. Erabiltzaileak zenbakien bidez zein aldetara joan behar den adierazi beharko du. Zenbakien eta norantzen arteko erlazioa honako hau da:

Zenbakia	Norantza
8	aurrera
2	atzera
4	ezkerrera
6	eskuinera

Erabiltzaileak emandako zenbakiak zenbakizko taula batean gorde beharko dira eta gero programak norantza bakoitzean zenbat urrats edo pausu eman behar diren esanez mezuak aurkeztu beharko ditu:

#### Adibidea:

Erabiltzaileak emandako zenbakiak honako hauek badira:

8	6	8	8	8	4	4	2	4	4		...		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		...		99

Aurkeztu beharreko mezuak beste hauek izango lirateke:

- 1 aurrera
- 1 eskuinera
- 3 aurrera
- 2 ezkerrera
- 1 atzera
- 2 ezkerrera

Programa honetan jarraian aipatzen diren funtzioak definitu eta erabili behar dira:

- helbideak\_eskatu**: parametro bezala zenbakizko taula edo array bat emanda, erabiltzaileari norantzei dagozkien zenbakiak sartzeko eskatu eta zenbaki horiek taulan gordetzen dituen funtzioa. Erabiltzaileak emandako datuak egokiak direla egiaztatu behar da (8, 2, 4 edo 6). Egokia ez den zenbaki bat tekleatzen badu, beste zenbaki bat tekleatzeko eskatu beharko zaio. Norantza gehiago ez dagoela adierazteko erabiltzaileak 0 zenbakia tekleatu beharko du. *(puntu 1)*
- main**: helbideak\_eskatu funtzioaren bidez erabiltzaileari norantzak zenbakizko eran tekleatzeko eskatu eta funtzio horrek beteko duen zenbakizko taula erabiliz, jarraitu beharreko norantzei dagozkien mezuak pantailan aurkeztuko dituen funtzio nagusia. *(2 puntu)*

#### OHARRAK:

- Erabiltzaileak gehienez 100 norantza eman ahal izango ditu.
- Adibidean erakutsi den bezala, mezuak aurkezterakoan norantza berdinean jarraian eman beharreko urratsak edo pausuak mezu berean adierazi behar dira (esate baterako, hiru zenbaki berdin daudenean jarraian, norantza horretan 3 urrats eman beharko direla esanez eta abar).