

מועד הבחינה :
קיץ תשפ"ה - 2025 – מועד א'
מספר השאלון : 97104
מילון עזר

אלגוריתמיקה ותכנות

הנדסאים וטכנאים – הנדסת תוכנה

הנחיות לבחינה

א. משך הבחינה: ארבע שעות וחצי.

ב. מבנה השאלון ומפתח ההערכה:

בשאלון זה שני מבחנים. עליכם לענות על מבחן אחד בלבד בהתאם למוסד הלימודים:

מבחן ב-#C (עמוד 2)

מבחן ב-Java (עמוד 13)

בכל מבחן 10 שאלות.

חלק א' – 36 נקודות

שאלות 1–4 : יש לענות על שלוש שאלות בלבד. ערך כל שאלה – 12 נקודות.

חלק ב' – 30 נקודות

שאלות 5–7 : יש לענות על שתי שאלות בלבד. ערך כל שאלה – 15 נקודות.

חלק ג' – 34 נקודות

שאלות 8–10 : יש לענות על שתי שאלות בלבד. ערך כל שאלה – 17 נקודות.

בסך הכול: 100 נקודות.

ג. חומר עזר

מותר לשימוש:

1. מחשבון (אין להשתמש במחשב כף יד או במחשבון עם תקשורת חיצונית).

2. קלסר אחד בלבד עם חומרה הרצויה. אין להוציא דפים מהקלסר.

אין לצרף ספרים או חוברות עם פתרונות.

ד. הוראות כלליות:

1. יש לקרוא בעיון את ההנחיות בדף השער ואת כל שאלות המבחן, ולוודא שהן מובנות.

2. את התשובות יש לכתוב בצורה מסודרת, בכתב יד ברור ונקי (גם בכך תלויה הערכת המבחן).

3. יש להשאיר את העמוד הראשון במחברת הבחינה ריק. בסיום המבחן יש לרשום בעמוד זה את מספרי התשובות לבדיקה. התשובות ייבדקו לפי סדר כתיבתן בעמוד זה. לא ייבדקו תשובות עודפות.

4. יש לכתוב את התשובות במחברת הבחינה בעט בלבד, בכתב יד ברור.

5. יש להתחיל כל תשובה בעמוד חדש ולציין את מספר השאלה ואת הסעיף. אין צורך להעתיק את השאלה עצמה.

6. טיוטה יש לכתוב במחברת הבחינה בלבד. יש לרשום את המילה "טיוטה" בראש העמוד ולהעביר עליו קו כדי שלא ייבדק.

7. יש להציג פתרון מלא ומנומק, כולל חישובים לפי הצורך. הצגת תשובה סופית ללא שלבי הפתרון לא תזכה בניקוד.

8. יש להסביר בפירוט כל תוכנית שנכתבה, תוכנית ללא הסבר מפורט לא תזכה בניקוד.

9. אם לדעתכם חסר בשאלה נתון, יש לציין זאת ולהוסיף נתון מתאים שיאפשר להמשיך בפתרון השאלה. נמקו את בחירתכם.

חל איסור מוחלט להוציא שאלון או מחברת בחינה מחדר הבחינה!

ההנחיות בשאלון זה מנוסחות בלשון זכר, אך מכוונות לנבחנות ולנבחנים כאחד.

בהצלחה!

מבחן ב-C#

הנחיות כלליות לנבחנים:

1. דוגמה להוראה לקליטת מספר שלם:

```
int x = int.Parse(Console.ReadLine());
```

```
int x = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
```

2. דוגמה להוראה לקליטת מספר עשרוני:

```
double y = double.Parse(Console.ReadLine());
```

3. דוגמה להוראה לקליטת מחרוזת:

```
string str = Console.ReadLine();
```

4. הוראות לפלט על המסך:

```
Console.WriteLine();
```

5. יצירת מספר שלם אקראי num בין X ל-Y כולל $(X \leq \text{num} \leq Y)$

```
Random rand = new Random();
```

```
int num = rand.Next(X, Y + 1);
```

6. הפונקציה `s.Substring(k)` מחזירה תת-מחרוזת ממקום k עד סוף המחרוזת

הפונקציה `s.Substring(k, p)` מחזירה תת-מחרוזת באורך p ממקום k (כולל)

חלק א'

ענו על שלוש מבין השאלות 1–4 (ערך כל שאלה – 12 נקודות).

שאלה 1

בשיטת ההצפנה "סטופיד" משתמשים כדי להצפין מסר סודי ללא שימוש בכלים ואלגוריתמים מתקדמים. לשיטה שלושה שלבים:

- הסרת רווחים מהמסר המקורי.
- החלפת סדר התווים בכל זוג תווים צמודים (אם מספר התווים אי-זוגי, התו האחרון נשאר ללא שינוי).
- כתיבת התווים מהסוף להתחלה (הפיכת סדר התווים).

לדוגמה:

אם הטקסט המקורי היה "HelloWorld!" אז הטקסט המוצפן יהיה "!ldoroWllHe".
Hello World! → HelloWorld! → eHllWorodl! → !ldoroWllHe
כתבו פעולה אשר מקבלת מחרוזת ומחזירה מחרוזת מוצפנת.

שאלה 2

נתון מערך `arr` בגודל n המכיל מספרים שלמים שונים זה מזה.
נגדיר "נקודת איזון" כאינדקס k במערך, כך שמכפלת כל האיברים משמאל לאינדקס k שווה למכפלת כל האיברים מימין לאינדקס k (לא כולל האיבר באינדקס k).

כתבו פעולה המוצאת את נקודת האיזון במערך ומחזירה את האינדקס שלה. אם יש כמה נקודות איזון יש להחזיר את הראשונה מצד משאל. אם לא קיימת נקודת האיזון הפעולה תחזיר -1.

שאלה 3

נתונה הפעולה What:

```

public static int What(int[] arr)
{
    int c = 0;
    int m = 0;
    for(int i = 0; i<arr.Length; i++)
    {
        if(arr[i]%2 == 0)
        {
            c++;
        }
        else
        {
            if(c > m)
            {
                m = c;
            }
            c = 0;
        }
    }
    if(c > m)
        return c;
    return m;
}

```

(4נק') א. נתון מערך `arr = {12, 6, 3, 17, 4, 5, 2, 8, 10, 13}`.עקבו אחרי זימון `What(arr)` ורשמו מה תהיה תוצאת הזימון. **יש להראות מעקב אחרי הביצוע!**(3נק') ב. תנו דוגמה למערך `arr` בגודל **שישה** תאים הכולל מספרים שלמים שונים זה מזה, שעבורו הפעולה`What` תחזיר את הערך **ארבע**.(3נק') ג. מהו הערך **הקטן ביותר** שהפעולה `What` יכולה להחזיר? תנו דוגמה למערך `arr` בגודל **שישה** תאיםהכולל מספרים שלמים שונים זה מזה, שעבורו הפעולה `What` תחזיר ערך זה.(2נק') ד. מה מבצעת הפעולה `What` באופן כללי?

שאלה 4

במפעל יש שני סוגים של עובדים: פועלים ומהנדסים. שכרו של כל עובד מחושב כך:

- עבור כל אחת מ-160 שעות העבודה הראשונות פועל מקבל 80 ₪ ומהנדס – 150 ₪.
- עבור כל שעה נוספת מקבל העובד תוספת של 70 ₪.

נתונה מחלקה:

```
class Employee
{
    private string id; // של עובד
    private int status; // פועל, -1 מהנדס
    private int hours; // מספר שעות עבודה בחודש
    public Employee (string id, int st) // פעולה בונה
    {
        this.id=id;
        this.status=st;
        this.hours=0;
    }
}
```

במחלקה הוגדרו כל הפעולות Set ו-Get וגם הפעולה ToString().

(3 נק') א. כתבו במחלקה Employee פעולה GetSalary() לחישוב המשכורת החודשית של עובד. כותרת הפעולה:

```
public int GetSalary ()
```

(3 נק') ב. לפניכם קטע תוכנית לקליטת נתוני שכר של עובד מסוים. עבור כל אחד מ-25 ימי העבודה בחודש ייקלטו שעת תחילת העבודה ושעת סיום העבודה. אחרי קליטת הנתונים, הקטע ידפיס את השכר של העובד. השלימו את החסר:

```
int s=0;
string n= _____ (1) _____;
int t= _____ (2) _____;

Employee emp = _____ (3) _____;
for (int i=1; i<25;i++)
{
    int a=int.Parse(Console.ReadLine());
    int b=int.Parse(Console.ReadLine());
    s= _____ (4) _____;
}
emp.SetHours(_____ (5) _____);
Console.WriteLine(_____ (6) _____);
```

(6 נק') ג. כתבו פעולה אשר מקבלת את מערך נתוני השכר של כל עובדי המפעל. על הפעולה להדפיס את מספרי הזהות של הפועלים אשר משכורתם גבוהה מממוצע המשכורות של המהנדסים.

חלק ב'

ענו על שתיים מבין השאלות 5–7 (ערך כל שאלה – 15 נקודות).

שאלה 5

הגדרה:

מספר ראשוני הוא מספר שלם חיובי שמתחלק בלי שארית רק ב-1 ובעצמו.

(4 נק') א. כתבו פעולה המקבלת מספר שלם וחיובי ובודקת אם הוא ראשוני. אם כן – הפעולה תחזיר ערך `true`,

ואם לא – הפעולה תחזיר ערך `false`.

כותרת הפעולה:

```
public static bool IsPrimary(int num)
```

השערת גולדבך (Goldbach) היא השערה בתורת המספרים שלפיה אפשר להציג כל מספר זוגי כסכום של שני

מספרים ראשוניים.

לדוגמה:

$$3+5=8 \text{ (או } 1+7)$$

$$5+11=16 \text{ (או } 3+13)$$

$$5+19=24 \text{ (או } 7+17 \text{ או } 1+23 \text{ או } 11+13)$$

$$3+43=46 \text{ (או } 5+41 \text{ או } 23+23)$$

(4 נק') ב. כתבו פעולה המקבלת מספר שלם זוגי `num`, ומחזירה את מספר הזוגות של מספרים ראשוניים אשר

סכומם שווה למספר `num`.

כותרת הפעולה:

```
public static int CountPrimaryPairs(int num)
```

(4 נק') ג. כתבו פעולה המקבלת מספר שלם זוגי `num`, ומחזירה מערך הכולל את כל הזוגות של המספרים

הראשוניים שסכומם שווה לו.

לדוגמה:

עבור המספר 42 הפעולה תחזיר את המערך {1, 41, 5, 37, 11, 31, 13, 29, 19, 23} כי:

$$42=41+1$$

$$42=37+5$$

$$42=31+11$$

$$42=29+13$$

$$42=23+19$$

כותרת הפעולה:

```
public static int[] AllPrimaryPairs(int num)
```

(3 נק') ד. מהי סיבוכיות זמן הריצה של כל הפעולות שכתבתם? הסבירו את תשובתכם.

שאלה 6

מפעל לייצור דגלים של מדינות שונות מעוניין במערכת ניהול מלאי ממוחשבת.

לשם כך הוגדרה המחלקה "דגל" (Flag) ולה התכונות האלה:

- שם מדינה (country) - מחרוזת (string)
- אורך (length) - מספר שלם (int)
- רוחב (width) - מספר שלם (int)

במחלקה הוגדרה פעולה בונה המקבלת ערכים לכל התכונות והפעולות Get/Set ו-ToString.

(3 נק') א. הגדירו מחלקה בשם "מחסן דגלים" (Warehouse) הכוללת את התכונות האלה:

- מערך של דגלים (flags) - מערך של עצמים מסוג "דגל" (Flag) בגודל מקסימלי של 100.
- מערך של כמויות (quantities) - מערך של מספרים שלמים (int) באותו הגודל כמו מערך הדגלים, כאשר כל תא מציין את הכמות של הדגל המתאים במערך הדגלים (הדגל במקום ה-i במערך הדגלים מתאים לכמות במקום ה-i במערך הכמויות).
- מספר הדגלים הנוכחי במחסן (currentFlags) - מספר שלם (int).

כתבו פעולה בונה למחלקה המאתחלת את מערך הדגלים ומערך הכמויות בגודל 100 ואת מספר הדגלים הנוכחי ל-0.

(4 נק') ב. כתבו במחלקה "מחסן דגלים" פעולה המקבלת שם מדינה, אורך ורוחב של דגל ומספר דגלים ומוסיפה את הדגל למחסן. אם כבר קיים דגל זהה במחסן, הפעולה תעדכן את הכמות שלו. אם המחסן מלא, הפעולה תדפיס הודעה מתאימה.
כותרת הפעולה:

```
public void Add(string country, int length, int width, int quant)
```

(4 נק') ג. כתבו במחלקה "מחסן דגלים" פעולה המקבלת מספר שלם המייצג כמות מינימלית ומדפיסה את שמות הפרטים של כל הדגלים שכמותם במחסן קטנה מהכמות המינימלית.
כותרת הפעולה:

```
public void FlagsWithMinQuantity (int minQuantity)
```

(4 נק') ד. לקראת ביקור של ראשי מדינות שונות יש להכין דגלים לקישוט העיר. כתבו במחלקה "מחסן דגלים" פעולה המקבלת רשימה של שמות מדינות (מערך של מחרוזות) ומדפיסה עבור כל מדינה ברשימה את כמות הדגלים שלה הקיימים במחסן. שימו לב שבמחסן יכולים להיות דגלים שונים של אותה המדינה!
כותרת הפעולה:

```
public void PrintFlags(string[] countries)
```

שאלה 7

נתונות ארבע פעולות:

```

public static double One (int num)
{
return  Two (num,0,0);
}
private static double Two (int num, int s,int c)
{
if(num == 0) return (double)s/c;
return Two (num/10, s+ (num % 10), c+1);
}
public static int[] Three (int[] arr, int p)
{
int n = arr.length;
int[] temp=new int [n];
Four(arr, temp, 0, 0, n-1,p);
return temp;
}
private static void Four (int[] arr, int[] temp, int k,
int left, int right, int p)
{
if (k <arr.Length)
{
if (One(arr[k]) >One(arr[p]))
{
temp[right] = arr[k];
Four(arr, temp, k+1, left, right-1, p);
}
else
{
temp[left] = arr[k];
Four(arr, temp, k+1, left+1, right, p);
}
}
}
}

```

(5 נק') א.

1. עקבו אחרי זימון הפעולה One (6123) ורשמו את תוצאת הזימון. **יש להראות מעקב!**2. תנו דוגמה של מספר שלם וחיובי גדול מ-100 שעבורו הפעולה תחזיר ערך **חמש**.

3. מה מבצעת הפעולה One(num) עבור מספר שלם num?

(10 נק') ב. נתון המערך {126, 9, 35, 2684, 8941, 24} a = int[]

1. עקבו אחרי זימון הפעולה Three(a, 3) ורשמו מה תהיה תוצאת הזימון.

יש להראות מעקב אחרי ביצוע הפעולה Three, אין צורך להראות מעקב אחרי הפעולות One ו-Two.2. האם קיים ערך p שעבורו זימון הפעולה Three(a, p) יגרום לשגיאה? הסבירו **את תשובתכם**.

3. תנו דוגמה של מערך arr בגודל שישה תאים כך שזימון הפעולה Three(arr, p) יחזיר מערך זהה

ל-arr עבור כל ערך p תקין. אם הדבר אינו אפשרי, הסבירו מדוע.

4. מה מבצעת הפעולה Three(a, p) עבור מערך של מספרים שלמים arr וערך שלם p?

חלק ג'

ענו על שתיים מבין השאלות 8–10 (ערך כל שאלה – 17 נקודות).

שאלה 8

במשחק תפזורת (Word Search) הפותר צריך לחפש בתוך מטריצה (מערך דו-ממדי) של אותיות, רצפים של אותיות המרכיבים את המילה הנתונה. כיוון קריאת המילים יכול להיות מימין לשמאל, משמאל לימין, מלמעלה למטה ומלמטה למעלה.

לדוגמה, המילה HELP מופיעה במטריצה שלפניכם שלוש פעמים:

A	H	E	L	P	K
B	T	F	E	H	H
R	A	D	S	E	E
P	L	E	H	L	L
K	Z	H	R	T	P

כתבו פעולה המקבלת מערך דו-ממדי של אותיות arr ומילה word. על הפעולה לבדוק אם המילה מופיעה במערך (לפי הכללים של משחק התפזורת). אם כן – הפעולה תחזיר ערך true, ואם לא – הפעולה תחזיר ערך false.

כותרת הפעולה:

```
public static boolExist(char[][] arr, string word)
```

שאלה 9

המערכת "ארגונית" לניהול חשבונות משתמשים כוללת שתי מחלקות: Account ו-Users.

למחלקה Account תכונות הבאות:

- שם משתמש - username, מסוג מחרוזת, string
- סיסמה הנוכחית - currentPass, מסוג מחרוזת, string
- סיסמאות קודמות - passHistory, מסוג מערך של 10 מחרוזות, string. המערך ישמור עד 10 סיסמאות הקודמות של החשבון.

(2 נק') א. כתבו בנאי (constructor) למחלקה Account שמקבל שם משתמש וסיסמה ראשונית

כפרמטרים. הבנאי יאתחל את username, יאחסן את הסיסמה הראשונית ב-

currentPass ובמקום הראשון במערך passHistory.

(4 נק') ב. במערכת קיימת דרישת אבטחה לסיסמאות: הסיסמה תקינה אם היא עונה לפחות לשלושה מתוך חמישה תנאים:

- הסיסמה צריכה להיות באורך של שמונה תווים לפחות.
 - הסיסמה צריכה להכיל שתי אותיות גדולות ('A'-'Z') לפחות.
 - הסיסמה צריכה להכיל לפחות ספרה אחת ('0'-'9').
 - הסיסמה צריכה להכיל לפחות תו מיוחד אחד (כל תו שאינו אות או ספרה).
 - בסיסמה אין תווים זהים צמודים.
- כתבו במחלקה Account את הפעולה IsValidPassword המקבלת מחרוזת ובודקת אם היא יכולה להיות סיסמה.

(2 נק') ג. כתבו במחלקה Account את הפעולה UpdatePassword המקבלת כפרמטר סיסמה חדשה.

הסיסמה החדשה צריכה להיות תקינה. אם היא לא תקינה, הפעולה לא תבצע עדכון ותדפיס הודעה מתאימה. הסיסמה החדשה צריכה להיות גם שונה מהסיסמה הנוכחית ומסיסמאות הקודמות. אם היא זהה, הפעולה לא תבצע עדכון ותדפיס הודעה מתאימה.

אם הסיסמה החדשה תקינה ואינה זהה אף לא לאחת מהסיסמאות הקודמות, הפונקציה תעדכן את

currentPass לסיסמה החדשה, ותוסיף את הסיסמה החדשה לתחילת מערך

passHistory כדי הזות הסיסמאות הקיימות (אם המערך מלא, הסיסמה הישנה ביותר

תידרס).

המשך שאלה 9 בדף הבא!

המשך שאלה 9:

למחלקה Users שתי תכונות:

- חשבונות משתמשים –accounts, מסוג מערך עצמים מסוג Account, בגודל מקסימלי 100.
- מספר משתמשים פעילים –numOfAccounts, מסוג מספר שלם, int.

(2 נק') ד. כתבו במחלקה Users את הפעולה AddUser המקבלת שם משתמש וסיסמה ראשונית כפרמטרים.

תחילה הפעולה תבדוק אם כבר קיים חשבון עם שם המשתמש הזה. אם קיים או אם אין מקום, הפעולה לא תוסיף משתמש חדש ותדפיס הודעה מתאימה.

אם שם המשתמש לא קיים והמערך accounts אינו מלא, הפעולה תיצור אובייקט חדש מסוג Account, תוסיף אותו למערך accounts ותעדכן את ה-numOfAccounts.

(7 נק') ה. עקב ריבוי ניסיונות פריצה מצד גורמים זרים, הוחלט להקשיח את דרישות האבטחה לסיסמאות של המשתמשים. בהתאם לכך:

- הציעו לפחות שני שיפורים נוספים לחיזוק הסיסמאות, אשר יתווספו לתנאים לסיסמה תקינה.
 - כתבו פונקציה המאפשרת לקבל את רשימת המשתמשים הנדרשים לחיזוק הסיסמה ולצד כל משתמש את רשימת התנאים בהם סיסמתו הישנה אינה עומדת. **נא הדפיסו הודעה מתאימה!**
 - ממשו את השינויים הנדרשים בהתאם לשיפורים כפי שהצעתם במחלקה אחת או יותר.
- יש לתעד היטב את הצעתכם.**

שאלה 10

נתונות הפעולות הבאות: What ו-Secret ושתי פעולות העזר Why ו-Mystery.

```
public static void Secret(int[] a, int s) {
    s %= a.Length;
    Mystery(a, 0, a.Length - 1);
    Mystery(a, 0, s - 1);
    Mystery(a, s, a.Length - 1);
}

public static void Mystery(int[] a, int start, int end) {
    int temp;
    while (start < end) {
        temp = a[start];
        a[start] = a[end];
        a[end] = temp;
        start++;
        end--;
    }
}

public static void What(int[] a, int d){
    Why(a, d, 0);
}

public static void Why(int[] a, int d, int i){
    if (i < a.Length) {
        int j = (i + d) % a.Length;
        int rest = a[j];
        Why(a, d, i + 1);
        a[i] = rest;
    }
}
```

נתון מערך arr של מספרים שלמים:

0	1	2	3	4	5	6
10	3	6	8	2	11	5

(2 נק') א. עקבו אחרי זימון הפעולה `Mystery(arr, 1, 4)` ורשמו מה יהיה תוכן המערך אחרי הזימון.

(2 נק') ב. עקבו אחרי זימון הפעולה `Secret(arr, 3)` ורשמו מה יהיה תוכן המערך אחרי הזימון.

(2 נק') ג. מה מבצעת הפעולה `Secret(a, d)` עבור מערך של מספרים שלמים a ומספר שלם וחיובי d?

(3 נק') ד. עקבו אחרי זימון הפעולה `What(arr, 3)` ורשמו מה יהיה תוכן המערך אחרי הזימון.

יש להראות ערכי המשתנים בכל זימון הרקורסיבי

(5 נק') ה. אחרי זימון הפעולה `What(brr, 2)` יתקבל המערך brr הזה:

0	1	2	3	4	5
10	20	30	40	50	60

מה יהיה תוכן המערך brr לפני זימון הפעולה?

(3 נק') ו. מה מבצעת הפעולה `What(a, d)` עבור מערך של מספרים שלמים a ומספר שלם וחיובי d?

מבחן ב-JAVA

הנחיות כלליות לנבחנים:

1. בכל שאלה שנדרשת בה קליטה, הניחו שבתוכנית כתובה ההוראה:
`Scanner in=new Scanner (System.in);`
2. דוגמה להוראה לקליטת מספר שלם:
`int x = in.nextInt();`
3. דוגמה להוראה לקליטת מספר עשרוני:
`double y = in.nextDouble();`
4. דוגמה להוראה לקליטת מחרוזת:
`String str = in.next();`
5. הוראות לפלט על המסך:
`System.out.print();`
6. יצירת מספר שלם אקראי `num` בין `X` ל-`Y` כולל (`X <= num <= Y`)
שיטה א' – שימוש במחלקת `Math` שירות:
`int num = X + (int) (Math.random() * (Y - X + 1));`
שיטה ב' – שימוש במחלקה `Random`:
`Random rand = new Random();`
`int num = X + rand.nextInt(Y - X + 1);`
7. הפונקציה `s.substring(k)` מחזירה תת-מחרוזת ממקום `k` עד סוף המחרוזת.
הפונקציה `s.substring(k, p)` מחזירה תת-מחרוזת ממקום `k` (כולל) עד מקום `p` (לא כולל).

חלק א'

ענו על שלוש מבין השאלות 1–4 (ערך כל שאלה – 12 נקודות).

שאלה 1

בשיטת ההצפנה "סטופיד" משתמשים כדי להצפין מסר סודי ללא שימוש בכלים ואלגוריתמים מתקדמים. לשיטה שלושה שלבים:

- הסרת רווחים מהמסר המקורי.
- החלפת סדר התווים בכל זוג תווים צמודים (אם מספר התווים אי-זוגי, התו האחרון נשאר ללא שינוי).
- כתיבת התווים מהסוף להתחלה (הפיכת סדר התווים).

לדוגמה:

אם הטקסט המקורי היה "HelloWorld!" אז הטקסט המוצפן יהיה "!ldoroWllHe".
`Hello World! → HelloWorld! → eHllWorodl! → !ldoroWllHe`
כתבו פעולה אשר מקבלת מחרוזת ומחזירה מחרוזת מוצפנת.

שאלה 2

נתון מערך `arr` בגודל n המכיל מספרים שלמים שונים זה מזה.
נגדיר "נקודת איזון" כאינדקס k במערך, כך שמכפלת כל האיברים משמאל לאינדקס k שווה למכפלת כל האיברים מימין לאינדקס k (לא כולל האיבר באינדקס k).

כתבו פעולה המוצאת את נקודת האיזון במערך ומחזירה את האינדקס שלה. אם יש כמה נקודות איזון יש להחזיר את הראשונה מצד משאל. אם לא קיימת נקודת האיזון הפעולה תחזיר -1.

שאלה 3

נתונה הפעולה what:

```

public static int what(int[] arr)
{
    int c = 0;
    int m = 0;
    for(int i = 0; i<arr.length; i++)
    {
        if(arr[i]%2 == 0)
        {
            c++;
        }
        else
        {
            if(c > m)
            {
                m = c;
            }
            c = 0;
        }
    }
    if(c > m)
        return c;
    return m;
}

```

(4נק') א. נתון מערך `arr = {12, 6, 3, 17, 4, 5, 2, 8, 10, 13}`.עקבו אחרי זימון `what(arr)` ורשמו מה תהיה תוצאת הזימון. **יש להראות מעקב אחרי הביצוע!**(3נק') ב. תנו דוגמה למערך `arr` בגודל **שישה** תאים הכולל מספרים שלמים שונים זה מזה, שעבורו הפעולה`what` תחזיר את הערך **ארבע**.(3נק') ג. מהו הערך **הקטן ביותר** שהפעולה `what` יכולה להחזיר? תנו דוגמה למערך `arr` בגודל **שישה** תאיםהכולל מספרים שלמים שונים זה מזה, שעבורו הפעולה `what` תחזיר ערך זה.(2נק') ד. מה מבצעת הפעולה `what` באופן כללי?

שאלה 4

במפעל יש שני סוגים של עובדים: פועלים ומהנדסים. שכרם של כל עובד מחושב כך:

- עבור כל אחת מ-160 שעות העבודה הראשונות פועל מקבל 80 ₪ ומהנדס – 150 ₪.
- עבור כל שעה נוספת מקבל העובד תוספת של 70 ₪.

נתונה מחלקה:

```
class Employee
{
    private String id; // ש.ז. של עובד
    private int status; // -1, פועל, -2 מהנדס
    private int hours; // מספר שעות עבודה בחודש
    public Employee (String id, int st) // פעולה בונה
    {
        this.id=id;
        this.status=st;
        this.hours=0;
    }
}
```

במחלקה הוגדרו כל הפעולות set ו-get וגם הפעולה toString().

(3 נק') א. כתבו במחלקה Employee פעולה getSalary() לחישוב המשכורת החודשית של עובד. כותרת הפעולה:

```
public int getSalary ()
```

(3 נק') ב. לפניכם קטע תוכנית לקליטת נתוני שכר של עובד מסוים. עבור כל אחד מ-25 ימי העבודה בחודש ייקלטו שעת תחילת העבודה ושעת סיום העבודה. אחרי קליטת הנתונים, הקטע ידפיס את השכר של העובד. השלימו את החסר:

```
Scanner in=new Scanner(System.in);
int s = 0;
String n = _____ (1) _____;
int t = _____ (2) _____;

Employee emp = _____ (3) _____;
for (int i = 1; i<25; i++)
{
    int a=in.nextInt();
    int b=in.nextInt();
    s= _____ (4) _____;
}
emp.setHours (____ (5) ____);
System.out.println(_____ (6) _____);
```

(6 נק') ג. כתבו פעולה אשר מקבלת את מערך נתוני השכר של כל עובדי המפעל. על הפעולה להדפיס את מספרי הזהות של הפועלים אשר משכורתם גבוהה מממוצע המשכורות של המהנדסים.

חלק ב'

ענו על שתיים מבין השאלות 5–7 (ערך כל שאלה – 15 נקודות).

שאלה 5

הגדרה:

מספר ראשוני הוא מספר שלם חיובי שמתחלק בלי שארית רק ב-1 ובעצמו.

(4 נק') א. כתבו פעולה המקבלת מספר שלם וחיובי ובודקת אם הוא ראשוני. אם כן – הפעולה תחזיר ערך `true`,

ואם לא – הפעולה תחזיר ערך `false`.

כותרת הפעולה:

```
public static boolean isPrimary(int num)
```

השערת גולדבך (Goldbach) היא השערה בתורת המספרים שלפיה אפשר להציג כל מספר זוגי כסכום של שני

מספרים ראשוניים.

לדוגמה:

$$3+5=8 \text{ (או } 1+7)$$

$$5+11=16 \text{ (או } 3+13)$$

$$5+19=24 \text{ (או } 7+17 \text{ או } 1+23 \text{ או } 11+13)$$

$$3+43=46 \text{ (או } 5+41 \text{ או } 23+23)$$

(4 נק') ב. כתבו פעולה המקבלת מספר שלם זוגי `num`, ומחזירה את מספר הזוגות של מספרים ראשוניים אשר

סכומם שווה למספר `num`.

כותרת הפעולה:

```
public static int countPrimaryPairs(int num)
```

(4 נק') ג. כתבו פעולה המקבלת מספר שלם זוגי `num`, ומחזירה מערך הכולל את כל הזוגות של המספרים

הראשוניים שסכומם שווה לו.

לדוגמה:

עבור המספר 42 הפעולה תחזיר את המערך {1, 41, 5, 37, 11, 31, 13, 29, 19, 23} כי:

$$42=41+1$$

$$42=37+5$$

$$42=31+11$$

$$42=29+13$$

$$42=23+19$$

כותרת הפעולה:

```
public static int[] allPrimaryPairs(int num)
```

(3 נק') ד. מהי סיבוכיות זמן הריצה של כל הפעולות שכתבתם? הסבירו את תשובתכם.

שאלה 6

מפעל לייצור דגלים של מדינות שונות מעוניין במערכת ניהול מלאי ממוחשבת.

לשם כך הוגדרה המחלקה "דגל" (Flag) ולה התכונות האלה:

- שם מדינה (country) - מחרוזת (String)
- אורך (length) - מספר שלם (int)
- רוחב (width) - מספר שלם (int)

במחלקה הוגדרה פעולה בונה המקבלת ערכים לכל התכונות והפעולות get/set ו-toString.

(3 נק') א. הגדירו מחלקה בשם "מחסן דגלים" (Warehouse) הכוללת את התכונות האלה:

- מערך של דגלים (flags) - מערך של עצמים מסוג "דגל" (Flag) בגודל מקסימלי של 100.
- מערך של כמויות (quantities) - מערך של מספרים שלמים (int) באותו הגודל כמו מערך הדגלים, כאשר כל תא מציין את הכמות של הדגל המתאים במערך הדגלים (הדגל במקום ה-i במערך הדגלים מתאים לכמות במקום ה-i במערך הכמויות).
- מספר הדגלים הנוכחי במחסן (currentFlags) - מספר שלם (int).

כתבו פעולה בונה למחלקה המאתחלת את מערך הדגלים ומערך הכמויות בגודל 100 ואת מספר הדגלים הנוכחי ל-0.

(4 נק') ב. כתבו במחלקה "מחסן דגלים" פעולה המקבלת שם מדינה, אורך ורוחב של דגל ומספר דגלים ומוסיפה את הדגל למחסן. אם כבר קיים דגל זהה במחסן, הפעולה תעדכן את הכמות שלו. אם המחסן מלא, הפעולה תדפיס הודעה מתאימה.
כותרת הפעולה:

```
public void add(String country, int length, int width, int quant)
```

(4 נק') ג. כתבו במחלקה "מחסן דגלים" פעולה המקבלת מספר שלם המייצג כמות מינימלית ומדפיסה את שמות הפרטים של כל הדגלים שכמותם במחסן קטנה מהכמות המינימלית.
כותרת הפעולה:

```
public void flagsWithMinQuantity (int minQuality)
```

(4 נק') ד. לקראת ביקור של ראשי מדינות שונות יש להכין דגלים לקישוט העיר. כתבו במחלקה "מחסן דגלים" פעולה המקבלת רשימה של שמות מדינות (מערך של מחרוזות) ומדפיסה עבור כל מדינה ברשימה את כמות הדגלים שלה הקיימים במחסן. **שימו לב שבמחסן יכולים להיות דגלים שונים של אותה המדינה!**
כותרת הפעולה:

```
public void printFlags(String[] countries)
```

שאלה 7

נתונות ארבע פעולות:

```

public static double one (int num)
{
return  two (num,0,0);
}
private static double two (int num, int s,int c)
{
if(num == 0) return (double)s/c;
return two (num/10, s+ (num % 10), c+1);
}
public static int[] three (int[] arr, int p)
{
int n = arr.length;
int[] temp=new int [n];
four(arr, temp, 0, 0, n-1,p);
return temp;
}
private static void four (int[] arr, int[] temp, int k,
int left, int right, int p)
{
if (k <arr.length)
{
if (one(arr[k]) > one(arr[p]))
{
temp[right] = arr[k];
four(arr, temp, k+1, left, right-1, p);
}
else
{
temp[left] = arr[k];
four(arr, temp, k+1, left+1, right, p);
}
}
}
}

```

(5 נק')א.

1. עקבו אחרי זימון הפעולה (6123) **one** ורשמו את תוצאת הזימון. **יש להראות מעקב!**
2. תנו דוגמה של מספר שלם וחיובי גדול מ-100 שעבורו הפעולה תחזיר ערך **חמש**.
3. מה מבצעת הפעולה **one(num)** עבור מספר שלם **num**?
- (10 נק')ב. נתון המערך `int[] a = {126, 9, 35, 2684, 8941, 24}`
 1. עקבו אחרי זימון הפעולה `three(a, 3)` ורשמו מה תהיה תוצאת הזימון.
 - יש להראות מעקב אחרי ביצוע הפעולה **three**, אין צורך להראות מעקב אחרי הפעולות **one** ו-**two**.
 2. האם קיים ערך **p** שעבורו זימון הפעולה `three(a, p)` יגרום לשגיאה? הסבירו את תשובתכם.
 3. תנו דוגמה של מערך **arr** בגודל שישה תאים כך שזימון הפעולה `three(arr, p)` יחזיר מערך זהה ל-**arr** עבור כל ערך **p** תקין. אם הדבר אינו אפשרי, הסבירו מדוע.
 4. מה מבצעת הפעולה `three(a, p)` עבור מערך של מספרים שלמים **arr** וערך שלם **p**?

חלק ג'

ענו על שתיים מבין השאלות 8–10 (ערך כל שאלה – 17 נקודות).

שאלה 8

במשחק תפזורת (Word Search) הפותר צריך לחפש בתוך מטריצה (מערך דו-ממדי) של אותיות, רצפים של אותיות המרכיבים את המילה הנתונה. כיוון קריאת המילים יכול להיות מימין לשמאל, משמאל לימין, מלמעלה למטה ומלמטה למעלה.

לדוגמה, המילה HELP מופיעה במטריצה שלפניכם שלוש פעמים:

A	H	E	L	P	K
B	T	F	E	H	H
R	A	D	S	E	E
P	L	E	H	L	L
K	Z	H	R	T	P

כתבו פעולה המקבלת מערך דו-ממדי של אותיות arr ומילה word. על הפעולה לבדוק אם המילה מופיעה במערך (לפי הכללים של משחק התפזורת). אם כן – הפעולה תחזיר ערך true, ואם לא – הפעולה תחזיר ערך false.

כותרת הפעולה:

```
public static boolean exist(char[][] arr, String word)
```

שאלה 9

המערכת "ארגונית" לניהול חשבונות משתמשים כוללת שתי מחלקות: Account ו-Users.

למחלקה Account תכונות הבאות:

- שם משתמש - username, מסוג מחרוזת, String
- סיסמה הנוכחית - currentPass, מסוג מחרוזת, String
- סיסמאות קודמות - passHistory, מסוג מערך של 10 מחרוזות, String. המערך ישמור עד 10 סיסמאות הקודמות של החשבון.

(2 נק') א. כתבו בנאי (constructor) למחלקה Account שמקבל שם משתמש וסיסמה ראשונית

כפרמטרים. הבנאי יאתחל את username, יאחסן את הסיסמה הראשונית ב-

currentPass ובמקום הראשון במערך passHistory.

(4 נק') ב. במערכת קיימת דרישת אבטחה לסיסמאות: הסיסמה תקינה אם היא עונה לפחות לשלושה מתוך חמישה תנאים:

- הסיסמה צריכה להיות באורך של שמונה תווים לפחות.
 - הסיסמה צריכה להכיל שתי אותיות גדולות ('A'-'Z') לפחות.
 - הסיסמה צריכה להכיל לפחות ספרה אחת ('0'-'9').
 - הסיסמה צריכה להכיל לפחות תו מיוחד אחד (כל תו שאינו אות או ספרה).
 - בסיסמה אין תווים זהים צמודים.
- כתבו במחלקה Account את הפעולה isValidPassword המקבלת מחרוזת ובודקת אם היא יכולה להיות סיסמה.

(2 נק') ג. כתבו במחלקה Account את הפעולה updatePassword המקבלת כפרמטר סיסמה חדשה.

הסיסמה החדשה צריכה להיות תקינה. אם היא לא תקינה, הפעולה לא תבצע עדכון ותדפיס הודעה מתאימה. הסיסמה החדשה צריכה להיות גם שונה מהסיסמה הנוכחית ומסיסמאות הקודמות. אם היא זהה, הפעולה לא תבצע עדכון ותדפיס הודעה מתאימה.

אם הסיסמה החדשה תקינה ואינה זהה אף לא לאחת מהסיסמאות הקודמות, הפונקציה תעדכן את currentPass לסיסמה החדשה, ותוסיף את הסיסמה החדשה לתחילת מערך passHistory כדי הזות הסיסמאות הקיימות (אם המערך מלא, הסיסמה הישנה ביותר תידרס).

המשך שאלה 9 בדף הבא!

המשך שאלה 9:

למחלקה Users שתי תכונות:

- חשבונות משתמשים –accounts, מסוג מערך עצמים מסוג Account, בגודל מקסימלי 100.
- מספר משתמשים פעילים –numOfAccounts, מסוג מספר שלם, int.

(2 נק') ד. כתבו במחלקה Users את הפעולה addUser המקבלת שם משתמש וסיסמה ראשונית כפרמטרים.

תחילה הפעולה תבדוק אם כבר קיים חשבון עם שם המשתמש הזה. אם קיים או אם אין מקום, הפעולה לא תוסיף משתמש חדש ותדפיס הודעה מתאימה.

אם שם המשתמש לא קיים והמערך accounts אינו מלא, הפעולה תיצור אובייקט חדש מסוג

Account, תוסיף אותו למערך accounts ותעדכן את ה-numOfAccounts.

(7 נק') ה. עקב ריבוי ניסיונות פריצה מצד גורמים זרים, הוחלט להקשיח את דרישות האבטחה לסיסמאות של

המשתמשים. בהתאם לכך:

- הציעו לפחות שני שיפורים נוספים לחיזוק הסיסמאות, אשר יתווספו לתנאים לסיסמה תקינה.
 - כתבו פונקציה המאפשרת לקבל את רשימת המשתמשים הנדרשים לחיזוק הסיסמה ולצד כל משתמש את רשימת התנאים בהם סיסמתו הישנה אינה עומדת. **נא הדפיסו הודעה מתאימה!**
 - ממשו את השינויים הנדרשים בהתאם לשיפורים כפי שהצעתם במחלקה אחת או יותר.
- יש לתעד היטב את הצעתכם.**

שאלה 10

נתונות הפעולות הבאות: what ו-secret, ושתי פעולות העזר why ו-mystery.

```
public static void secret(int[] a, int s) {
    s %= a.length;
    mystery(a, 0, a.length - 1);
    mystery(a, 0, s - 1);
    mystery(a, s, a.length - 1);
}

public static void mystery(int[] a, int start, int end) {
    int temp;
    while (start < end) {
        temp = a[start];
        a[start] = a[end];
        a[end] = temp;
        start++;
        end--;
    }
}

public static void what(int[] a, int d){
    why(a, d, 0);
}

public static void why(int[] a, int d, int i){
    if (i < a.length) {
        int j = (i + d) % a.length;
        int rest = a[j];
        why(a, d, i + 1);
        a[i] = rest;
    }
}
```

נתון מערך arr של מספרים שלמים:

0	1	2	3	4	5	6
10	3	6	8	2	11	5

(2 נק') א. עקבו אחרי זימון הפעולה `mystery(arr, 1, 4)` ורשמו מה יהיה תוכן המערך אחרי הזימון.

(2 נק') ב. עקבו אחרי זימון הפעולה `secret(arr, 3)` ורשמו מה יהיה תוכן המערך אחרי הזימון.

(2 נק') ג. מה מבצעת הפעולה `secret(a, d)` עבור מערך של מספרים שלמים a ומספר שלם וחיובי d?

(3 נק') ד. עקבו אחרי זימון הפעולה `what(arr, 3)` ורשמו מה יהיה תוכן המערך אחרי הזימון.

יש להראות ערכי המשתנים בכל זימון הרקורסיבי

(5 נק') ה. אחרי זימון הפעולה `what(brr, 2)` יתקבל המערך brr הזה:

0	1	2	3	4	5
10	20	30	40	50	60

מה יהיה תוכן המערך brr לפני זימון הפעולה?

(3 נק') ו. מה מבצעת הפעולה `what(a, d)` עבור מערך של מספרים שלמים a ומספר שלם וחיובי d?

מחווון לשאלון 97104 אלגוריתמיקה ותכנות – מועד א' קיץ 2025

שאלה	סעיף	תת-סעיף	ניקוד	הערות
1	-	-	12	- כל תנאי – 3 נק' - יצירת מחרוזת חדשה והחזרת ערך – 3 נק'
2	-	-	12	- אתחל כחפלה ב-0 ולא ב-1, להוריד 2 נק' - חריגה מגבולות, להוריד 2 נק' - לא החזיר אינדקס אלא הדפיס, או החזיר ערך, להוריד 2 נק'
3	א	-	4	בלי מעקב – לא לתת נקודות לסעיף
	ב	-	3	נתן דוגמת מערך שונה מ-6 – להוריד 1 נק'
	ג	-	3	- תשובה – 2 נק' - דוגמה 1 נק'
	ד	-	2	רצף זוגיים הארוך ביותר
4	א	-	3	- שגיאה בחישוב – להוריד 1 נק' - לא בדק סטטוס – להוריד 2 נק'
	ב	-	3	כל תוספת – 0.5 נקודות
	ג	-	6	- חישוב ממוצע של מהנדסים – 3 נק' - הדפסה ת.ז. של פועלים רלוונטיים – 3 נק' - בלי שימוש בפעולה - GETSALARY - להוריד 3 נק' - זימון לא תקין של הפעולה – להוריד 1 נק'
	-	-	-	
5	א	-	4	- לולאה עד מספר/שורש/ חצי של מספר – 2 נק' - בדיקה שיש מתחלק = 1 נק' - החזרת ערך = 1 נק' - החזיר ערך הפוך – להוריד 1 נק' - החזיר TRUE בתוך לולאה – להוריד 2 נק'
	ב	-	4	- לולאה – 1 נק' - בדיקה שמחלק ומשלים הם ראשוניים – 2 נק' - ספירה והחזרת ערך – 1 נק'
	ג	-	4	- בניית מערך בגודל מתאים – 1 נק' - לולאת בדיקה והכנסת ערך למערך – 2 נק' - החזרת מערך – 1 נק' - אם שגה במילוי מערך – להוריד 1 נק'
	ד	-	3	- בתשובות חובה לציין מה זה N - יש לשים לב להערכת סיבוכיות של סעיף א' והתאמה בין ב' ג' ו-א' - בלי הסבר לא לתת נקודות

6	א	-	3	- הגדרת תכונות – 2 נק' - בנאי – 1 נק'
	ב	-	4	- בדיקה אם קיים דגל מתאים – 1 נק' - עדכון מערך quantities ב-1 – 0.5 נק' - יצירת עצם מסוג Flag והוספה למערך flags – 2 נק' - עדכון מערך quantities ב-1 – 0.5 נק' עשה לולאה עד סוף המערך – להוריד 1 נק' פנה ישירות לתכונות בלי get – להוריד 1 נק'
	ג		4	- לולאה עד currentFlags – 1 נק' - בדיקה כמות – 2 נק' - הדפסה פרטים – 1 נק' - לקבל כל הדפסה – בעזרת toString או בלי עשה לולאה עד סוף המערך ולא – להוריד 1 נק'
	ד		4	- לולאה מקוננת – 2 נק' בדיקה האם flag הוא של מדינה מרשימת מדינות – 1 נק' - סיכום והדפסה – עבור כל למדינה – 1 נק' - אם לא איפס סכום עבור כל מדינה – להוריד 1 נק' עשה לולאה עד סוף המערך ולא – להוריד 1 נק'
7	א	-	5	1. 2 נק' – בלי מעקב לא לתת נקודות 2. 1 נק' 3. 2 נק'
	ב	-	10	1. 3 נק' – בלי מעקב לא לתת נקודות 2. 2 נק' – יש לתת תשובה כללית ולא ביחס למערך נתון! 3. 2 נק' – יש לבדוק תשובה! 4. 3 נק' – התשובה צריכה להתייחס לממוצע ספרות ומקום P
8		-	17	- יש לבדוק 4 סוגים של הרכבת מילים – כל סוג הוא 4 נקודות - החזרת ערך – 1 נק' חריגה מגבולות המערך – להוריד 1 נק' לכל סוג של חריגה לא אתחל מחדש את מחרוזת הנבדקת עבור כל שורה/עמודה – להוריד 2 נק'
9	א	-	2	
	ב		4	- כל תנאי – 0.5 נק' - בדיקה שמתקיים לפחות 3 תנאים – 1.5 נק'
	ג		2	- בדיקת תקינות – 1 נק' - הוספה כולל הזזה – 1 נק'
	ד		2	- בדיקה אם קיים והדפסה הודעה אם קיים – 0.5 - בדיקה אם יש מקום והדפסת הודעה אם אין – 0.5 - יצירת עצם חדש, הוספה ועדכון numOfAcc – 1 נק'
	ה		7	- הצעה – 3 נק' - סריקת מערך ובדיקה והדפסה – 2 נק' - מימוש הצעה – 3 נק' - יש לציין באיזו מחלקה נוספה הפקודה!

	2		א	10
לשים לב: חלק מסטודנטים הבינו שצריך להתייחס למערך arr אחרי ביצוע של סעיף א'. יש לקבל תשובה זו!	2		ב	
	2		ג	
בלי הסבר – לא לתת נקודות	3		ד	
	5		ה	
	3		ו	