

# resitev

January 28, 2024

V oni stari nalogi imamo dva vrča; v vrč **a** gre 7 litrov in v vrč **b** gredo 4 litri. Vodo lahko točimo:

- iz jezera v vrč, pri čemer vrč vedno napolnimo do vrha;
- iz vrča v jezero, pri čemer vrč vedno popolnoma izpraznimo;
- iz vrča v vrč, pri čemer točimo toliko časa, da je vrč, v katerega točimo, poln, ali pa vrč, iz katerega točimo, prazen - karkoli od tega se zgodi prej.

Naloga običajno zahteva, da z vrčema namerimo določeno količino vode, na primer dva litra. Naša ni takšna.

## 0.1 Obvezna naloga

Tole je skoraj bolj naloga iz pogojev kot iz zank.

Zaporedje pretakanj naj bo podano takole (te vrstice skopiraj na začetek programa):

```
poteze = [("j", "a"), ("a", "b"), ("b", "j"), ("a", "b"), ("j", "a"),  
          ("a", "b"), ("b", "j"), ("a", "b"), ("a", "j"), ("b", "a"),  
          ("j", "a"), ("a", "j")]
```

Pri tem prvi element para pove, odkod točimo, drugi pa, kam. Napiši program, ki simulira takšno pretakanje in sproti poroča, koliko vode je v katerem vrču. Za gornji primer mora izpisati:

```
a: 7 b: 0  
a: 3 b: 4  
a: 3 b: 0  
a: 0 b: 3  
a: 7 b: 3  
a: 6 b: 4  
a: 6 b: 0  
a: 2 b: 4  
a: 0 b: 4  
a: 4 b: 0  
a: 7 b: 0  
a: 0 b: 0
```

### 0.1.1 Rešitev

Zelo malo imamo komentirati.

- Shranjevali moramo stanje obeh vrčev; spremenljivki bomo poimenovali **a** in **b**.

- Zanko, s katero gremo čez vrče, najlepše zapišemo kot `for odkod, kam in poteze`; odkod in `kam` lahko seveda poimenujemo drugače, bistveno je, da gremo čez seznam parov in ga razpakiramo v dve spremenljivki.
- Znotraj zanke moramo obravnavati vse možne poteze. To bomo počeli bodisi s pogojnimi stavki oblike `if odkod == "a" and kam == "b"`, ali pa ločenima gnezdenima pogojema, `if odkod == "a"` in znotraj tega `if kam == "b"`. Spodnji program uporablja slednje.
- Pri nekaterih potezah moramo preverjati, ali prej zmanjka vode ali posode. Za to poskrbi še en `if`.
- Pri nekaterih `else` sem v komentar, ki mu sledi, dopisal, kateri primer pokriva. To je dobra praksa, ki poveča čitljivost programa.

```
[4]: poteze = [("r", "a"), ("a", "b"), ("b", "j"), ("a", "b"), ("j", "a"), ("a", "b"),
               ("b", "j"), ("a", "b"), ("a", "j"), ("b", "a"), ("j", "a"), ("a", "b"),
               ("b", "j")]

a = b = 0
for odkod, kam in poteze:
    if odkod == "a":
        if kam == "b":
            if b + a > 4:
                a -= 4 - b
                b = 4
            else:
                b += a
                a = 0
        else:
            a = 0
    elif odkod == "b":
        if kam == "a":
            if b + a > 7:
                b -= 7 - a
                a = 7
            else:
                a += b
                b = 0
        else:
            b = 0
    else: # odkod == "j"
        if kam == "a":
            a = 7
        else: # kam == "b"
            b = 4
print("a:", a, "b:", b)
```

```
a: 7 b: 0
a: 3 b: 4
a: 3 b: 0
```

```

a: 0 b: 3
a: 7 b: 3
a: 6 b: 4
a: 6 b: 0
a: 2 b: 4
a: 0 b: 4
a: 4 b: 0
a: 7 b: 0
a: 0 b: 0

```

Se da kaj poenostaviti? Pogojev pri pretakanju med posodama se da izogniti z uporabo funkcije `min`: pretočimo toliko, kolikor je v `a` ali toliko, kolikor gre v `b`, kar je pač manjše.

```

[5]: poteze = [("r", "a"), ("a", "b"), ("b", "j"), ("a", "b"), ("j", "a"), ("a", "b"),
               ("b", "j"), ("a", "b"), ("a", "j"), ("b", "a"), ("j", "a"), ("a", "b"),
               ("b", "j")]

a = b = 0
for odkod, kam in poteze:
    if odkod == "a":
        if kam == "b":
            kolicina = min(a, 4 - b)
            a, b = a - kolicina, b + kolicina
        else:
            a = 0
    elif odkod == "b":
        if kam == "a":
            kolicina = min(b, 7 - a)
            a, b = a + kolicina, b - kolicina
        else:
            b = 0
    else: # odkod == "j"
        if kam == "a":
            a = 7
        else: # kam == "b"
            b = 4
print("a:", a, "b:", b)

```

```

a: 7 b: 0
a: 3 b: 4
a: 3 b: 0
a: 0 b: 3
a: 7 b: 3
a: 6 b: 4
a: 6 b: 0
a: 2 b: 4
a: 0 b: 4

```

```
a: 4 b: 0
a: 7 b: 0
a: 0 b: 0
```

Morda pa je preprosteje, če obravnavamo posamične primere brez gnezdenja pogojev? In celo če, v nasprotju z vsem, kar poskušam študentom vbiti v glavo, *ne razpakiramo* terke?

```
[6]: a = b = 0
for poteza in poteze:
    if poteza == ("j", "a"):
        a = 7
    if poteza == ("j", "b"):
        b = 7
    if poteza == ("a", "j"):
        a = 0
    if poteza == ("b", "j"):
        b = 0
    if poteza == ("a", "b"):
        a, b = a - min(a, 4 - b), b + min(a, 4 - b)
    if poteza == ("b", "a"):
        a, b = a + min(b, 7 - a), b - min(b, 7 - a)
    print("a:", a, "b:", b)
```

```
a: 0 b: 0
a: 0 b: 0
a: 0 b: 0
a: 0 b: 0
a: 7 b: 0
a: 3 b: 4
a: 3 b: 0
a: 0 b: 3
a: 0 b: 3
a: 3 b: 0
a: 7 b: 0
a: 0 b: 0
```

Hm, pravzaprav je bilo tole res preprosteje.

V Pythonu 3.10 pa lahko uporabimo novi stavek `match`, ki program še malo skrajša.

```
[7]: a = b = 0
for poteza in poteze:
    match poteza:
        case "j", "a":
            a = 7
        case "j", "b":
            b = 7
        case "a", "j":
            a = 0
```

```

    case "b", "j":
        b = 0
    case "a", "b":
        a, b = a - min(a, 4 - b), b + min(a, 4 - b)
    case "b", "a":
        a, b = a + min(b, 7 - a), b - min(b, 7 - a)
print("a:", a, "b:", b)

```

```

a: 0 b: 0
a: 0 b: 0
a: 0 b: 0
a: 0 b: 0
a: 7 b: 0
a: 3 b: 4
a: 3 b: 0
a: 0 b: 3
a: 0 b: 3
a: 3 b: 0
a: 7 b: 0
a: 0 b: 0

```

## 0.2 Dodatna naloga

Zdaj pa obratno: imamo zaporedje stanj vrčev, podanih s seznamom terk, na primer.

```

stanja = [(7, 0), (3, 4), (3, 0), (0, 3), (7, 3), (6, 4),
          (6, 0), (2, 4), (0, 4), (4, 0), (7, 0), (0, 0)]

```

Napiši program, ki za takšno zaporedje izpiše pripadajoči vrstni red pretakanj. Izpis naj bo v takšni obliki:

```

j a
a b
b j
a b
j a
a b
b j
a b
a j
b a
j a
a j

```

### 0.2.1 Rešitev

Osnovna ideja je, da moramo primerjati prejšnje in novo stanje ter izpisati ustrezno spremembo.

```
[8]: seq = [(7, 0), (3, 4), (3, 0), (0, 3), (7, 3), (6, 4), (6, 0), (2, 4), (0, 4),
↪(4, 0), (7, 0), (0, 0)]
a = b = 0

for na, nb in seq: # na in nb sta novi a in novi b
    if a == na: # a je ostal enak, nekaj se dogaja z b
        if nb == 0:
            print("b j")
        else:
            print("j b")
    elif b == nb: # b je ostal enak, nekaj se dogaja z a
        if na == 0:
            print("a j")
        else:
            print("j a")
    else: # sicer točimo med posodama
        if na > a: # količina v a se je povečala ...
            print("b a")
        else:
            print("a b")
    a, b = na, nb
```

```
j a
a b
b j
a b
j a
a b
b j
a b
a j
b a
j a
a j
```